



Efektivitas Aplikasi Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar *Schriftlicher Ausdruck* Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman

Tarida Alvina Simanjuntak¹✉, Lydia Purba²

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman,, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar^{1,2}

E-mail : ridajuntak@yahoo.com¹, lydiapurba699@yahoo.co.id²

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran di era pandemi menuntut pendidik untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang dimaksud adalah pengaplikasian media digital dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui bagaimana hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran *Schriftlicher Ausdruck* dengan menggunakan aplikasi digital *learning*. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian adalah penelitian eksperimen deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Semester 5 (lima) Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar sesuai dengan materi yang diajarkan pada pembelajaran *Schriftlicher Ausdruck*. Prosedur penelitian ini yaitu pengisian angket untuk mendapatkan kesesuaian antara pembelajaran berbasis aplikasi digital dengan kepuasan responden (mahasiswa). Hasil penelitian ini menunjukkan nilai hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran *Schriftlicher Ausdruck* dengan aplikasi digital *learning*. Hal ini dapat diketahui dari rerata hasil belajar mahasiswa yang meningkat ($x = 83.90$) dibanding dengan hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan aplikasi digital *learning* ($x = 68.46$).

Kata Kunci: Aplikasi Digital *Learning*, Hasil Belajar, *Schriftlicher Ausdruck*.

Abstract

*The implementation of learning in the pandemic era requires educators to utilize information and communication technology. The technology in question is the application of digital media in learning. This study has a purpose, namely to find out how student learning outcomes in learning *Schriftlicher Ausdruck* using digital learning applications. The research method used in this research is quantitative descriptive experimental research. The subjects in the study were all students of the 5 (five) German Language Education Study Program at HKBP Nommensen Pematangsiantar University. The data collection technique in this study was a test of learning outcomes in accordance with the material taught in the *Schriftlicher Ausdruck* learning. The procedure of this research is filling out a questionnaire to get the compatibility between digital application-based learning and the satisfaction of respondents (students). The results of this study indicate the value of student learning outcomes in learning *Schriftlicher Ausdruck* with digital learning applications. This can be seen from the increasing average student learning outcomes ($x = 83.90$) compared to student learning outcomes before using digital learning applications ($x = 68.46$).*

Keywords: Digital Learning Applications, *Schriftlicher Ausdruck* Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia secara tidak langsung mengalami perubahan selama masa pandemi Covid 19 yang terjadi sejak awal tahun 2020 Cahyani et al., (2020); Aliyyah et al., (2020); Hidayat et al., (2020). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran beralih dari sistem tatap muka menjadi sistem *daring* (dalam jaringan) Andiarna & Kusumawati, (2020); Dhawan, (2020); Pokhrel & Chhetri, (2021). Pembelajaran berbasis aplikasi digital (*digital learning*) dapat mempermudah bagi pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dan juga diharapkan meningkatkan antusias mahasiswa dalam belajar meski terbatas ruang Behnamnia et al., (2020); Arikarani & Amirudin, (2021). Adanya inovasi-inovasi dalam berbagai bidang merupakan dorongan yang dilakukan oleh Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Kagermann, 2015). Pembelajaran dengan aplikasi digital adalah pembelajaran yang bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun, karena pembelajaran ini dapat dilaksanakan dengan jarak jauh hanya dengan mengakses internet.

Perubahan situasi dan kondisi saat ini tentu juga berdampak dalam proses mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jerman yang pada prinsipnya sama halnya dengan pembelajaran bahasa lainnya yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Dalam kurikulum bahasa Jerman yang berlaku saat ini mata kuliah yang diajarkan harus mengacu kepada standar bahasa Jerman Internasional yang dikenal dengan istilah GER (*Germanistische Europäische Rahmen*) Graefen & Liedke-Göbel, (2020); Schmidt, (2021). Seperti halnya pembelajaran bahasa pada umumnya, pembelajaran bahasa Jerman juga menekankan pada 4 (empat) keterampilan utama berbahasa yaitu membaca (*lesen*), menulis (*schreiben*), mendengar (*hören*), berbicara (*sprechen*), dan mewajibkan Grammatik sebagai unsur utama pada empat kemampuan berbahasa tersebut (Selviana et al., 2020). Pada kurikulum Prodi pendidikan bahasa Jerman, sebaran mata kuliah khususnya pada empat kemampuan berbahasa tersebut saling terintegrasi sehingga berjalan secara bersamaan dan berkesinambungan. Pada semester 5 (lima) terdapat mata kuliah *Schriftlicher Ausdruck* (membaca dan menulis) setara level B1 GER.

Pembelajaran kebahasaan dalam mata kuliah *Schriftlicher Ausdruck* di masa pandemi saat ini memerlukan media pembelajaran digital yang diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan tidak mengurangi keaktifan mahasiswa dalam memahami materi pelajaran (Raymondra & Bukhori, 2021). Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Khaira, (2021) berpendapat bahwa semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar juga kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Media berbasis aplikasi digital memiliki peran sebagai pembantu tambahan dalam belajar, dikarenakan multimedia dapat meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, dan latihan Ibda, (2017); Prabowo et al (2018).

Beberapa hasil penelitian sebelumnya mendukung penggunaan sebagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Wiana, (2018) yang menyatakan bahwa kemampuan menulis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Terbukti pula bahwa pembelajaran dengan aplikasi LMS lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Achmad et al., (2019) yang telah melaksanakan dua tahap uji coba dengan hasil sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan penutur asli bahasa Jerman dalam aspek keterampilan menulis otobiografi.

Hasrar et al (2018) mengemukakan keterampilan sebagai kemampuan yang disertai dengan kemahiran melakukan sesuatu. Hal tersebut didukung oleh Nuraina & Saleh, (2017) yang menyatakan bahwa keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Hasrar et al., (2018) membagi keterampilan dua jenis, yaitu keterampilan yang bisa diperoleh secara alami dan keterampilan yang hanya diperoleh melalui latihan-latihan dan penguasaan konsep tertentu. Kesimpulannya

ialah keterampilan adalah kemampuan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu yang diperoleh secara alami dan melalui latihan-latihan.

Beberapa aplikasi digital yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan pembelajaran adalah *Zoom*, *Google Meeting*, *Google Classroom*, *Google Form*, *Whatsap*, *Video conference*. Dengan demikian penelitian ini disajikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran interaktif sederhana dengan menggunakan aplikasi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian direncanakan akan dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022, pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Pemtangtangsiant. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari populasi yaitu seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Semester 5 (lima) tahun ajaran 2021/2022.

Jenis penelitian ini adalah mengacu pada pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif Mohajan, (2018);Jenkins et al., (2021). Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) Isnawan,(2020). Penelitian eksperimen semu dilakukan untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh suatu tindakan bila dibandingkan dengan tindakan lain dengan pengontrolan variabelnya sesuai dengan kondisi yang ada (Hastjarjo, 2019).

Desain penelitian yang digunakan adalah memakai tes awal (*pretest*) dan teks akhir (*posttest*). Di antara *pretest* (O_1) dan *posttest* (O_2) dilakukan suatu tindakan pengajaran pembelajaran untuk mengetahui bagaimana perbedaan sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan (X). Hal itu dapat digambarkan di dalam desain *The One Group Pretest posttest Design* Sugiyono, (2016) yang menggunakan suatu kelompok tindakan dengan memberikan pretest serta posttest.

Untuk menguji hipotesis penelitian ini digunakan teknik statistik infrensial, dengan teknik analisa varians dua jalur (*Two Ways Anava*) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (Harianto et al., 2021). Analisis uji persyaratan dilakukan dengan menggunakan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorof dan Sapiro-Wilk, dan uji homogenitas menggunakan uji Barlet t (Shapiro-Wilk, n.d.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Tes Awal (*Pretes*) Hasil Belajar Mahasiswa Sebelum Pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Digital.

Setelah dilakukan pengolahan data hasil pretes, diperoleh statistik deskriptif yang terdiri dari nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata, simpangan baku dan varians. Dibawah ini disajikan statistik deskriptif data hasil menggunakan *Software SPSS 22 for Window*.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Data Tes Awal (*Pretest*)

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretes	11	58.00	77.00	773.00	70.2727	5.55141
Valid N (listwise)	11					

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa rerata pretes mahasiswa dalam pembelajaran sebelum penggunaan aplikasi digital adalah sebesar 70.27.

Tabel 2 Uji Normalitas Data *Pretes*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes	.170	11	.200*	.958	11	.746

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 2 terlihat bahwa nilai normalitas mahasiswa sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan aplikasi digital adalah sebesar 0,958 dengan signifikansi 0,200 karena signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data *pretes* data mahasiswa tersebut masuk dalam kategori berdistribusi normal.

Data Tes Akhir (*Postes*) Hasil Belajar Mahasiswa Sesudah Pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Digital.

Setelah dilakukan pengolahan data hasil *pretes*, maka dilakukan pengolahan pada data *postes* maka diperoleh statistik deskriptif yang terdiri dari nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata, simpangan baku dan varians. Dibawah ini disajikan statistik deskriptif data tes akhir.

Tabel 3 Statistik Deskriptif Data Tes Akhir (*Postes*)

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Postes	11	80.00	90.00	923.00	83.9091	3.23897
Valid N (listwise)	11					

Pada tabel 3 diperoleh data yaitu nilai rata-rata dari 11 orang mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital adalah sebesar 83.90. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh 3.23.

Tabel 4 Uji Normalitas Data *Postes*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Postes	.177	11	.200*	.924	11	.354

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 4 terlihat bahwa nilai normalitas *postes* mahasiswa setelah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital dengan signifikansi 0,200 karena signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data *postes* mahasiswa dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5 Independent Sampel Test

Independent Samples Test											
	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means									
					Sig. (2- tailed)			Mean Difference		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df			Std. Error Difference		Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	11.434	.003	4.530	22	.000	15.44755	3.40988	8.37590	22.51920	
Maha siswa	Equal variances not assumed			4.872	14.457	.000	15.44755	3.17039	8.66787	22.22724	

Tabel 5 merupakan hasil analisis dari *independent sample test* yang mengungkapkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena sig. 0,000 < 0,05 maka hasil dari uji hipotesis yaitu menolak H_0 atau menerima H_a dalam taraf alpha 5%. Hal ini mengungkapkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa dengan penggunaan aplikasi digital.

Hal ini memiliki dampak yang sangat positif terhadap hasil belajar menulis mahasiswa pada pembelajaran *Schriftlicher Ausdruck*. Banyak temuan yang diketahui bahwa penggunaan aplikasi digital meningkatkan animo mahasiswa dan ketertarikan mahasiswa dalam belajar khususnya dalam hal ini keterampilan menulis.

Bersumber pada hasil penelitian yang diperoleh memberikan keterangan bahwa dalam hal kegiatan pembelajaran menulis harus memperhatikan bagaimana situasi yang sedang terjadi untuk tetap dapat merangsang minat belajar mahasiswa yang tentunya sangat memberikan efek terhadap hasil belajar mahasiswa.

KESIMPULAN

Bersumber pada data yang sudah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital ternyata membuat suasana baru dan ketertarikan tersendiri bagi mahasiswa. Meski situasi pandemi seperti saat ini tidak menghalangi minat belajar mahasiswa khususnya dalam pembelajaran menulis khususnya pada pembelajaran *Schriftlicher Ausdruck*. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital juga tetap dapat meningkatkan hasil pembelajaran mahasiswa. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk rekan-rekan Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jerman dan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman FKIP Universitas HKBP Nommensen yang telah meluangkan waktu memberikan saran, masukan dan pendapat untuk membantu menyelesaikan penelitian ini sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Serta ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

- 2329 *Efektivitas Aplikasi Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Schriftlicher Ausdruck Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman – Tarida Alvina Simanjuntak, Lydia Purba*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2487>

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, A. K., Saleh, N., Usman, M., & Syaputra, A. F. (2019). Media Moodle Dalam Pembelajaran Menulis Forumsbeitrag Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. *Seminar Nasional Lp2m Unm*.
- Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). The Perceptions Of Primary School Teachers Of Online Learning During The Covid-19 Pandemic Period: A Case Study In Indonesia. *Journal Of Ethnic And Cultural Studies*, 7(2), 90–109.
- Andiarna, F., & Kusumawati, E. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Stres Akademik Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi*, 16(2), 139–149.
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 93–116.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., & Ismail, M. A. B. (2020). The Landscape Of Research On The Use Of Digital Game-Based Learning Apps To Nurture Creativity Among Young Children: A Review. *Thinking Skills And Creativity*, 37, 100666.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa Sma Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Iq (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea In The Time Of Covid-19 Crisis. *Journal Of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22.
- Graefen, G., & Liedke-Göbel, M. (2020). *Germanistische Sprachwissenschaft: Deutsch Als Erst-, Zweit-oder Fremdsprache*. Utb Gmbh.
- Harianto, H., Dalle, A., & Anwar, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Dan Gaya Belajar Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Mahasiswa. *Interference: Journal Of Language, Literature, And Linguistics*, 2(1), 49–56.
- Hasrar, H., Dalle, A., & Usman, M. (2018). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(2), 32–40.
- Hastjarno, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203.
- Hidayat, D., Anisti, P., & Wibawa, D. (2020). Crisis Management And Communication Experience In Education During The Covid-19 Pandemic In Indonesia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal Of Communication*, 36(3), 67–82.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep Dan Aplikasi*. Cv. Pilar Nusantara.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Lombok: Nashir Al Kutub Indonesia.
- Jenkins, E., D'aoust, R., Elias, S., Han, H. R., Sharps, P., & Alvarez, C. (2021). Faculty Peer Review Of Teaching Taskforce: A Quantitative Descriptive Research Study For The Peer Review Process. *Nurse Education Today*, 106, 105055.
- Kagermann, H. (2015). Change Through Digitization—Value Creation In The Age Of Industry 4.0. In *Management Of Permanent Change* (Pp. 23–45). Springer.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (Semnas Pbsi)*-3, 39–44.
- Mohajan, H. K. (2018). Qualitative Research Methodology In Social Sciences And Related Subjects. *Journal Of Economic Development, Environment And People*, 7(1), 23–48.
- Nuraina, D., & Saleh, N. (2017). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Bahasa Sma Negeri 2 Kabupaten Majene. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2).
- Pokhrel, S., & Chhetri, R. (2021). A Literature Review On Impact Of Covid-19 Pandemic On Teaching And

2330 *Efektivitas Aplikasi Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Schriftlicher Ausdruck Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman – Tarida Alvina Simanjuntak, Lydia Purba*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2487>

Learning. Higher Education For The Future, 8(1), 133–141.

Prabowo, A., Anggoro, R. P., Adiyanto, R., & Rahmawati, U. (2018). Interactive Multimedia-Based Teaching Material For Trigonometry. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1097(1), 12138.

Raymondra, K. A. P., & Bukhori, H. A. (2021). Interferensi Sintaksis Bahasa Indonesia Terhadap Bahasa Jerman Pada *Schriftlicher Ausdruck* Dalam Matakuliah B1-Prüfungsvorbereitung. *Jolla: Journal Of Language, Literature, And Arts*, 1(1), 25–36.

Schmidt, E. (2021). Nickl, Benjamin; Popenici, Stefan; Blackler, Deane (Hrsg.): Transnational German Education And Comparative Education Systems. Research And Practice. Cham: Springer, 2020 (Global Germany In Transnational Dialogues).--Isbn 978-3-030-36254-6. 178 Seiten,€ 72. *Informationen Deutsch Als Fremdsprache*, 48(2–3), 283–287.

Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020). Hubungan Antara Penggunaan Kosakata Dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Bahasa. *Interference: Journal Of Language, Literature, And Linguistics*, 1(2), 148–152.

Shapiro-Wilk, K.-S. (N.D.). *Tests Of Normality*.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R@D* (1st Ed.). Alfabeta.

Wiana, W. (2018). The Effectiveness Of Using Interactive Multimedia In Improving The Concept Of Fashion Design And Its Application In The Making Of Digital Fashion Design. *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering*, 306(1), 12131.