

PENERAPAN APLIKASI READLE DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMAN 1 KERTOSONO

Natanael Victor Santoso¹⁾ Rizman Usman²⁾

Universitas Negeri Malang

natanael.victor.1802416@students.um.ac.id ¹⁾ risman.fs.ac.id ²⁾

Abstrak: Reading skill is a skill needed in learning a language, including German. In learning German in high school, reading practice activities are divided into reading aloud and reading comprehension exercises. The results of observations before conducting the research, students of class XII IPA 2 SMAN 1 Kertosono had difficulty reading. These difficulties can be overcome with the Readle application, which contains reading texts, audio, explanations, quizzes, and translations in English. The purpose of this research is to apply the Readle application to train students' reading skills. This study used descriptive qualitative method. Research data were collected through observation and interviews. The results showed that the implementation of the Readle application went according to plan, the student responses were very positive, and students thought that they found it helpful in learning German by using the Readle application. This positive response indicates that the Readle application can be used in German learning activities at school because the various features provided by the application can be used for learning German reading, both reading aloud and reading comprehension.

Kata Kunci: Readle App, Reading Skill, Mobile Learning

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di SMAN 1 Kertosono. Bahasa tersebut diajarkan untuk siswa kelas XII. Untuk menguasai bahasa Jerman dengan baik ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*) berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Peneliti melakukan penelitian di SMAN 1 Kertosono karena peneliti mendapatkan informasi dari salah satu siswa bahwa minat terhadap pembelajaran bahasa Jerman kurang menarik dan dekat dengan rumah peneliti. Ketika melakukan penelitian didapatkan bahwa dari keempat keterampilan berbahasa tersebut siswa di SMAN 1 Kertosono mengalami kesulitan ketika diharuskan membaca teks dalam bahasa Jerman. Fakta ini diperoleh dari hasil wawancara singkat peneliti dengan siswa SMAN 1 Kertosono. Menurut para siswa mereka kesulitan dalam membaca sebuah teks bahasa Jerman dalam bentuk membaca keras (*Lautlesen*) dan juga membaca pemahaman (*Lesen zum Verstehen*). Hal serupa juga disampaikan oleh guru bahasa Jerman bahwa siswa memiliki ketakutan dan kesulitan ketika diminta membaca teks dalam bahasa Jerman. Padahal keterampilan membaca keras (*Lautlesen*) dan pemahaman sangat penting. Membaca keras bertujuan untuk melatih pengucapan (*Aussprache*) sehingga mereka dapat mengucapkan kata bahasa Jerman dengan baik,

sedangkan membaca pemahaman bertujuan untuk melatih proses berpikir kognisi yaitu mereka-reka kata, kalimat dan frase dalam teks secara kontekstual.

Mengingat fenomena tersebut di atas, maka pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman perlu mendapat perhatian. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahmawati and Suryadi, 2019) yang menyatakan, bahwa dari keempat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), keterampilan membaca merupakan komponen keterampilan yang paling banyak perhatian para ahli dan peneliti bahasa. Pentingnya penguasaan keterampilan membaca ini tidak lepas dari dampak positif dari penguasaan keterampilan membaca, misalnya dari kegiatan membaca siswa mendapat informasi tentang isi teks, siswa dapat menambah kosakata, menguasai penggunaan struktur kalimat, dan sebagainya.

Oleh karena itu permasalahan dapat dipecahkan dengan penggunaan metode, strategi, teknik, atau bahkan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Selama ini pembelajaran membaca diajarkan tanpa bantuan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni aplikasi pembelajaran android. Hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa yang memerlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Terdapat media pembelajaran berbasis android yang bernama *Readle*. Aplikasi ini dapat membantu dalam proses pembelajaran bahasa Jerman dan sangat tepat untuk keterampilan membaca karena dalam aplikasi ini terdapat, teks bacaan, kuis,, kata kunci, dan penjelasan struktur kalimat.

Berdasarkan latar belakang diatas, fokus penelitian adalah penerapan aplikasi *Readle* dalam keterampilan membaca siswa SMAN 1 Kertosono.

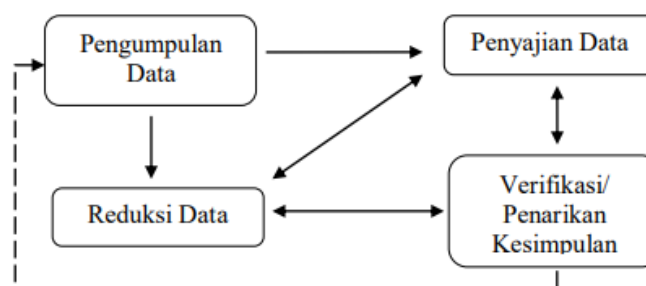
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang mendeskripsikan penerapan aplikasi *Readle* dalam pembelajaran keterampilan membaca siswa SMAN 1 Kertosono. Objek penelitian ini yaitu penerapan aplikasi *Readle*. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang menyediakan teks bahasa Jerman yang dapat diunduh di *playstore*. Subjek penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Kertosono. Prosedur penerapan aplikasi *Readle* di kelas dalam penelitian adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Selama proses penerapan pembelajaran tersebut dilakukan proses observasi yang dilakukan oleh dua observer untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan aplikasi *Readle* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Pada akhir pembelajaran dilaksanakan wawancara kepada para siswa mengenai berbagai aspek yang terkait dengan aplikasi *Readle* yang bertujuan untuk mengetahui pendapat dari siswa terkait penggunaan aplikasi. Dengan demikian data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap pelaksanaan penerapan aplikasi *Readle* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman. Selain itu data juga diperoleh melalui wawancara dengan beberapa siswa yang menjadi subjek penelitian dan guru yang mengajar bahasa Jerman. Data yang diperoleh kemudian dijabarkan secara deskriptif. Metode analisis data penelitian pendekatan deskriptif kualitatif yang mengutamakan kualitas data dari hasil wawancara dan observasi terhadap siswa SMAN 1 Kertosono. Miles & Huberman (Sugiyono, 2013) mengemukakan bahwa dalam analisis data kualitatif, aktivitas dilakukan secara interaktif. Alur analisis data model interaktif yang digunakan peneliti merujuk pada model Miles & Huberman.



Gambar 2. Alur Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman

Berdasarkan alur tersebut peneliti melakukan empat tahapan dalam menganalisis data penelitian, yakni (1) pengumpulan data penelitian dilakukan dengan memeriksa secara teliti kelengkapan identitas dan isi data yang diperoleh, (2) reduksi data dilakukan dengan membaca

secara berulang dan mengklasifikasikan data yang diperoleh pada tiap pernyataan pada lembar observasi dan kuesioner, (3) data disajikan dalam bentuk teks naratif dengan menyatukan data yang diperoleh, dan (4) dilakukan penarikan kesimpulan. Analisis data dapat dilakukan secara terus menerus hingga data dapat memenuhi kebutuhan peneliti. Dengan demikian, secara tidak langsung selama analisis data dengan model analisis interaktif telah dilakukan triangulasi data untuk menarik kesimpulan. Peneliti memilih model interaktif Miles & Huberman karena model ini memungkinkan peneliti untuk mengambil ulang data apabila data yang diperoleh kurang atau tidak valid. Dengan demikian, maka peneliti akan memperoleh data yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Aplikasi Readle dalam Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan dari hasil observasi yang sudah dilakukan oleh dua observer, didapatkan data terkait respon siswa terhadap penerapan aplikasi *Readle*. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *Readle* meliputi langkah-langkah yang terbagi dalam tiga bagian, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang masing-masing dijabarkan sebagai berikut.

a. Kegiatan awal

Pembelajaran diawali dengan berdoa dan dilanjutkan dengan menginstruksikan siswa untuk mengunduh aplikasi *Readle*.

b. Kegiatan Inti

Setelah memastikan bahwa aplikasi telah terunduh, selanjutnya peneliti membagikan sebuah kartu warna (merah, kuning, hijau) yang bertujuan untuk membagi siswa kedalam beberapa kelompok sesuai dengan warna, serta untuk *ice breaking* dengan cara memutar kartu itu dengan teman di sebelahnya serta menyebutkan warnanya dalam bahasa Jerman (*Rot, Gelb, Grün*). *Ice breaking* dalam pembelajaran berfungsi mengatur dan membuat suasana menjadi kondusif dan disesuaikan berdasarkan lingkungan belajar, materi serta kondisi siswa (Febriandari, 2018). Kegiatan ini juga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran serta memotivasi siswa dalam belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik (Susanah and Alarifin, 2014).

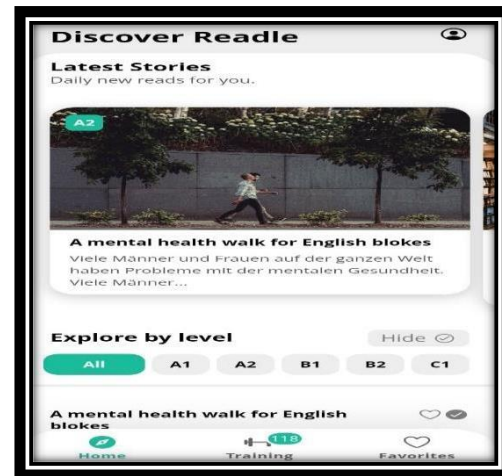


Gambar 3. Kartu

Setelah itu, peneliti menampilkan *powerpoint* yang berisi teks yang sama seperti di aplikasi *Readle* melalui layar proyektor. Dalam teks ini peneliti membagi setiap kalimat dengan beberapa warna dan meminta setiap masing-masing kelompok untuk membaca teks sesuai warnanya serta diikuti oleh kelompok lain.

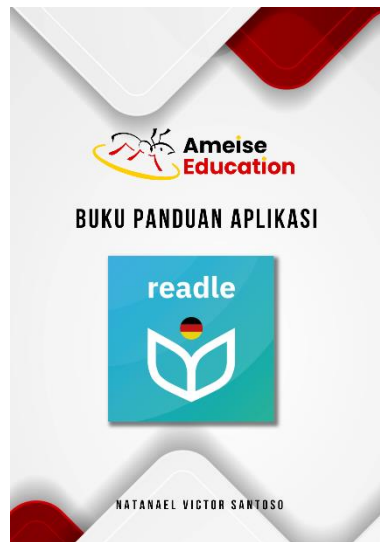


Gambar 4. Teks "PowerPoint"



Gambar 5Tampilan Aplikasi *Readle*

Dalam proses membaca teks pada *powerpoint* ini terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca bahasa Jerman. Hal itu dibuktikan melalui hasil pada lembar observasi (O/7/A) bahwa siswa kesulitan dalam membaca huruf *umlaut* (ä, ü, ö), serta ß. Dari permasalahan tersebut, peneliti memberi perintah untuk mengunduh aplikasi *Readle* pada *playstore* (O/4/A). Pertama, peneliti memberikan sebuah buku panduan terkait cara penggunaan aplikasi *Readle* kepada siswa dan memberi waktu untuk mempelajari beberapa fitur yang tersedia. Akan tetapi, siswa masih kebingungan apabila hanya memahami penggunaan aplikasi melalui buku panduan, sehingga peneliti menjelaskan cara penggunaan secara lisan (O/2/H). Setelah menjelaskan cara penggunaan aplikasi, peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum mereka pahami terkait aplikasi. Seluruh siswa menanggapi bahwa mereka sudah cukup memahami cara penggunaan aplikasi dan tidak ada yang bertanya (O/3/H). Peneliti menjelaskan bahwa dalam aplikasi ini terdapat fitur audio teks per kata atau kalimat yang dapat diatur cepat lambatnya suara, kuis untuk meningkatkan pemahaman siswa, kata kunci, struktur kalimat (O/1/H&A).

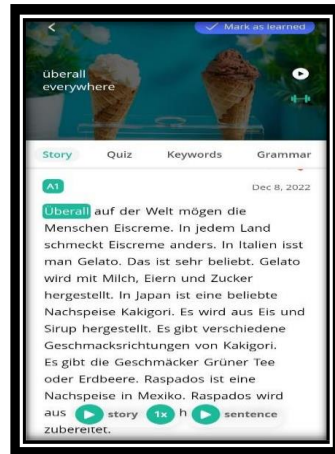


Gambar 6. Tampilan Buku Panduan Aplikasi *Readle*

Setelah peneliti menjelaskan terkait fitur dalam aplikasi, peneliti memulai pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *Readle*. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk membaca sembari mendengarkan audio dari teks tersebut. Audio tersebut berisi pelafalan penutur asing bahasa Jerman sesuai dengan teks yang berfungsi untuk membantu siswa dalam membaca dengan pelafalan yang benar. Pada hasil observasi O/5/H dan O/6/H&A, didapat data bahwa siswa terbantu dalam pelafalan melalui audio tersebut serta siswa dapat berdiskusi untuk saling mengoreksi pelafalan teman sekelompoknya. Pada tahap ini, siswa membaca teks dengan keras secara bergantian berdasarkan warna kelompoknya. Rahmi and Marnola (2020) berpendapat bahwa kegiatan secara berkelompok dengan model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* siswa melakukan kegiatan secara berpasangan atau kelompok dan bergantian secara lisan membaca teks berdasarkan materi. Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa dengan mudah dan praktis serta siswa belajar lebih termotivasi dan dengan mudah memahami materi. Menurut Dalman (Patiung, 2016) membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.

Setelah siswa selesai membaca teks, siswa diarahkan untuk membuka fitur kuis terkait teks yang sebelumnya dibaca. Pada kuis tersebut, terdapat empat pertanyaan dan didapatkan hasil bahwa siswa dapat menjawab tiga dari empat pertanyaan yang tersedia (O/10/A). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih pemahaman membaca siswa. Sebagian besar siswa salah menjawab pada soal "*In Italien isst Gelato*" yang berkaitan dengan *pronomen*. Mereka menjawab salah karena masih banyak yang belum memahami materi tentang *pronomen*. Hasil tersebut digunakan peneliti untuk mengambil nilai siswa. Selanjutnya siswa diarahkan untuk membuka fitur *keywords* untuk menambah kosakata baru. Pada fitur *keywords*, siswa dapat menyimpan kosakata baru yang didalamnya terdapat makna dari kata tersebut dalam bahasa Inggris serta

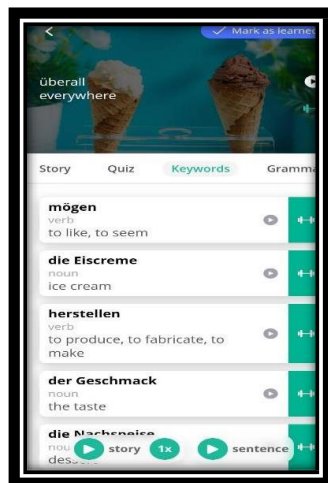
pengelompokkan kata (kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan). Akan tetapi, ada beberapa siswa yang merasa kesulitan untuk memahami makna karena penjelasan tidak dalam bahasa Indonesia (O/8/H&A). Kemudian siswa diarahkan untuk membuka fitur *grammar*/struktur kalimat. Dalam fitur ini terdapat beberapa contoh gramatik pada teks sebelumnya dengan disertai penjelasan. Pada kegiatan ini, tidak ada siswa yang merasa kesulitan dan terbantu dengan adanya fitur ini (O/9/H).



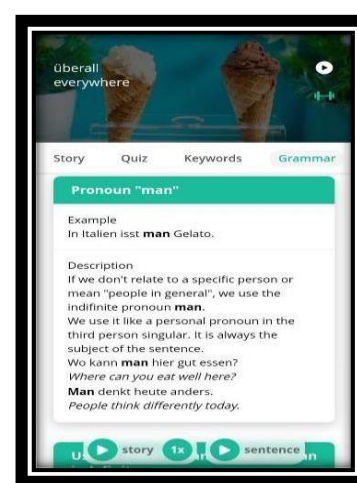
Gambar 7. *Story*



Gambar 8. *Quiz*



Gambar 9. *Keywords*



Gambar 10. *Grammar*

c. Kegiatan Akhir

Diakhir pembelajaran dilakukan kegiatan refleksi pembelajaran untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan. Siswa juga memberikan kesimpulannya terkait dengan penggunaan aplikasi *Readle*. Hal ini sesuai dengan Ismayanti et al. (2020) yang berpendapat bahwa refleksi pembelajaran menjadi salah satu tindakan guru untuk *review* kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan perencanaan, keterlaksanaan dan hasil pembelajaran. Menurut hasil data observasi O/11-16/H&A, ketika peneliti meminta *feedback*

terhadap pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan aplikasi *Readle*, didapat bahwa siswa terlihat antusias karena siswa dapat mengenal media baru untuk belajar bahasa Jerman. Selain itu, siswa dapat saling berinteraksi selama kegiatan belajar kelompok. Akan tetapi ditemukan bahwa beberapa siswa tidak antusias karena dalam aplikasi hanya terdapat penjelasan dalam bahasa Inggris. Namun hal tersebut tidak menjadi kendala utama, kendala utama dalam menggunakan aplikasi ini adalah mereka menginginkan lebih banyak teks bacaan untuk melatih keterampilan membaca, akan tetapi hal tersebut membutuhkan aplikasi *Readle* yang berbayar. Meskipun hanya menggunakan aplikasi tanpa berbayar, siswa tetap merasa terbantu dalam melatih keterampilan membaca serta pelafalannya. Siswa tidak merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Readle* karena aplikasi mudah digunakan dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, serta dapat digunakan untuk belajar mandiri. Kemudian penelitian diakhiri dengan salam dan dilanjutkan dengan wawancara lima siswa (O/17/H&A).

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Readle* dalam pembelajaran keterampilan membaca berjalan dengan baik. Siswa yang mulanya kesulitan dalam membaca bahasa Jerman menjadi terbantu. Dalyono (Fathonah and Bukhori, 2021) menyatakan bahwa kesulitan belajar yang dialami masing-masing siswa dilatarbelakangi oleh berbagai faktor. Menurut siswa, faktor yang mempengaruhi mereka ketika mengalami kesulitan dalam belajar adalah cara penyampaian materi dan materi yang disampaikan sulit dipahami oleh siswa Tumuzi & Dasing (Fathonah and Bukhori, 2021). Sesuai dengan hal tersebut, Zainal Arifin (Syafira, 2020) mengungkapkan bahwa indikator yang menyebabkan kesulitan belajar siswa adalah tidak dapat menguasai materi pelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan tidak menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Oleh karena itu, peneliti memberi suasana baru saat pembelajaran bahasa Jerman melalui penerapan aplikasi *Readle*. Dengan aplikasi tersebut, siswa menjadi lebih antusias dalam mempelajari bahasa Jerman. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan secara mandiri. Hal itu membuktikan bahwa seorang siswa juga dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran yang ada (Dosi and Budiningsih, 2019).

2. Pendapat Siswa terkait Penerapan Aplikasi *Readle* dalam Kegiatan Pembelajaran

Terdapat sembilan pertanyaan yang diajukan kepada siswa terkait dengan aplikasi untuk mengetahui pendapat siswa tentang aplikasi *Readle*. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diajukan melalui wawancara langsung kepada lima siswa. Wawancara dengan siswa diperlukan untuk mengetahui kendala yang dialami. Wawancara ini menggunakan pedoman wawancara sebagai instrumen pendukung penelitian. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti terhadap siswa SMAN 1 Kertosono ditemukan bahwa:

a. Terkait dengan kesulitan membaca bahasa Jerman

‘Saya kesulitan karena bahasa Jerman pelafalannya kurang jelas, terdapat huruf umlaut dan sulit untuk memahami struktur kalimat’ (W/1/A)

Saya kesulitan karena pelafalannya berbeda dengan bahasa Inggris dan terkesan asing' (W/1/G)

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa kesulitan siswa dalam membaca bahasa Jerman adalah pelafalannya yang sulit dan terkesan asing. Selain itu bahasa Jerman berbeda dengan bahasa Inggris. Kesulitan siswa ini karena mereka belum terbiasa membaca bahasa Jerman dan mereka tidak mengerti tentang abjad bahasa Jerman seperti huruf umlaut dan beberapa huruf konsonan yang asing (β , sch) serta struktur kalimat. Hal ini sesuai dengan pendapat (Pabumbun & Dalle, 2019) yang menyatakan bahwa kesulitan belajar yang dialami masing-masing siswa dilatarbelakangi oleh berbagai faktor.

b. Terkait dengan pengetahuan siswa terhadap aplikasi *Readle*

'Aplikasi berbayar dari playstore dengan berbagai level A1-C1' (W/4/G)

'Aplikasi belajar bahasa yang menarik minat anak muda, fitur nya menarik untuk semua umur' (W/4/F)

'Aplikasi yang mempelajari bahasa Jerman, memudahkan siswa belajar bahasa Jerman lebih luas lagi' (W/4/N)

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa terhadap aplikasi sangat baik. Siswa berpendapat bahwa aplikasi ini memudahkan siswa dalam belajar bahasa Jerman karena dapat diunduh di playstore serta memiliki fitur yang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Gunawan et al., 2021) yang menyatakan bahwa fitur dalam pembelajaran dapat menjadi daya tarik bagi siswa

c. Terkait dengan pendapat siswa tentang aplikasi *Readle*

'Bermanfaat tetapi kuisnya kurang banyak, dan bisa belajar mandiri selain di sekolah' (W/2/A)

'Membuat siswa lebih gampang belajar bahasa Jerman, karena kita harus sering membaca dan mencari arti katanya tetapi tidak ada bahasa Indonesia di aplikasi ini, walaupun saya bisa bahasa Inggris dan Indonesia' (W/2/N)

'Bagus, terdapat kosakata baru yang tidak diajar oleh guru dikelas atau aplikasi belajar mandiri' (W/2/M)

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pendapat siswa tentang aplikasi *Readle* yakni aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan memiliki fitur yang menarik, hal ini sesuai dengan pendapat (Yunus, 2020) bahwa aplikasi pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

d. Terkait dengan perasaan setelah menggunakan aplikasi *Readle*.

'Ternyata terdapat aplikasi bahasa Jerman yang terdapat teks bacaan dan penjelasan arti, jadi nambah *grammar* itu penting. Karena waktu dikelas hanya menulis soal dan tidak mengerti artinya dan cara bacanya' (W/3/F)

'Bisa berkembang cara membacanya' (W/3/A)

'Saya pikir sulit tetapi setelah digunakan paham' (W/3/N)

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pendapat siswa tentang perasaan setelah menggunakan aplikasi *Readle* memiliki kesan positif. Siswa mengira bahwa aplikasi ini sulit digunakan, tetapi setelah menggunakannya terasa mudah. Selain itu, terdapat teks bacaan beserta arti yang dapat melatih perkembangan membaca siswa. Hal ini menyatakan bahwa guru harus mengetahui perasaan siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi, supaya guru mengetahui kelayakan aplikasi tersebut.

e. Terkait dengan kesulitan saat menggunakan aplikasi *Readle*

'Tidak mengalami kesulitan karena terdapat tutorial (W/5/F)

'Iya, karena tidak terdapat arti dalam bahasa Indonesia, walaupun saya bisa juga bahasa Inggris' (W/5/M)

'Tidak, karena kita sudah pernah belajar bahasa Inggris dan itu sedikit membantu' (W/5/A)

Berdasarkan data di atas disimpulkan bahwa, sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan karena terdapat *tutorial/panduan* dalam menggunakan aplikasi. Kesulitan siswa adalah tidak adanya arti dalam bahasa Indonesia akan tetapi hal itu tidak menjadi kesulitan yang berarti. Hal ini sesuai dengan pendapat, Rhilmanidar et al., 2020 (Bachtiar et al., 2021) yang menyatakan bahwa kesulitan siswa dapat diatasi dengan adanya buku pedoman dan buku pedoman dapat meningkatkan pemahaman siswa sebanyak 50% dalam menggunakan sebuah aplikasi.

f. Terkait dengan perubahan siswa dalam membaca bahasa Jerman.

'Ya setelah melihat aplikasi ini ternyata membaca lebih enak, karena kita mendengarkan audio terlebih dahulu jadi kita bisa meniru cara pengucapannya' (W/6/N)

'Mudah, karena menambah bahan bacaan itu penting untuk belajar bahasa' (W/6/F)

'Masih sama saja' (W/6/F)

Berdasarkan data di atas disimpulkan bahwa, terdapat siswa yang mengalami perubahan dalam membaca. Siswa merasa membaca jauh lebih mudah karena terdapat audio dan juga bahan bacaan yang banyak. Tetapi terdapat juga siswa yang tidak mengalami perubahan. Perubahan siswa ini dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran siswa. Hal ini sesuai pendapat (Damayanti and Dewi, 2021) yang menyatakan bahwa perubahan siswa dapat dilihat dari pencapaian ketuntasan belajar siswa dan semakin banyak siswa yang mencapai ketuntasan belajar maka semakin efektif produk yang digunakan. Selain itu juga dalam aplikasi ini kita dapat membaca aplikasi ini secara detail atau *Detailliertes Lesen*. '*Detailliertes Lesen: Sie lesen den ganzen Artikel von Anfang bis Ende durch; Sie lesen ihn genau, weil jede Information für Sie wichtig sein kann, z. B. Informationen über das Klima, über Land und Leute*'. (Dinsel and Reiman, 1998) Metode ini membuat siswa membaca artikel secara keseluruhan,

g. Terkait dengan motivasi belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *Readle*

'Ya, karena terdapat kuisnya. Dan terdapat grammar dan terdapat penjelasan arti tiap kata Untuk orang yang berambisi sangat menarik, namun untuk membayar agak malas' (W/7/N)

'Bertambah karena lebih tertarik' (W/7/M)

Berdasarkan data di atas disimpulkan bahwa siswa termotivasi untuk belajar dengan penggunaan aplikasi Readle. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur seperti grammar dan arti kata yang menambah ketertarikan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hasriadi, n.d.) yang menyatakan bahwa teknologi pembelajaran dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar.

h. Terkait dengan keefektifan, efisiensi dan kemenarikan aplikasi *Readle*.

'Efektif daripada monoton ke buku tulis, menggunakan aplikasi menjadi lebih menarik' (W/8/A)

'Menarik membuat siswa lebih ingin belajar karena biasanya hanya mencatat dan menghafal' (W/8/N)

'Menarik, terdapat berbagai macam fitur' (W/8/G)

'Efisien dan menarik, karena kita bisa mencari kata yang belum kita pahami yakni arti dan pengucapannya' (W/8/M)

Berdasarkan data di atas disimpulkan bahwa, aplikasi ini efektif karena dapat menjadi alternatif media pembelajaran selain hanya menggunakan buku. Selain itu aplikasi ini juga efisien dan menarik karena fitur yang mudah digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Myori et al., 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran harus menarik dan efisien dan dibawa kemana saja

i. Terkait dengan kelebihan dan kekurangan aplikasi *Readle*.

'Kelebihannya bisa dibawa kemana aja, terdapat gambar animasi, kekurangannya kuisnya sedikit, aplikasinya berbayar, sehingga tidak bisa akses semua materi. Tetapi jika niat belajar maka berlangganan/berbayar tidak masalah. Bermanfaat juga untuk anak yang akan belajar bahasa Jerman' (W/9/A)

'Simpel, kekurangan tidak terdapat panduan dan apakah berbayar sebanding dengan aplikasinya' (W/9/G)

'Banyak kosakata baru yang tidak saya pelajari di sekolah, kekurangan menggunakan internet jadi tidak leluasa menggunakan' (W/9/M)

'Mempermudah dan menarik siswa belajar bahasa Jerman, kekurangannya berbayar dan tidak ada bahasa Indonesianya' (W/9/N)

Berdasarkan data di atas disimpulkan bahwa kelebihan dari aplikasi *Readle* adalah dapat digunakan dimana saja, banyak kosakata baru, sedangkan kekurangannya adalah kuisnya sedikit, aplikasi berbayar, memerlukan koneksi internet dan tidak terdapat bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ummah, 2021) Yang menyatakan bahwa setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, siswa sangat antusias dan tertarik dengan aplikasi belajar *Readle* hal ini dikarenakan dalam aplikasi ini terdapat teks bacaan, audio, kuis dan penjelasan struktur kalimat. Ini sangat membantu siswa dalam belajar, tidak hanya di dalam kelas namun ketika mereka ingin belajar secara mandiri (dirumah/dimana saja). Siswa juga sangat

antusias ketika dalam proses pembelajaran dilakukan *ice breaking* terlebih dahulu untuk membuat suasana belajar menjadi menarik. Dalam *ice breaking* ini terbagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan warna. Hal ini membuat siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran menggunakan aplikasi *Readle*, karena diselingi dengan kegiatan *ice breaking*. Menurut data dari hasil wawancara siswa merasa sangat terbantu dengan adanya aplikasi ini. Terdapat siswa yang merasa keberatan jika aplikasi ini berbayar dan arti kata menggunakan bahasa Inggris, namun terdapat juga siswa yang tidak mempermasalahkan aplikasi berbayar ini karena sebanding dengan fitur yang ditawarkan dan juga tidak masalah jika arti kata harus menggunakan bahasa Inggris.

SARAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan tentang penerapan aplikasi *Readle* dalam keterampilan membaca siswa. Berikut saran yang diberikan oleh peneliti:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menjadikan aplikasi ini sebagai alternatif media pembelajaran karena aplikasi ini karena menarik dan interaktif melalui handphone saja. Hal yang harus dilakukan pendidik adalah dengan menyisipkan kegiatan *ice breaking* dengan tujuan untuk menarik minat dari siswa dan menjaga supaya siswa tetap antusias.

2. Bagi Siswa

Aplikasi ini disarankan untuk siswa untuk melatih pemahaman mereka terhadap keterampilan membaca, karena aplikasi ini dapat dengan mudah diakses dan digunakan dimana saja.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mencari aplikasi pembelajaran yang dapat menambah keterampilan membaca siswa, tidak hanya untuk pembelajaran di dalam kelas namun juga aplikasi yang dapat digunakan dimana saja atau aplikasi belajar mandiri untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggari Syafira, 2020. Analisis Kesulitan Siswa dalam Memecahkan Masalah Soal Cerita pada Materi Bangun Datar Ditinjau dari Minat Belajar. PhD Thesis Univ. Muhammadiyah Ponorogo.
- Bachtar, D., Yudianto, E., Sugiarti, T., 2021. Pengembangan Buku Panduan Geogebra untuk Guru SMP Pada Materi Bangun Ruang di Masa Pandemi COVID-19. J. Pendidik. Mat. 05.
- Damayanti, N.A., Dewi, R.M., 2021. Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. EDUKATIF J. ILMU Pendidik. 3, 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>
- Dinsel, S., Reiman, M., 1998. Fit fürs Zertifikat Deutsch (Tipps und Übungen).
- Dosi, F., Budiningsih, C.A., 2019. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman. J. Inov. Teknol. Pendidik. 6, 1–13.

- Fathonah, U., Bukhori, H.A., 2021. Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jerman Secara Daring Selama Pandemi Covid-19 Di Sekolah Menengah Atas. *EDUKATIF J. ILMU Pendidik* 3, 1152–1160. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.493>
- Febriandari, E.I., 2018. Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Briliant J. Ris. Dan Konseptual* 3, 485. <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.253>
- Gunawan, V.A., Karlani, E., Triyani, T., Saefulloh, A., Putra, L.S.A., 2021. Desain Fitur Aplikasi E-Learning Penunjang Pembelajaran Berbasis Android. *J. Edukasi Dan Penelit. Inform. JEPIN* 7, 314. <https://doi.org/10.26418/jp.v7i3.49226>
- Hasriadi, n.d. Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12, No. 1, 2022.
- Ismayanti, I., Arsyad, M., Marisda, D.H., 2020. Penerapan Strategi Refleksi Pada Akhir Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Fluida. *Karst J. Pendidik. Fis. DAN Ter.* 3, 117–121. <https://doi.org/10.46918/karst.v3i1.573>
- Myori, D.E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., Fadli, R., 2019. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV J. Tek. Elektro Dan Vokasional* 5, 102. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Pabumbun, A.R., Dalle, A., 2019. Problematika Pembelajaran Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 11 MAKASSAR. *Eralingua J. Pendidik. Bhs. Asing Dan Sastra* 1. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4403>
- Rahmawati, M., Suryadi, E., 2019. Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran* 4, 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>
- Rahmi, Y., Marnola, I., 2020. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Compotion (CIRC). *J. Basicedu* 4, 662–672. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 19th ed. Bandung: Alfabeta, Bandung.
- Susanah, R., Alarifin, D.H., 2014. Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *J. Pendidik. Fis.* 2. <https://doi.org/10.24127/jpf.v2i1.104>
- Ummah, A.A.N., 2021. Analisis Minat Pelajar terhadap Aplikasi-Aplikasi Penunjang Sistem Pembelajaran Online (preprint). *Open Science Framework*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/2qpb7>
- Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Patiung, D., 2016. Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual. *Al Daulah J. Huk. Pidana Dan Ketatanegaraan* 5, 352–376. <https://doi.org/10.24252/ad.v5i2.4854>

Yunus, Y., 2020. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android pada Sekolah Menengah Pertama JTII, Vol. 5, No.2, November 2020.

Widayaningrum, I. 2016. Aplikasi Musicroid sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Berbasis Android. Program Studi Informatika. Universitas Muhammadiyah Ponorogo