

Penerapan Media Pembelajaran *Quizlet* dalam Keterampilan Menulis Cerita Bergambar (*Bild Schreiben*) Bahasa Jerman pada Masa Pandemi Covid-19

Misnah Mannahali¹, Laelah Azizah², Hasmawati³

Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

Email: misnah_mannahali@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Quizlet* dalam keterampilan menulis cerita bergambar (*bild erzählen*) bahasa Jerman siswa SMA 14 Gowa. *Quizlet* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Quizlet* merupakan perangkat sederhana yang mudah digunakan dan dapat membantu siswa untuk belajar, khususnya dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman. *Quizlet* dapat diunduh melalui playstore atau appstore maupun diakses melalui <https://quizlet.com/> secara gratis. Aplikasi *Quizlet* ini menjadi media yang interaktif dan inovatif bagi siswa, terasa menyenangkan karena siswa mudah menghafal materi dan mengetahui kesalahan ejaan yang umumnya terjadi dalam mempelajari bahasa asing. Selain itu, aplikasi ini memiliki banyak fitur-fitur yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman. Berkaitan dengan hal tersebut aplikasi ini selanjutnya diterapkan pada siswa SMA Negeri 14 Gowa dalam bentuk penelitian eksperimen dengan one group pre-test post-test group design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 14 Gowa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes menulis cerita bergambar bahasa Jerman yang dianalisis dengan menggunakan Uji-t. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita bergambar bahasa Jerman diperoleh nilai $t_{hitung} 4,1 > t_{tabel} 2,002$ dan berdasarkan uji N-Gain diperoleh peningkatan sebesar 0,30 dan termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Quizlet* dalam pembelajaran menulis cerita bergambar bahasa Jerman, sehingga media tersebut dinyatakan berhasil atau efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita bergambar bahasa Jerman kelas X SMA Negeri 14 Gowa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Quizlet*, Keterampilan Menulis, Cerita Bergambar, Bahasa Jerman

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas baik, unggul, dan

berdaya saing. Landasan inilah yang menjadikan pendidikan sebagai fokus utama bagi pemerintahan dalam membangun masyarakat dan negara, hal tersebut tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Sistem pendidikan saat ini merupakan sistem pendidikan abad 21 atau era globalisasi yang menghadapi berbagai tantangan dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas, unggul, dan berdaya saing. Salah satu poin penting untuk menghasilkan generasi tersebut adalah bahasa. Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial. Oleh karena itu, setiap individu yang ingin terlibat dan mengikuti perkembangan zaman harus memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Melalui bahasa juga segala bentuk informasi atau pesan, baik secara lisan maupun tulisan dapat tersalurkan.

Bahasa sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai lambang jati diri suatu bangsa yang diaplikasikan dalam bentuk komunikasi, baik yang bersifat nasional maupun internasional. Bentuk komunikasi ini melibatkan beberapa bahasa asing, salah satu bahasa asing yang dimaksud adalah bahasa Jerman. Bahasa Jerman telah menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA/MA/SMK.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa Jerman mencakup empat kompetensi yakni, kemampuan menyimak (*Hörverstehen*) serta kemampuan membaca (*Leseverstehen*) yang merupakan bagian dari kompetensi berbahasa yang bersifat reseptif. Keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) serta keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) yang merupakan bagian dari kompetensi berbahasa yang bersifat produktif. Selain keempat kompetensi tersebut, pembelajaran bahasa Jerman juga melibatkan dua unsur penunjang, yakni tata bahasa dan kosakata (*Strukturen und Wortschatz*).

Berkaitan dengan hal tersebut keterampilan menulis merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam pengajaran bahasa Jerman. Menulis merupakan salah satu komponen dari empat keterampilan berbahasa yang sangat perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk melatih peserta didik berfikir kritis dalam menanggapi segala sesuatu. Salah satu penekanan pemerintah yang dituangkan dalam kurikulum 2013 yang terkait dengan keterampilan menulis adalah siswa mampu menulis beragam teks baik yang berbentuk narasi, eksposisi, argumentasi, cerita maupun bentuk tulisan yang lainnya. Dewasa ini kegiatan menulis masih dirasakan sulit dan kompleks bagi sebagian besar siswa karena menulis berkaitan erat dengan kegiatan berfikir yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berfikir yang memadai yang menggambarkan keluasan wawasan. Selain kegiatan menulis juga menuntut berbagai aspek lainnya seperti Penguasaan materi tulisan, penguasaan bahasa tulis dan motivasi yang kuat untuk menulis.

Dengan keterampilan menulis seseorang dapat mengungkapkan ide, pikiran, gagasan kepada orang lain secara tertulis. Menurut Qalbi et al. (2017) bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai siswa. Oleh karena itu, keterampilan menulis juga harus dilatih secara intensif. Hal ini dikarenakan keterampilan menulis bersifat produktif, artinya menghasilkan suatu produk yaitu tulisan. Pendapat lain dikemukakan oleh Syahputra, A. F., & Mantasiah, R. (2017) bahwa pembelajaran bahasa Jerman di sekolah seharusnya berjalan dengan baik sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran bahasa Jerman dalam keterampilan menulis yaitu kemampuan siswa untuk menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat serta mampu mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan, dialog, atau wacana sederhana terkait tema yang sedang dipelajari.

Keberhasilan pembelajaran menulis sangat ditentukan oleh seberapa besar kemampuan atau peran guru dalam menyampaikan materi tentang menulis. Aktif dan pasifnya siswa dalam keterlibatannya dalam proses belajar mengajar juga sangat ditentukan oleh pendekatan, metode, strategi dan media yang digunakan oleh guru. Namun *das Sein* dan *das Sollen* belum sesuai, realitas di lapangan belum sesuai dengan harapan.

Pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide, gagasan, dan pikiran secara tertulis. Hal tersebut terjadi karena kurangnya penguasaan kosakata siswa. Penguasaan kosakata yang dimiliki oleh siswa berdampak kepada keterampilan siswa dalam menulis bahasa Jerman. Permasalahan ini ditemukan pada siswa SMA Negeri di Kabupaten Gowa pada saat pembimbingan mahasiswa yang sedang melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut. Pada tahap akhir kompetensi berbahasa seseorang dituntut untuk dapat menuangkan ide dalam bentuk bahasa tulis. Tahap ini merupakan suatu tingkatan yang paling rumit karena selain menuangkan ide, seseorang dituntut untuk dapat menuangkan gagasan, konsep perasaan, dan kemauan atau harapan orang lain yang disampaikan melalui tulisan. Penelitian sebelumnya terkait rumitnya keterampilan menulis dikemukakan oleh Latifa, A., & Rizal, A. (2020); Sumarti, S., & Widodo, P. (2020); Syarifudin, S. (2020); Mannahali, M. (2017) bahwa menulis merupakan jenis keterampilan yang relatif lebih sulit dikuasai oleh peserta didik dibandingkan keterampilan berbahasa yang lainnya. Menulis bukan urusan sederhana, menuangkan bahasa ke dalam lambang tulisan merupakan suatu proses berfikir dalam kebenaran yang dimilikinya. Oleh karena itu memerlukan kemampuan yang cukup tentang tata cara menulis serta minat terhadap apa yang akan ditulis. Selain itu keterampilan menulis siswa dibuktikan dari nilai harian, tugas siswa dalam proses pembelajaran menulis maupun hasil dalam ujian.

Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman atau era globalisasi. Perkembangan bidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberi dampak pula terhadap perkembangan media pembelajaran saat ini.

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan membawa arah perubahan yang lebih baik terutama pada generasi milenial. Minat generasi milenial terhadap perubahan dan kemajuan teknologi cukup besar, terutama penggunaan media telekomunikasi berbasis internet seperti *smartphone* untuk berbagai keperluan, sebagai contoh *smartphone* yang digunakan untuk memudahkan untuk mengakses informasi, khususnya di bidang pendidikan. *Smartphone* sebagai media pembelajaran berbasis mobile atau yang biasa disebut dengan *mobile learning*. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran juga sangat berperan besar dalam situasi sekarang ini, yaitu situasi *covid-19* yang mengharuskan proses pembelajaran dilaksanakan di rumah atau belajar dari rumah.

Oleh sebab itu salah satu solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media *Mobile Learning* atau *m-learning*. *Mobile Learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, serta ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan kapan saja. *Mobile learning* memberikan fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar yang merupakan suatu inovasi yang baik dalam pendidikan. Menurut Al-Emran et al. (2016); Uther (2019); Setyadi (2017); Hernawan (2017); Senduk et al. (2016); Angreany, F., Saleh, N., & Mannahali, M. (2021, March) bahwa *mobile learning* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berupa ponsel, *smartphone*, maupun tablet dengan penggunaan aplikasi seluler (aplikasi) dalam pembelajaran yang tidak terikat waktu dan tempat, yaitu dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun.

Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Menurut Listyorini (2013); Pappas et al., (2019); Effendi & Hendriyani (2018); Prabowo (2019) bahwa *mobile learning* memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu tersedianya materi pelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* akan lebih menarik dan menyenangkan.

Seiring perkembangan zaman, di era digital ini semakin banyak peluang untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran termasuk dalam media pembelajaran menulis, salah satu di antaranya adalah media *Quizlet*.

Quizlet merupakan perangkat pembelajaran daring (*online*) yang dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Ide pengembangan perangkat ini berasal dari pengalaman pribadinya ketika diminta untuk mengingat 111 nama-nama hewan oleh guru bahasa Perancis, pada bulan Agustus tahun 2012 *Quizlet* dirilis dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk iOS yang kemudian setahun berikutnya disusul aplikasi untuk Android pada bulan Agustus tahun 2013. Berdasarkan hal tersebut, tentunya aplikasi ini juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Menurut Aribowo (2017) aplikasi *Quizlet* dapat diunduh dan dipasang ke dalam perangkat *mobile* sehingga para siswa dapat menikmati suguhan informasi interaktif yang dipresentasikan secara audio-visual. Aplikasi ini menawarkan kesempatan bagi siswa untuk melatih dan merefleksi materi pembelajaran.

Pendapat lain mengenai aplikasi *Quizlet* juga dikemukakan oleh Sari (2019) bahwa *Quizlet* merupakan pembelajaran daring berbasis *smartphone* yang cocok digunakan untuk siswa di berbagai tingkat pendidikan dan di berbagai disiplin ilmu, termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman khususnya dalam keterampilan menulis cerita dalam gambar. Dengan media pembelajaran *Quizlet* siswa dapat terbantu dan lebih mudah untuk mengomentari atau menjelaskan gambar-gambar yang ada pada aplikasi tersebut. Sementara itu menurut Hikmah (2017) bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* ini menjadi media yang interaktif bagi siswa, terasa menyenangkan karena siswa mudah menghafal materi dan mengetahui kesalahan ejaan yang umumnya terjadi dalam mempelajari bahasa asing, utamanya dalam menulis. Selain itu, jenis aplikasi ini dianggap mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Styaningrum et al. (2019); Romdani, R., & Andriyani, L., (2021); Nurrochmah, A. I., & Benardi, A. I. (2021); Putra, R. S., & Ayuningsih, W., 2020 bahwa *Quizlet* merupakan media pembelajaran *online* yang dapat diaplikasikan pada *smartphone*. Keunggulan *Quizlet* adalah dapat menghubungkan dosen dan mahasiswa melalui situs web dan perangkat *smartphone* yang sudah menggunakan sistem iOS maupun android. Aplikasi *Quizlet* dapat diunduh dan dipasang ke dalam perangkat *mobile* sehingga para peserta didik dapat menikmati suguhan informasi interaktif yang dipresentasikan secara audio-visual. *Quizlet* juga dapat digunakan meskipun dalam keadaan *offline* sehingga dapat diakses mahasiswa kapan saja dan dimana saja tanpa terhubung dengan internet.

Quizlet juga memiliki beberapa fitur yang secara umum dikemukakan oleh Sari (2019) yaitu 1) *Fashcard*, 2) Pelajari (*learn*), 3) Tulis (*write*); 4) Pengeja (*spell*); 5) Tes (*test*); 6) Mencocokkan (*match*); 7) Gravitasi (*gravity*); 8) *live*.

Berdasarkan pemikiran dan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang terkait efek penggunaan media *Quizlet* dalam peningkatan keterampilan siswa dalam menulis cerita dalam gambar (*Bild Schreiben*) bahasa Jerman yang akan diterapkan pada siswa SMA Negeri 14 Gowa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Adapun model eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan *one group pre-test post-test group design*, yaitu desain penelitian tanpa ada kelompok kontrol dengan tiga langkah yaitu pemberian *pre test*, pelaksanaan perlakuan, dan pemberian *post test*. Adapun pola desain penelitian sebagai berikut:

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sugiyono (2017, p. 79)

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang dimaksud adalah aplikasi *Quizlet* yang merupakan suatu media pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita bergambar bahasa Jerman. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis cerita bergambar (*bild schreiben*) bahasa Jerman siswa.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 14 Gowa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 14 Gowa. Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes awal (*pre-test*), yaitu tes keterampilan menulis bahasa Jerman sesuai dengan gambar berseri yang diberikan kepada siswa dengan tema *die Familie*
2. Tes akhir (*post-test*), yaitu tes keterampilan menulis bahasa Jerman sesuai gambar berseri yang diberikan kepada siswa dengan tema *die Familie* untuk mengetahui dan melihat hasil belajar menulis cerita bergambar bahasa Jerman siswa setelah diajar dengan menggunakan aplikasi *Quizlet*.

Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kriteria penilaian keterampilan menulis menurut Bolton. Pengumpulan data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk memberikan hasil pencapaian menulis siswa setelah penerapan media pembelajaran *Quizlet*. Statistik deskriptif meliputi penyajian tabel, nilai rata-rata, median, standar deviasi, variansi, nilai minimum dan nilai maksimum yang dihitung menggunakan aplikasi *SPSS 26*. Statistik inferensial meliputi uji normalitas, uji hipotesis, dan uji n-gain.

1. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data *pre-test* hasil penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan *shapiro wilk test* dengan bantuan aplikasi *SPSS 26* dengan kriteria pengujian sebagai Jika sig. (signifikansi) < 0,05 maka H₀ ditolak dan Jika sig. (signifikansi) ≥ 0,05 maka H₀ diterima (Agustianti, R., & Amelia, R., 2018)
2. Uji hipotesis dengan menggunakan uji-t independen dilakukan untuk menguji hipotesis dengan kriteria pengujian, Terima H₁ jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan Tolak H₀ jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. (Sugiyono (2017, p. 182)
3. Uji N-Gain, dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran menulis bahasa Jerman. Peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan dengan rumus gain (g) ternormalisasi. Hasil perhitungan

N-Gain kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi seperti pada tabel berikut:

Tabel 1 Klasifikasi N Gain

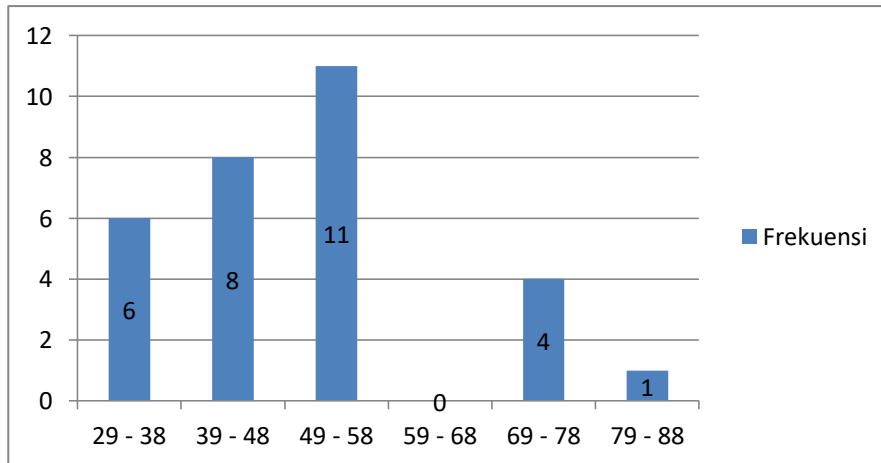
Nilai	Keterangan
$0,7 \leq g \leq 10$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$0,0 < g < 0,3$	Rendah
$g = 0,0$	Tidak terjadi peningkatan
$-1 \leq g \leq 0,0$	Terjadi penurunan

Sundayana, Rostina. (2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 14 Gowa dengan kelas XI IPS 1 yang terdiri dari 30 siswa sebagai sampel penelitian sekaligus sebagai kelas eksperimen, yang kemudian diajarkan dengan menerapkan media pembelajaran *Quizlet* untuk mengetahui keefektifan media tersebut dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita bergambar (*bild erzählen*) siswa kelas XI SMA Negeri 14 Gowa. Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan dan dilaksanakan secara daring mengingat kondisi pandemik *Covid-19* yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah. Pertemuan pertama yaitu pemberian *pre-test* atau tes awal yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menulis cerita bergambar bahasa Jerman, setelah itu kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* atau perlakuan sebanyak tiga kali perlakuan, setelah itu pada pertemuan ke empat kemudian diberikan *post-test* atau tes akhir untuk mengetahui hasil keterampilan siswa dalam menulis cerita bergambar setelah penerapan media pembelajaran *Quizlet*.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* keterampilan menulis cerita bergambar bahasa Jerman dengan tema *die Familie* yaitu sebesar 50,50. Nilai tertinggi adalah 86 dan nilai terendah adalah 29. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada distribusi frekuensi data yang disajikan pada diagram berikut



Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi *Pre-test*

Berdasarkan diagram di atas, diketahui bahwa terdapat 6 (20%) yang memperoleh nilai pada rentang 29-38, 8 siswa (26,7%) yang memperoleh nilai pada rentang 39 – 48, 11 siswa (36,7%) yang memperoleh nilai pada rentang 49 – 58, tak seorang pun siswa (0%) yang memperoleh nilai pada rentang 59 – 68, 4 siswa (13,3%) yang memperoleh nilai pada rentang 69 – 78 dan hanya 1 siswa (3,3%) yang memperoleh nilai pada rentang 79 – 88. Rendahnya keterampilan menulis bahasa Jerman siswa disebabkan oleh informasi yang disampaikan dalam tulisan masih komunikatif, akan tetapi dibebberapa bagian dalam tulisan terdapat kesalahan. Masih ada siswa yang tidak dapat menyampaikan informasi dan tujuannya dengan baik, Kalimat-kalimat yang ditulis mengandung beberapa kesalahan baik secara leksik, morfologi, sintaksis, dan ortografis dan juga sedikit mengganggu urutan logika dan pemahaman. Kosakata tidak begitu bervariasi.

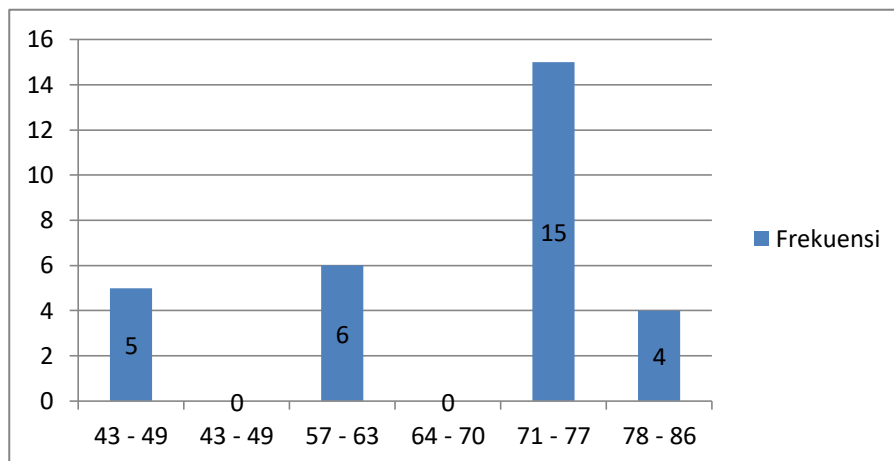
Setelah pemberian *pre-test*, penelitian kemudian dilanjutkan dengan menerapkan media pembelajaran *Quizlet* selama tiga kali pertemuan. Pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi *google meet*. Selama proses penerapan media pembelajaran *Quizlet*, siswa sangat antusias dan baru mengetahui adanya sebuah media pembelajaran yang dapat diunduh secara gratis dan sangat inovatif serta dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Jerman di mana saja dan kapan saja. Setelah penerapan media pembelajaran, selanjutnya dilakukan tes akhir atau *post-test*. Selain itu, hasil uji normalitas data *pre-test* dengan menggunakan *shapiro wilk test* dengan bantuan aplikasi *SPSS 26* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas terhadap nilai *pre-test* disajikan pada tabel berikut

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pre test	.200	30	.005	.906	30	.12

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *post-test* keterampilan menulis cerita bergambar bahasa Jerman dengan tema *die Familie* yaitu sebesar 65,53. Nilai tertinggi adalah 86 dan nilai terendah adalah 43. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada distribusi frekuensi data yang disajikan pada diagram berikut

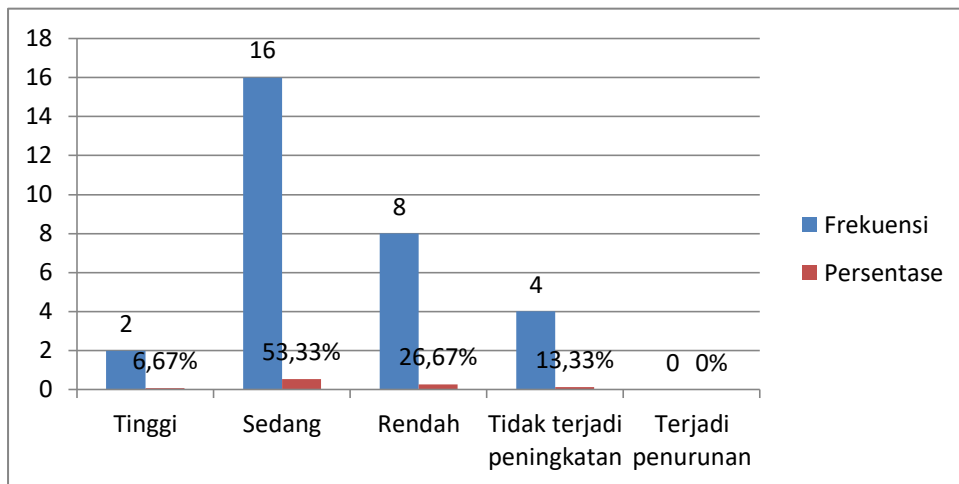


Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Post-test

Berdasarkan pada diagram di atas, diketahui bahwa terdapat 5 (16,67%) yang memperoleh nilai pada rentang 43 - 49, 0 siswa (0%) yang memperoleh nilai pada rentang 50 – 56, 6 siswa (20,0%) yang memperoleh nilai pada rentang 57 – 63, tak seorang pun siswa (0%) yang memperoleh nilai pada rentang 64 – 70, 15 siswa (50,0%) yang memperoleh nilai pada rentang 71 – 77 dan 4 siswa (13,3%) yang memperoleh nilai pada rentang 78 – 86. Hasil analisis menunjukkan bahwa, informasi yang disampaikan oleh siswa dalam tulisan komunikatif dan sesuai dengan tema. Penulis hampir dapat menyampaikan semua informasi dan tujuannya dengan baik. Sebagian besar hal-hal yang terkait dengan tema dapat ditulis dan disampaikan dengan benar, kalimat-kalimat yang ditulis mengandung sedikit kesalahan leksik, morfologi, sintaksis, dan ortografis tetapi tidak mengganggu urutan logika atau pemahaman. Kosakata juga bervariasi.

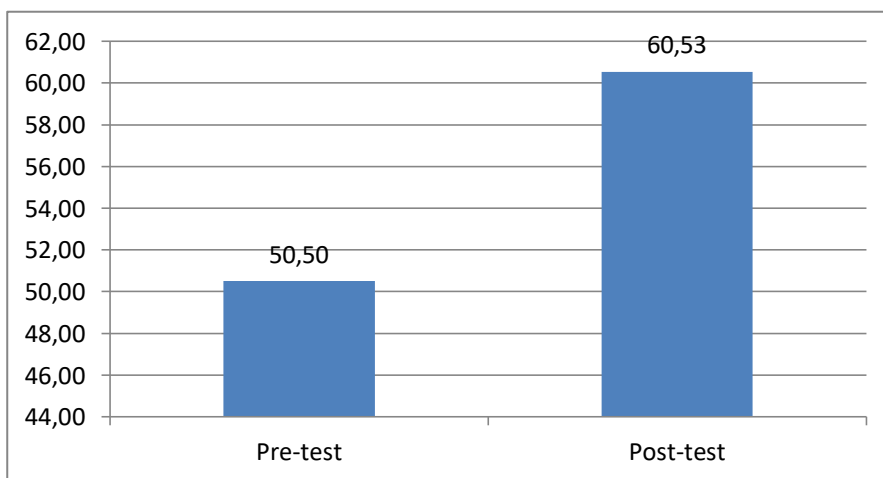
Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang hasilnya menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,1 yang kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,002.

Berdasarkan hasil tersebut nilai $t_{hitung} (4,1) > t_{tabel} (2,002)$ yang artinya bahwa media pembelajaran *Quizlet* efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita bergambar (*bild erzählen*) siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Gowa pada masa pandemi *covid-19*. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil uji *n-gain* yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 0,30. Hal tersebut berarti bahwa terjadi peningkatan secara signifikan dalam kategori sedang. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada distribusi frekuensi data yang disajikan pada diagram berikut



Gambar 3. Diagram Klasifikasi N-Gain

Peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* disajikan pada diagram berikut



Gambar 4. Peningkatan Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizlet* dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita

bergambar bahasa Jerman (*bild erzählen*) di masa pandemi covid-19. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Styaningrum et al. (2019) bahwa *Quizlet* merupakan media pembelajaran *online* yang dapat diaplikasikan pada *smartphone*. Keunggulan *Quizlet* adalah dapat menghubungkan dosen dan mahasiswa melalui situs web dan perangkat *smartphone* yang sudah menggunakan sistem iOS maupun android. Aplikasi *Quizlet* dapat diunduh dan dipasang ke dalam perangkat *mobile* sehingga para peserta didik dapat menikmati suguhan informasi interaktif yang dipresentasikan secara audio-visual. *Quizlet* juga dapat digunakan meskipun dalam keadaan *offline* sehingga dapat diakses mahasiswa kapan saja dan dimana saja tanpa terhubung dengan internet. Sehingga media pembelajaran ini juga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran secara *online* seperti situasi saat sekarang ini yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Quizlet* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita bergambar (*bild erzählen*) siswa kelas XI SMA Negeri 14 Gowa. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji-t sebesar 4,1 yang lebih besar dari nilai $t_{\text{tabel}} (2,002)$. Selain itu, adanya peningkatan nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 50,50 dan rata-rata *post-test* sebesar 65,53 dengan gain ternormalisasi sebesar 0,30 yang berada pada kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, R., & Amelia, R. (2018). Analisis kemampuan koneksi matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran CORE (connecting, organizing, reflecting, extending). *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(1), 1-6.
- Al-Emran, M., Elsherif, H. M., & Shaalan, K. (2016). Investigating attitudes towards the use of mobile learning in higher education. *Computers in Human Behavior*, 56, 93-102. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.033>
- Angreany, F., Saleh, N., & Mannahali, M. (2021, March). YouTube-Based Audio Visual Media in German Listening Learning. In International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT).
- Ariowo, E. K. (2017). *Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning* [Preprint]. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/jkys5>
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). *Mobile Learning sebagai Alternatif Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Profesional*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/v83ef>
- Hernawan, H. (2017). Penggunaan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Html 5 Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Mikrobiologi. *Pedagogia*, 15(2), 124-131. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i2.8090>

- Hikmah, D. (2017). Penggunaan Quizlet Sebagai Media Pengenalan Informatics Terms. *Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER)*, 1(1), B06-1-B06-6.
- Latifa, A., & Rizal, A. (2020). ICARE Learning Model in Improving the Students Writing Ability. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 4(2), 258-269.
- Listyorini, T. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25-30. <https://doi.org/10.24176/simet.v3i1.85>
- Mannahali, M. (2017, October). Implementasi Strategi Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Jerman. In *Seminar Nasional LP2M UNM (Vol. 2, No. 1)*.
- Nurrochmah, A. I., & Benardi, A. I. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Quizlet dengan Powerpoint Pada Materi Pokok Atmosfer Kelas X SMA N 16 Semarang. *Edu Geography*, 9(2), 105-111.
- Pappas, I. O., Giannakos, M. N., & Sampson, D. G. (2019). Fuzzy set analysis as a means to understand users of 21st-century learning systems: The case of mobile learning and reflections on learning analytics research. *Computers in Human Behavior*, 92, 646-659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.010>
- Prabowo, S. I. T., Hufad, A., Tarsidi, D., & Aprilia, I. D. (2019, July). Hybrid Learning for Education Inclusion. In *2nd International Conference on Educational Sciences (ICES 2018)* (pp. 169-172). Atlantis Press.
- Putra, R. S., & Ayuningsih, W. (2020). Pembelajaran Digital Menggunakan Quizlet. *PROSIDING SAMASTA*.
- Qalbi, U. N., Mantasiah, R., Jufri, J., & Yusri, Y. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(1).
- Romdani, R., & Andriyani, L. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN KARTU GAMBAR BERSUARA BERBASIS E-FLASHCARD QUIZLET UNTUK PEMBELAJARAN AL-MUFRADAT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, (7), 730-742.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15-15. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>
- Senduk, E. P., Sinsuw, A., & Karouw, S. (2016). M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14929>
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, 33(2), 87-92. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92>
- Styaningrum, F., Sulistyowati, N. W., Pramusti, W. C., & Munawaroh, T. E. (2019). Media Quizlet Live Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial Untuk Meningkatkan Kerjasama Mahasiswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 0(0), 256-262.



- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarti, S., & Widodo, P. (2020). Writing Errors in Students' Foreign Language Acquisition. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 4(2), 215-223.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syahputra, A. F., & Mantasiah, R. (2017). Keefektifan Teknik Brainstorming Dalam Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2).
- Syarifudin, S. (2020). Survey on EFL students' writing anxiety: level, types, and causes. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 4(2), 122-132.
- Uther, M. (2019). Mobile learning—trends and practices.