



Penggunaan Aplikasi *Falou* sebagai Media Belajar Mandiri dalam Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Di SMAN 1 Wonoayu Sidoarjo

Application of Falou as Independent Learning Medium for Practicing German Speaking Skills at SMAN 1 Wonoayu Sidoarjo

Aisha Aurelie Putri¹⁾, Sri Prameswari Indriwardhani²⁾
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No. 5, Malang 65145, Jawa Timur, Indonesia
aisha.aurelie.2002416@students.um.ac.id¹⁾, sri.prameswari@um.ac.id²⁾

Abstract

The aim of this study is to describe students' use of and reactions to the Falou application as a self-learning medium for speaking skills practice in German. The method used in this study is a descriptive qualitative research with students of class XI-7 SMAN 1 Wonoayu, a total of 31 students. The observation was conducted on March 25, 2024 for one session, the results of the observation of the use of the Falou application went smoothly and the students were very enthusiastic, although they were limited in using the application by the Internet network and a slight difference in appearance between Android and IOS. The results of the Falou application questionnaire are very suitable for beginners in learning German, especially for practicing pronunciation and helping students to learn and understand the material on their own and everyday expressions related to getting to know the subject matter.

Keywords: Falou app, self-study media, speaking skill

Pendahuluan

Pada Jenjang menengah atas (SMA), bahasa Jerman salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di sekolah. Dengan demikian, belajar bahasa Jerman siswa dapat memperluas pengetahuan mereka tentang hubungan sosial, kebudayaan, dan diri mereka sendiri (Kemendikbud, 2022). Hal ini pembelajaran bahasa Jerman menetapkan siswa dalam pencapaian minimal setara dengan tingkat A1 dan A2 mengacu pada standar *Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen (GER)* bagi siswa yang belajar bahasa Jerman. Tujuan dari pelajaran bahasa Jerman SMA siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi dalam konteks bahasa Jerman dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar, serta mampu memahami pemahaman lintas budaya yang berbeda dari budaya sendiri yang setara dengan tingkat A1 dan A2 (Kemendikbud, 2022).

Pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 1 Wonoayu Sidoarjo baru ada di tahun 2020 menjadikan bahasa Jerman ke dalam kelompok mata pelajaran pilihan. Siswa kelas XI diwajibkan mengambil mata pelajaran bahasa Jerman. Hal ini berdasarkan keputusan menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI nomor 262/M/2022 tentang perubahan atas keputusan menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, “Struktur kurikulum SMA terdiri dari atas 2 (dua) Fase yaitu: Fase E untuk kelas X dan Fase F untuk kelas XI dan XII.” Hal itu sesuai dengan penjelasan dari guru mata pelajaran bahasa Jerman di sekolah saat peneliti mewawancarai guru bernama Ibu Ariani Dian Wulandari, S.Pd di sekolah pada tanggal (12/02/2024). Berdasarkan hasil wawancara tujuan utama pembelajaran bahasa Jerman adalah mengenalkan bahasa Jerman sebagai bahasa yang bisa dipelajari dengan mudah agar siswa dapat belajar dengan senang dan bermain tanpa terbebani adanya mata pelajaran bahasa Jerman karena terbilang mata pelajaran baru yang ada di sekolah.

Di kelas XI bahasa Jerman menggunakan kurikulum Merdeka dan metode pembelajaran yang digunakan adalah *Discovery Learning*. Hal ini dianggap penting untuk memenuhi kebutuhan siswa, dimana pembelajaran bahasa asing diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dan memberikan kemudahan bagi mereka menghadapi dunia kerja di masa depan. Namun, berbeda dengan kelas XII siswa dapat memilih mata pelajaran bahasa pilihan antara lain Bahasa Jepang dan Bahasa Jerman. Penggunaan kurikulum juga berbeda yang diterapkan di sekolah dalam mata pelajaran bahasa Jerman pada kelas XI menggunakan kurikulum Merdeka sebagai pilihan setara tingkat A1 sedangkan untuk kelas XII menggunakan kurikulum 2013 setara tingkat A2.

Ada empat elemen dalam bahasa Jerman yaitu keterampilan menyimak (*Hören*), membaca (*Lesen*), berbicara (*Sprechen*) dan menulis (*Schreiben*). Sejalan dengan itu, “berbicara merupakan jenis keterampilan yang bersifat produktif” Pradita & Jayanti (2021). Keterampilan bicara merupakan aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial emosional, kognitif dan efektif. Dewi et al. (2019:30) mengatakan “keterampilan berbicara termasuk dalam keterampilan dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam pembelajaran bahasa Jerman.” Pendapat lainnya menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2016:241) mengatakan “keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan keinginan kepada lawan bicara melalui sistem bunyi, yaitu artikulasi yang terdengar dengan jelas.” Dalam kurikulum Merdeka 2022, keterampilan produktif terdiri dari sub keterampilan penguasaan dan penerapan *Wortschatz* (kosakata) dan Grammatik bersama dan menggunakan tanda-tanda auditif untuk keterampilan berbicara (*Sprechen*).

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada 12 Februari 2024 ditemukan siswa masih merasa kesulitan saat melakukan dialog memperkenalkan diri bersama teman dan dibantu dengan menggunakan *Redemittel* untuk memperkenalkan diri seperti menyampaikan sapaan, nama, asal, dan tempat tinggal, didukung dengan peneliti mengambil video saat siswa melakukan dialog memperkenalkan diri di depan kelas berjumlah empat siswa kelas XI berdurasi 15 detik. Video tersebut berisikan aktivitas siswa sedang berdialog bersama teman di depan kelas dengan tema tersebut menyebutkan nama, asal, dan tempat tinggal dalam bahasa Jerman dan menggunakan *Redemittel Kennenlernen* yang sebelumnya sudah dipelajari oleh siswa secara bergantian. Hal ini diketahui atas persetujuan guru mata pelajaran bahasa Jerman sebelum peneliti memasuki kelas tersebut. Banyak faktor yang menjadi penyebab dari perasaan takut tersebut seperti ketakutan akan membuat kesalahan, keterbatasan dalam kosakata, kurangnya pemahaman tata bahasa, serta kekhawatiran akan penilaian dari teman sejawat dan guru (Saud & Asnur, 2018). Pendapat lainnya dari beberapa siswa saat ditanya tentang kesulitan ketika belajar bahasa Jerman, secara terbuka di kelas.

Beberapa siswa tidak membahas kembali pembelajaran itu dan ada yang tetap berlatih dengan menggunakan media lain seperti *Youtube* dan *Instagram* ini di dapat dari hasil wawancara bersama siswa secara terbuka di kelas pada saat pra penelitian. Siswa dapat belajar mandiri dengan media-media yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran. Aplikasi *Falou* dapat digunakan

sebagai media belajar mandiri bagi siswa. Beberapa alasan aplikasi *Falou* digunakan sebagai media belajar mandiri, diantaranya (1) dalam Kurikulum 2013 disebutkan kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa, (2) siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dalam mengumpulkan informasi yang diperoleh dari aplikasi *Falou*, aplikasi *Falou* sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang senang akan sesuatu hal baru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, (4) pembelajaran menggunakan aplikasi *Falou* di desain untuk pembelajaran mandiri lebih mudah digunakan kapan saja dan dimana saja, dan (5) inovasi media baru dalam belajar mandiri sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih kreatif dan inovatif. Dapat disimpulkan, penelitian ini mengkaji kegiatan belajar mandiri siswa dengan penggunaan aplikasi *Falou*.

Dedyerianto (2019) mengatakan, kemandirian belajar adalah perilaku siswa dalam mencapai tujuan belajar yang diwujudkan dengan tidak bergantung kepada orang lain ini harus diimbangi dengan kegiatan belajar aktif yang harus didorong oleh niat atau motivasi belajar untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah dan membangun dengan pengetahuan atau kompetensi yang dimiliki.

Falou merupakan media pembelajaran bahasa (*Mobile Learning*) dirancang oleh perusahaan bernama *Moymer Negocios e Servicos em Tecnologia LTDA* di Brazil. Aplikasi ini memanfaatkan *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan dan *speech recognition* untuk membantu menyempurnakan pengucapan dalam bahasa Jerman. Selain itu, *Falou* juga memiliki 20 lebih pilihan bahasa di dalamnya, salah satunya bahasa Jerman. Tingkat bahasa yang digunakan setara A1 dan A2. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *Playstore/Appstore* di *smartphone* pengguna dan gratis untuk mendapatkannya. Aplikasi *Falou* dapat mendeteksi kesalahan pengucapan, dan dapat menerima umpan balik untuk memperbaiki kesalahan pengucapan pengguna. Hal ini salah satu fitur yang membedakan *Falou* dari aplikasi lainnya. Ini dapat dibuktikan dalam deskripsi pada aplikasi di *Playstore/Appstore* saat mengunjungi halaman aplikasi serta dapat mengakses tentang aplikasi *Falou* dari halaman website *Falou* sendiri. (<https://falou.com/about-us>).

Tema yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Kennenlernen* disesuaikan dengan level bahasa tingkat A1 dan tema yang telah dipelajari sebelumnya di kelas XI-7 yang berisikan *Begrüßung, sich vorstellen, Herkunft, und verabschiedung*. Dari hasil wawancara bersama guru mata pelajaran, aplikasi *Falou* belum pernah digunakan untuk mendukung pembelajaran mandiri di kelas dan guru menyetujui aplikasi tersebut dapat digunakan untuk belajar mandiri di kelas. Diharapkan aplikasi ini akan membantu siswa dalam memperbaiki *Aussprache* bahasa Jerman dengan baik dan benar ketika siswa berlatih pengucapan dengan berdialog *Kennenlernen* dan dapat merekam suara yang didapat dari hasil pengucapan tersebut apakah sudah benar atau masih kurang tepat melalui aplikasi *Falou*. Penggunaan aplikasi di perangkat *mobile* dalam pendidikan disebutkan *Mobile learning*. Pada hasil penelitian Warsita (2018) menurut (Surahman & Surjono, 2017) *Mobile learning* salah satu pilihan alternatif sebagai media pembelajaran yang memaksimalkan fungsi media berbasis perangkat seperti *Smartphone* yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Penelitian pertama yang serupa yang berjudul “Aplikasi *ELSA SPEAK* Sebagai Inovasi Peningkatan Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris Di Era *Society 5.0*: Persepsi Siswa” oleh Astri et al (2020). Hasil penelitian ini, aplikasi *ELSA SPEAK* singkatan dari *English Language Speech Assistant*, dari hasil temuannya didapatkan siswa berpendapat aplikasi *ELSA SPEAK* membantu mereka belajar berbicara dengan baik pada dalam bahasa Inggris pada siswa SMA. Di dalam aplikasi *ELSA SPEAK* terdapat konten yang membahas mengenai vokal, suku kata, penekanan kata atau kalimat dan intonasi dalam pengucapan. Perbedaan dengan aplikasi *Falou*, *ELSA SPEAK* hanya menyediakan pembelajaran khusus bahasa Inggris saja sesuai dengan singkatan dari *ELSA SPEAK* itu. (Anes et al., 2023)

Penelitian kedua oleh Nuraeni dan Winda Yanthi (2021) yang berjudul, “*The Use Of CAKE Application In Teaching Speaking To Senior High School’s Student*”. Aplikasi ini dikhususkan

untuk belajar bahasa Inggris saja. Hasil penelitian menggunakan aplikasi *CAKE* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pemahaman kosakata. Dari hasil tersebut siswa memiliki tingkat kepercayaan lebih baik lagi ini juga mempengaruhi siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris lebih baik. Tampilan dalam konten berupa video visual untuk melatih keterampilan berbicara disertai subtitle dan tampilan lainnya juga berupa audio percakapan yang dapat direkam menggunakan mikrofon di dalam aplikasi tersebut. (Nuraeni & Winda Yanthi, 2021)

Penelitian ketiga oleh Muhammad Farrel Windrawan (2022), yang berjudul “Penggunaan aplikasi *Seedlang* sebagai media belajar mandiri siswa kelas X ibb SMA Negeri 7 Malang”. Hasil dari penelitian tersebut penggunaan aplikasi *Seedlang*, guru tidak dapat melihat hasil dari siswa saat sedang belajar aplikasi *Seedlang*. Lewat aplikasi *Seedlang* melatih keterampilan menyimak dan berbicara untuk memahami materi dan menambah kosakata baru yang berkaitan dengan topik *Kennenlernen*. (Windrawan, 2022)

Penelitian keempat oleh Zian Muzakiyah Kosman (2023), yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Duolingo* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Karawang. Hasil penelitian yang dilakukan dengan metode bermain game, siswa mendapat banyak kosakata baru, dan mereka dapat mendengarkan pelafalan bahasa Inggris langsung dari orang berbicara. Jika mereka salah mengucapkan sesuatu aplikasi tersebut memberitahu mereka dengan tanda “X” dan emot yang bersedih. Topik ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya, sama-sama menggunakan aplikasi *Mobile Learning*. (Zian Muzakiyah Kosman, 2023)

Penelitian kelima oleh Dwi Rifatus Sholihah (2023), yang berjudul “Implementasi Aplikasi *BUSUU* Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XII IPA Di SMAN 12 Surabaya”. Hasil penelitian aplikasi *BUSUU* cukup membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara khususnya pada pelafalan (*Aussprache*). Dilakukan selama 2 kali pertemuan dengan materi *Kennenlernen*. Menunjukkan siswa saat pembelajaran dengan media *BUSUU* dapat lebih maksimal hasilnya dengan catatan untuk melatih dalam keterampilan berbicara. Hal ini selaras dengan (Sholihah, 2023) penelitian yang menggunakan *aplikasi Mobile Learning*.

Kesamaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah penggunaan aplikasi berbasis *AI*. Perbandingan dengan aplikasi yang serupa, *Falou* difokuskan untuk keterampilan berbicara. Metode yang digunakan juga sama dalam penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Akan tetapi pada penelitian ini aplikasi yang digunakan adalah *Falou* dan materi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Kennenlernen*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dari Aplikasi, keterampilan bahasa, tema dan bahasa yang dipilih. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan dan respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Falou* sebagai media belajar mandiri untuk melatih keterampilan berbicara.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan mendeskripsikan penggunaan dan respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Falou* sebagai media belajar mandiri dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman di SMAN 1 Wonoayu Sidoarjo. Menurut Moleong (2014), Pendekatan ini bersifat deskriptif yang berfokus pada proses. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X1-7 yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik observasi dan kuesioner. Instrumen penelitian kualitatif menurut Moleong (2014), di mana peneliti itu sendiri sebagai instrumen sekaligus perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsiran data, dan menjadi pelapor hasil penelitian. Hal ini dapat diartikan peneliti sebagai alat untuk merekam informasi selama berlangsungnya penelitian. Peneliti juga bertindak sebagai pelaksana penelitian yang dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

Data dalam penelitian ini berupa hasil observasi terhadap penggunaan dan respons siswa terhadap aplikasi *Falou*. Penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan lembar kuesioner. Pada tahapan observasi proses pembelajaran peneliti dibantu oleh dua teman sejawat yang bertindak sebagai observer untuk mengamati proses pembelajaran saat penggunaan aplikasi *Falou* yang dilakukan di kelas XI-7 selama dua jam. Kuesioner dalam penelitian ini berisikan daftar pernyataan yang telah disiapkan tentang bagaimana respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Falou* pada mata pelajaran bahasa Jerman kelas XI-7.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data menggunakan kuesioner: Lembar kuesioner bentuk *Google Form* diberikan kepada siswa dan Siswa memberikan respons terhadap penggunaan aplikasi *Falou* melalui kuesioner. Skala pengukuran yang dipakai dalam penelitian ini adalah Skala *Likert*. Skala *Likert* adalah Skala yang mengukur sikap responden dengan cara menambahkan tanggapan mereka terhadap pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan variabel yang sedang diukur Anwar Sanusi (2017). Penelitian ini diukur menggunakan Skala *Likert* bertujuan mengetahui respons siswa kelas XI-7 SMAN 1 Wonoayu terhadap penggunaan aplikasi *Falou*. Melalui penelitian ini diharapkan siswa dapat terbantu untuk memperbaiki kemampuan berbicara dalam bahasa Jerman.

Peneliti menggunakan teknik analisis data yang mengikuti konsep yang diuraikan oleh Miles dan Huberman, et al. (2014) Proses analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan empat tahapan, yaitu (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan.

Hasil

Penelitian ini telah dilaksanakan pada hari Senin, 25 Maret 2024. Kegiatan penelitian dilakukan secara *Offline* atau tatap muka di kelas XI-7 pada pukul 11.15 – 12.30 WIB. Materi yang diajarkan adalah *Kennenlernen*. Subjek dalam kegiatan penelitian ini adalah siswa kelas XI-7 yang berjumlah 33 siswa. Pada saat penelitian siswa yang hadir 31 siswa, 2 siswa lainnya tidak masuk dengan keterangan sakit. Lokasi penelitian diambil di SMAN 1 Wonoayu Sidoarjo didampingi oleh guru mata pelajaran bahasa Jerman sebagai pengantar di kelas dan peneliti dibantu dengan dua teman sejawat S1 Pendidikan Bahasa Jerman 2020 untuk menjadi observer..

Penggunaan Aplikasi Falou Sebagai Media Belajar Mandiri Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman.

Peran peneliti sebagai guru di kelas dan dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penggunaan aplikasi *Falou* sebagai media belajar mandiri yang dilakukan dengan tiga kegiatan dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal di kelas peneliti memperkenalkan diri. Hal itu dilakukan untuk mengingat kembali materi *Kennenlernen* yang sebelumnya sudah dipelajari dan sebagai stimulus yang diberikan kepada siswa. Peneliti memperkenalkan aplikasi *Falou* kepada siswa XI-7 sebagai media belajar mandiri untuk melatih keterampilan berbicara dan meminta siswa menggunakan aplikasi *Falou*. Sebelum itu, peneliti mempraktekkan penggunaan aplikasi *Falou* kepada siswa yang ditampilkan di layar proyektor untuk melihat langkah-langkah penggunaan aplikasi *Falou* terlebih dahulu.

Setelah itu siswa diminta untuk membuat akun Google yang sudah dimiliki, dan diminta untuk memberikan informasi seperti nama, alamat email, usia, tingkat bahasa, dan sumber referensi aplikasi tersebut. Proses yang diminta hanya membutuhkan waktu kurang lebih 1 menit dan langsung teralihkan pada beranda pada aplikasi. Dari hasil kedua observer siswa mengalami kebingungan di awal, dan selanjutnya bisa mengikuti sesuai arahan. Peneliti mengulang kembali langkah-langkah penggunaan untuk siswa yang ketinggalan saat penggunaan aplikasi *Falou*.

Kegiatan inti, siswa dapat mencoba aplikasi *Falou* di masing-masing *Handphone*. Selama penggunaan aplikasi *Falou* siswa mengalami kesulitan karena terkendala jaringan dan ada tampilan sedikit berbeda dari tulisan yang mengalami pembaharuan menurut versi di hp siswa. Hal ini dibuktikan dengan keterangan kedua observer yang mengatakan siswa terkendala jaringan internet yang tidak stabil yang membuat proses penggunaan mengalami kelambatan dan tampilan sedikit berbeda dengan pengguna *Android* dan *IOS* karena perbedaan versi hp siswa. Peneliti membantu dengan berbagi jaringan *hotspot* kepada beberapa siswa saja yang terkendala jaringan internet. Pada perbedaan tampilan itu hanya pembaharuan versi tulisan saja selebihnya sama dan siswa dapat menggunakan dengan baik dan lancar, didukung dengan hasil observasi bahwa ada perbedaan versi pada tampilan aplikasi namun sama saja. Selanjutnya siswa diminta untuk mengakses materi terkait *Kennenlernen* pada aplikasi *Falou* dan berlatih pengucapan terkait ungkapan memperkenalkan diri.

Setelah itu, dapat menggunakan aplikasi *Falou*, pada *Handphone* masing-masing semua siswa mencoba berlatih mandiri dengan mengikuti langkah-langkah yang telah dicontohkan. Siswa memasuki ruang chat dan melakukan dialog *Kennenlernen* dibantu dengan mikrofon yang berfungsi sebagai alat perekam suara. Siswa diminta mengucapkan ungkapan-ungkapan berkaitan dengan memperkenalkan diri. Setelah itu, diikuti siswa dapat merekam suara sendiri setiap mengucapkan ungkapan perkenalan diri yang diminta. Selesai merekam suara, fitur dari aplikasi *Falou* dapat menampilkan hasil saat siswa mengucapkan ungkapan tersebut *sudah* tepat atau belum tepat. Hal ini untuk melihat pengucapan (*Aussprache*) saat merekam suara sendiri dan hasil akan muncul berbentuk persentase ketepatan saat pengucapan ungkapan yang diminta beserta kesalahan kata yang perlu dilatih kembali.

Selesai melakukan dialog memperkenalkan diri, tahap selanjutnya siswa diminta memasukan ungkapan perkenalan diri yang telah digunakan tadi dengan menulis kembali ungkapan tersebut, sebagai bahan evaluasi setelah melakukan dialog *Kennenlernen*. Berdasarkan hasil kedua pengamat mengatakan siswa tampak antusias dan aktif bertanya penggunaan aplikasi *Falou*. Hasil masing-masing siswa rata-rata mendapatkan nilai 100% yang artinya pengucapan sudah benar dan masih ada beberapa siswa yang kesulitan saat mengucapkan ungkapan yang menurut mereka sulit yaitu pada ungkapan "*Schön, dich kennenzulernen*" tingkat ketepatannya sulit terdeteksi benar oleh *AI* dari aplikasi *Falou*. Hal ini dijelaskan dalam hasil observasi dimana siswa bertanya dan meminta bagaimana pengucapan yang benar agar bisa terdeteksi oleh *AI*. Dalam keterangan salah satu observer siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Falou*. Hasil penilaian dari aplikasi secara langsung muncul setelah melakukan dialog tersebut. Siswa diminta mengambil tangkapan layar sebagai hasil penilaian berbentuk persen dan jumlah yang benar. Ini dapat dilakukan secara berulang oleh siswa pada tema *kennenlernen* sebagai media belajar mandiri menggunakan aplikasi *Falou*. Berdasarkan paparan diatas nilai akan muncul dalam bentuk persen, dan jumlah yang benar saat menyebutkan ungkapan dengan benar, jika masih belum tepat akan muncul ungkapan yang perlu dilatih. Berikut ini merupakan hasil dari dua peredaan salah dua siswa yang menjawab benar dan kurang tepat dibuktikan dalam bentuk tangkap layar.

Berdasarkan gambar 2 diatas dapat disimpulkan dari data bukti nilai berupa tangkap layar yang dikumpulkan di *Link Google Drive* bahwa berjumlah 28 siswa mendapatkan nilai persentase yang tinggi 100% yang dinilai dari ketepatan pengucapan dengan tepat, 5/5 percobaan pertama tanpa pengulangan dan 5/5 dari kata ungkapan yang benar. Di dalam dialog tersebut sebanyak 5 ungkapan yang dilatih untuk melakukan dialog. Sedangkan tiga siswa mendapat nilai yang belum sempurna. Siswa pertama mendapatkan nilai 92% *Aussprache*, 4/5 percobaan tanpa pengulangan dan 3/4 ungkapan yang tepat diucapkan. Ungkapan yang kurang tepat adalah *Schön*. Siswa kedua

memperoleh nilai 98% *Aussprache*, 4/5 percobaan tanpa pengulangan dan 2/5 ungkapan yang benar dengan ungkapan yang kurang tepat, *Gut und danke*. Terakhir siswa ketiga yang memperoleh nilai 78% *Aussprache*, 4/5 pengulangan dan 3/5 ungkapan yang kurang tepat yaitu pada kata *Student*. Ketiga siswa terlihat masih kurang namun tidak gagal. Kelebihan dari aplikasi Falou dapat dilakukan berulang hingga tepat dan benar. Progres pengerjaan dapat dilihat dalam fitur kemajuan belajar yang telah tersedia di aplikasi Falou. Peneliti menemukan beberapa masalah selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan para siswa saat mempelajari keterampilan berbicara adalah siswa tidak memilih banyak kosakata banyak yang menyebabkan mereka kesulitan menyampaikan dan mengucapkan ungkapan.

Pada kegiatan inti selanjutnya, peneliti memberikan tugas berpasangan (*partnerarbeit*) berupa membuat dialog sederhana berdasarkan ungkapan memperkenalkan diri yang telah dipelajari dan didapatkan melalui aplikasi Falou. Peneliti memberikan lembar kerja berisikan *Redemittel* perkenalan diri dengan ungkapan yang telah didapatkan. Peneliti meminta dua kelompok kecil yang berpasangan untuk mempraktekkan di depan kelas menggunakan ungkapan tersebut. Ini didukung dalam keterangan kedua observer, siswa mempresentasikan hasil kerja didepan kelas yang dilakukan 6 siswa secara berpasangan yang maju. Kelompok lainnya melakukan dialog berpasangan bersama teman sebangku secara bersamaan. Peneliti mengambil nilai untuk menilai siswa telah menggunakan ungkapan sesuai *Redemittel Kennenlernen* dan pengucapan (*Aussprache*) sebagai bentuk siswa dapat mempresentasikan hasil kerja berpasangan. Ini dibuktikan dalam keterangan pengamat bahwa peneliti mencatat nilai dari hasil kerja berpasangan. Siswa lebih mudah dan dapat berbicara dengan aktif menggunakan aplikasi Falou.

Kegiatan akhir atau kegiatan penutup, peneliti mengajak siswa melakukan refleksi dan meminta pendapat untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada bagian ini, siswa memberikan umpan balik tentang penggunaan aplikasi Falou. Siswa dapat menyebutkan ungkapan-ungkapan perkenalan diri yang telah dipelajari. Hal ini didukung oleh kedua observer yang menjelaskan, siswa sangat aktif menyampaikan umpan balik dari pembelajaran hari ini dan menyebutkan ungkapan-ungkapan dalam dialog materi memperkenalkan diri. Di akhir, sebelum pembelajaran selesai, peneliti meminta kepada seluruh siswa yang hadir untuk mengisi kuesioner berbentuk *link Google Form* yang telah dibagikan kepada ketua kelas XI-7 kepada teman-teman kelas.

Respons Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Falou sebagai Media Belajar Mandiri dalam Melatih Keterampilan Berbicara.

Respons siswa terhadap aplikasi Falou dapat diketahui dari hasil kuesioner yang peneliti bagikan. Angket terdiri dari 31 siswa kelas XI-7 yang telah menggunakan aplikasi Falou sebagai media belajar mandiri. Peneliti mendapatkan hasil kuesioner yang telah diterima dari Google Form yang terdiri dari 10 pertanyaan. Terdapat sebanyak 31 siswa yang telah memberikan respons melalui lembar kuesioner menggunakan media *Google Form* yang disebarkan peneliti. Berikut ini disajikan data dari respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Falou sebagai media belajar mandiri dalam melatih keterampilan berbicara yang telah dilakukan.

Pada lembar kuesioner respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Falou sebagai media belajar mandiri dalam keterampilan berbicara yang memuat 10 butir pernyataan dengan lima pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada butir pernyataan pertama terkait Aplikasi Falou yang baru pertama kali digunakan 31 siswa menjawab Sangat setuju (SS) bahwa seluruh siswa kelas XI-7 baru pertama kali menggunakan aplikasi Falou dan baru mengetahui juga adanya aplikasi tersebut. Pernyataan butir kedua tentang aplikasi Falou mudah digunakan berjumlah 31 siswa menjawab Sangat Setuju (SS) penggunaan aplikasi Falou mudah digunakan. Pada butir pernyataan ketiga tentang tampilan pada aplikasi Falou 29 siswa menjawab Sangat Setuju (SS) dua siswa Kurang Setuju (KS). Mereka

berpendapat siswa yang setuju pada tampilan yang ada di aplikasi *Falou* sangat menarik karena ada layanan terjemahan perkata dan fitur mengobrol saat berdialog perkenalan diri dengan AI lebih unggul daripada aplikasi Duolingo dan aplikasi *Falou* disayangkan banyak sekali iklan sering bermunculan setiap selesai mengerjakan, penyebabnya akun yang didaftarkan menggunakan layanan gratis jadi sangat terganggu.

Pertanyaan keempat yang menyebutkan aplikasi *Falou* membantu memperbaiki pengucapan (*Aussprache*) ada 30 siswa mengatakan Sangat Setuju dan satu siswa Tidak Setuju (TS) mereka yang setuju berpendapat menggunakan aplikasi *Falou* untuk belajar ungkapan sederhana perkenalan diri sangat mudah karena bisa diulang lagi pengucapannya sampai benar. Sedangkan satu siswa yang Tidak Setuju (TS) mengatakan saat menggunakan aplikasi *Falou* pengucapan perkata itu bermasalah menurut salah satu siswa ini merasa *Handphone* nya yang kurang sensitif ketika merekam suara diminta, merasa merekam sudah sesuai dengan pengucapannya, ternyata masih salah terus dan harus diulang beberapa kali baru berhasil, menurut siswa tersebut cukup menjengkelkan.

Pada pernyataan kelima tentang ketertarikan menggunakan aplikasi *Falou* untuk belajar bahasa Jerman 29 siswa memilih Sangat Setuju (SS) dan 2 siswa Tidak Setuju (TS). Semua siswa yang setuju dengan pernyataan tersebut berpendapat bahwa aplikasi *Falou* cocok untuk pemula yang mau belajar bahasa Jerman karena terdapat beberapa bagian latihan dari membaca, menulis dan berbicara melakukan dialog perkenalan diri serta merasa aplikasi *Falou* tidak membuat bosan untuk memperdalam bahasa. Berbeda dengan siswa yang memilih Tidak Setuju (TS) menurut mereka merasa bosan karena ungkapan tersebut adanya pengulangan terus menerus.

Pernyataan keenam penggunaan aplikasi *Falou* membuat bersemangat untuk berlatih berbicara. 29 siswa memilih Sangat Setuju (SS) dan dua siswa Tidak Setuju (TS). Siswa setuju berpendapat semangat belajar bahasa Jerman karena baru pertama kali menggunakan aplikasi *Falou* itu membuat rasa semangat muncul. Dua siswa yang tidak setuju berpendapat karena dari dirinya tidak begitu tertarik belajar bahasa Jerman.

Pernyataan ketujuh yang mengatakan tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi *Falou* untuk berlatih keterampilan berbicara. 28 siswa Sangat Setuju (SS), tiga siswa Tidak Setuju (TS). Pendapat dari siswa yang memilih setuju pada pernyataan tersebut merasa sudah sesuai tingkat level bahasa yang dipelajari ungkapan perkenalan diri cocok bagi pemula untuk berlatih berbicara dengan aplikasi *Falou*. Bagi siswa memilih Tidak Setuju merasa dari diri sendiri yang memang kesulitan saat mengucapkan dalam bahasa Jerman dan masalah dari aplikasi yang merasa tidak bisa mendeteksi secara akurat, padahal sudah berbicara dengan benar ternyata masih disalahkan.

Pertanyaan kedelapan tentang penggunaan aplikasi *Falou* dapat membantu saya dalam mengasah keterampilan berbicara. 31 siswa memilih Sangat Setuju (SS), mereka berpendapat adanya aplikasi ini mereka merasa terbantu karena menjadi tau dan paham bagaimana pengucapan tersebut dengan benar.

Pada butir kesembilan 29 siswa Sangat Setuju (SS), dan dua siswa Kurang Setuju (KS) yang berisikan pernyataan tentang setelah penggunaan aplikasi *Falou* membuat berbicara lebih percaya diri. Siswa yang setuju berpendapat karena setiap tahapannya bisa diikuti dan ungkapan katanya ada terjemahan yang dapat ditiru dan didengar ulang. Sedangkan siswa yang Kurang Setuju (KS) mengatakan aplikasi *Falou* sangat cepat dalam pengejaan per kata sehingga susah ditirukan, sisi lainnya huruf dalam bahasa Jerman susah dipraktikkan dan sangat susah dibaca serta pemahamannya, jadi merasa masih kurang percaya diri kalau berbicara menggunakan bahasa Jerman karena saat dibaca lalu mengucapkan salah membuat rasa malu dan tidak percaya diri datang.

Pernyataan kesepuluh berisikan penggunaan aplikasi dapat digunakan saat pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Sebanyak 30 siswa Sangat Setuju (SS), dan satu siswa Tidak Setuju (TS). Mereka berpendapat setuju karena bisa membantu mereka yang masih mau dan akan belajar bahasa Jerman lebih dalam lagi dan tidak hanya dari buku saja dan memanfaatkan media lain seperti aplikasi *Falou* membuat pembelajaran lebih bervariasi. Sedangkan satu siswa menjawab Tidak Setuju (TS) mengatakan belajar menggunakan aplikasi online berbahasa seperti ini menurut dia masih tidak cukup dan tidak percaya hanya belajar dari satu aplikasi saja.

Pembahasan

Penggunaan Aplikasi *Falou* Sebagai Media Belajar Mandiri Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil data dari lembar observasi, kegiatan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi *Falou*. Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dan fokus memperhatikan langkah-langkah penggunaan aplikasi dan antusias mengikuti pembelajaran penggunaan aplikasi *Falou*. Hal ini didukung dengan Salah satu alternatif untuk pengembangan media adalah pembelajaran *Mobile* seperti *Falou*. Pembelajaran *Mobile Learning* memanfaatkan kemajuan teknologi dan perangkat *Handphone* (HP) sebagai media pembelajaran. “Memilih media yang efektif adalah media yang mudah digunakan” Batubara (2020). Menurut penelitian Astuti (2017) Ini dirancang yang berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran siswa untuk memperoleh kesempatan mempelajari topik yang belum mereka pahami kapanpun dan dimanapun mereka mau (Abd Aziz Ardiansyah & Nana, 2020).

Hasil dari data observasi juga menunjukkan beberapa siswa mengalami kebingungan karena sedang menyesuaikan fitur hp, selebihnya bisa mengikuti dengan lancar. Temuan hasil observasi yang lain adanya perbedaan tampilan aplikasi *Falou* dari dua versi yang berbeda yaitu *Android* dan *IOS*. Siswa merasa kebingungan karena perbedaan tampilan tersebut. Siswa dapat menyesuaikan dan mengikuti langkah-langkah penggunaan dengan baik dan lancar. Dari hasil temuan yang didapat perbedaan aplikasi *Falou* di perangkat *Android* dan *IOS* sedikit berbeda, observer memberikan catatan tersebut di lembar observasi. Aplikasi *Falou* hanya tersedia di perangkat *Android* dan *IOS* saja. Proses penggunaan aplikasi *Falou* pada siswa kelas XI-7 SMAN 1 Wonoayu terlihat dari hasil observasi yang telah dilakukan bersama, siswa sangat antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Catatan observer lainnya, siswa melakukan praktek berdialog memperkenalkan diri di depan kelas. Setelah penggunaan aplikasi *Falou* siswa lebih aktif dan mau berbicara di depan kelas dan antar teman sebangku. Teknologi pembelajaran saat ini telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan dari mendengar, menulis dan berbicara (dalam Hashima, dkk 2017) mengatakan bahwa sangat penting untuk meningkatkan prestasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Itu juga dilakukan peneliti saat memberikan tugas *partnerarbeit* atau berdialog memperkenalkan diri berpasangan menggunakan *Redemittel Kennenlernen* yang sebelumnya telah didapatkan dari pembelajaran melalui aplikasi *Falou*. Dapat didukung dengan keterangan dari observer bahwa siswa mempresentasikan hasil kerja berpasangan di depan kelas. Peneliti termotivasi dengan menggunakan konsep dari *Mobile Assisted Language Learning (MALL)* adalah pembelajaran mobile dengan menggambarkan pendekatan yang membantu dan meningkatkan pembelajaran bahasa melalui penggunaan *handphone*.

Kendala lainnya yang dialami siswa terdapat pada keterbatasan jaringan internet yang menghambat proses pembelajaran menjadi lebih membutuhkan banyak waktu. Dibuktikan dalam catatan salah satu observer bahwa di awal kegiatan saat penggunaan aplikasi *Falou* beberapa siswa mengalami kendala pada jaringan internet. Meskipun demikian, penggunaan aplikasi *Falou* berjalan dengan lancar dan siswa terlibat aktif bertanya, hingga akhir pembelajaran.

Respons Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Falou sebagai Media Belajar Mandiri dalam Melatih Keterampilan Berbicara.

Hasil kuesioner menunjukkan tampilan pada aplikasi *Falou* sangat menarik dengan siswa merasa terbantu adanya layanan terjemahan dan fitur mengobrol saat berdialog dengan AI yang lebih unggul daripada aplikasi *Duolingo*. Pada penelitian sebelumnya penggunaan aplikasi *Duolingo* hanya untuk bahasa Inggris. Siswa berpendapat dengan fitur yang ditawarkan pada aplikasi *Falou* seperti dapat merekam suara sendiri dan mengetahui pengucapan sudah tepat atau belum dihasilkan dalam bentuk persentase nilai yang merasa fitur tersebut menarik dan berbeda dengan aplikasi bahasa yang serupa dengan *Falou*. Hasil penelitian Rofiq et al. (2023), materi pembelajaran yang ditampilkan menggunakan gambar, video, dan audio dapat membantu pembelajaran lebih menarik dan interaktif Fansury et al (2021). Siswa dapat melihat bagaimana bahasa digunakan dalam kehidupan nyata. Ini membantu siswa memahami konteks dan intonasi dalam bahasa Jerman yang tepat.

Hal ini didukung dengan perkembangan media pembelajaran menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran yang telah didukung dari perangkat media itu sendiri yang dapat menghasilkan huruf, angka, visual berbentuk gambar atau bahan grafis, audio yang dapat mengeluarkan suara secara bersamaan. (Smaldino, Lowther, & Russell, dalam Batubara, 2020).

Hal tersebut terdapat pada pernyataan di lembar kuesioner untuk melihat respons siswa terhadap aplikasi *Falou*, yang mengatakan penggunaan aplikasi *Falou* membuat bersemangat untuk melatih berbicara bahasa Jerman. Selain itu, pendapat lainnya aplikasi *Falou* dapat membantu mereka dalam belajar mandiri, karena aplikasi *Falou* dapat dikerjakan sesuai kebutuhan siswa untuk memperdalam materi yang sebelumnya sudah diajarkan di kelas. Ini didukung dari hasil penelitian Haryadi et al, (2023) dengan teknologi pembelajaran mandiri dalam pembelajaran bahasa Jerman (Suryadi, 2021). Dapat didukung dengan lembar kuesioner pada butir keempat berisikan aplikasi *Falou* membantu memperbaiki (*Aussprache*) dan menyebutkan pada butir ke delapan penggunaan aplikasi *Falou* dapat membantu mengasah keterampilan berbicara secara mandiri serta dapat membuat lebih percaya diri saat berbicara.

Berdasarkan hasil kuesioner pertanyaan tentang kesulitan yang dialami selama penggunaan aplikasi *Falou*, beberapa siswa masih menghadapi tantangan saat mengakses aplikasi. Tantangan ini mencakup masalah jaringan yang tidak stabil ini juga mempengaruhi aktivitas pembelajaran di kelas. Solusi untuk masalah jaringan yang buruk adalah dengan menyediakan hotspot. Pendekatan yang efektif adalah memberikan solusi bertahap hingga siswa dapat mengikuti dan menyelesaikan latihan dengan baik.

Dapat disimpulkan dari hasil respons siswa yang berpendapat adanya aplikasi *Falou* siswa merasa terbantu dengan aplikasi tersebut. Karena dapat diakses gratis dan digunakan berulang untuk mengasah keterampilan bahasa khususnya keterampilan berbicara. Siswa bisa menggunakan kapanpun dan dimanapun sesuai keperluannya. Menurut Sriningsih (2019) belajar mandiri adalah pengembangan diri individu yang diawali dengan inisiatif sendiri dengan belajar merencanakan dan dilakukan sendiri sesuai dengan kebutuhan belajar, tujuan, dan dapat hasil belajar sendiri.

Berdasarkan respons yang telah disebutkan diatas, peneliti ingin mendorong semangat belajar siswa agar mereka dapat berhasil dalam belajar. Dari hasil penelitian Huda (2021) antusiasme belajar siswa dapat didefinisikan sebagai rasa semangat ketertarikan terhadap sesuatu

Simpulan dan Saran

Penggunaan aplikasi *Falou* sebagai media belajar mandiri untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI-7 berjalan dengan lancar, membuat siswa terlibat aktif dalam

berdiskusi. Aplikasi *Falou* membantu siswa melatih *Aussprache* terkait tema *Kennenlernen* yang memanfaatkan AI untuk mendukung dalam konteks penggunaan ungkapan memperkenalkan diri dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kuesioner, siswa merasa aplikasi ini cocok untuk pemula, membantu memperbaiki *Aussprache* untuk melatih keterampilan berbicara secara mandiri. Fitur terjemahan juga membantu mereka yang baru belajar bahasa Jerman, meskipun pengucapan kosakata masih dirasa cukup sulit tergantung individu masing-masing..

Terdapat saran yang peneliti sampaikan, kekurangan dari itu terletak pada keterbatasan waktu saat melakukan penelitian yang kurang maksimal, koreksi pelafalan secara lisan pada aplikasi *Falou*, dan perbedaan tampilan aplikasi *Falou* yang sedikit berbeda pada perangkat *Android* dan *IOS*. Kendala teknis yang dialami lainnya dengan masalah jaringan internet saat mengakses aplikasi *Falou*, membuat terhambat saat proses pembelajaran berlangsung. Serta kekurangan aplikasi yang memiliki batasan pengguna jika menggunakan akun gratis tidak berbayar terjadi banyak iklan yang sering muncul. Penelitian selanjutnya diharapkan pengguna aplikasi *Falou* tidak ada batasan penggunaan dan memperhatikan perangkat yang akan digunakan dalam aplikasi.

Daftar Rujukan

- Ardiansyah, Abd Aziz & Nana. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal Of Education Research and Review*, 3, 47–56.
- Anes, C. L. E., Wachyudi, K., & Pahlevi, M. R. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi ELSA Speak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1147–1152. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3235>
- B, M., A, M., & Huberman, M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourceboo* (3rd ed.). SAGE.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jerman Fase F*.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* (1st ed.). Fatwa Publishing.
- Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen (GER)*.
Goethe Institut. Goethee Zertifikat A1 Fit In Deutsch I. 2013, München.
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.55903/jitu.v1i1.76>
- Huda, D. K. (2021). Antusiasme Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Digital Berbasis BCS-App pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 679–700. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.237>
- Indriani, Artika & Ningtias (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Pembelajaran Mandiri Teks Negoisasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i1.29316>
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Kemdikbud (online). (<https://jdih.kemdikbud.go.id/>), diakses 05 Juni 2024

- Moleong, L. (2014). *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (32nd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Nuraeni, & Winda Yanthi. (2021). The Use Of Cake Application In Teaching Speaking To Senior High School's Students. *The 2nd Bogor English Student and Teacher (BEST)*, 2, 165–170.
- Pradita, L. E., & Jayanti, R. (2021). *Berbahasa Produktif melalui Keterampilan Berbicara: Teori dan Aplikasi* (M. Nasrudin, Ed.; 1st ed.). PT. Nasya Expanding Management.
- Sholihah, D. R. (2023). Implementasi Aplikasi BUSUU Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI IPA Di SMAN 12 Surabaya. *E-Journal Laterne*, 12.
- Warsita, B. (2018). Mobile Lear
- Ning. Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, 062–073.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>
- Windrawan, M. F. (2022). *Penggunaan Aplikasi Seedlang Sebagai Media Belajar Mandiri Siswa Kelas X Ibb SMA Negeri 7 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : FS UM.
- Zian Muzakiyah Kosman. (2023). *Penggunaan Aplikasi Duolingo untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa kelas X SMKN 1 Karawang*.