

# Pengembangan Media Video Lagu sebagai Stimulus dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMA

## Development of Song Video Media as a Stimulus in Learning Speaking Skills for 10<sup>th</sup> Grade Students at Senior High School

Kalvino Marko Rex Koropasi, Sawitri Retnantiti\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: sawitri.retnantiti.fs@um.ac.id

Paper received: 13-03-2023; revised: 03-04-2023; accepted: 30-04-2023

### Abstrak

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru sebaiknya memberikan stimulus kepada siswa pada saat menyampaikan materi. Salah satu stimulus dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video lagu. Video merupakan media pembelajaran tampak dengar (audiovisual) yang disajikan serentak untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dua media video pembelajaran dengan judul masing-masing, yaitu "*Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind*" dan "*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*". Tema media video ini adalah "*Schule*" dengan sub tema "*Gegenstände in der Schule*". Model pengembangan yang digunakan yaitu Allesi dan Trolllip dengan tahapan perencanaan (*planning*), desain (*design*), serta pengembangan (*development*). Data yang diperoleh adalah data dari hasil uji *alpha* dan uji *beta* dengan menggunakan instrumen lembar angket. Uji *alpha* dilakukan kepada ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi produk media video lagu. Uji *beta* dilakukan kepada tiga puluh siswa kelas X bahasa di SMA Negeri VIII Malang. Hasil validasi materi terhadap media video lagu sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi, sedangkan hasil validasi ahli media cukup layak atau dapat digunakan, tetapi perlu direvisi. Setelah video lagu direvisi, dilakukan uji *beta* kepada siswa.

**Kata kunci:** pengembangan; media video lagu; stimulus; bahasa Jerman; keterampilan berbicara

### Abstract

In teaching and learning activities, teachers should provide stimulus to students when delivering material. One of the stimulus in learning is to use media. The learning media used in this research is song video media. Video is a visible learning media (audiovisual) that is presented simultaneously to convey learning material. Therefore, the research aims to develop two learning video media with the respective titles are "*Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind*" and "*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*". The theme of this video media is "*Schule*" with the sub-theme "*Gegenstände in der Schule*". The development model used is Allesi and Trolllip, with the stages of planning, design and development. The data obtained is from the results of the alpha test and beta test using a questionnaire instrument. The alpha test was conducted to material experts and media experts to validate the feasibility of song video media products. The beta test was conducted on thirty students of 10<sup>th</sup> Grade at SMA Negeri VIII Malang. The results of material validation of song video media are very feasible or can be used without revision, while the results of media expert validation are quite feasible or in the category can be used but need to be revised. After the song video was revised, a beta test was conducted for students.

**Keywords:** development; song video media; stimulus; German; speaking skills

## 1. Pendahuluan

Pada era globalisasi ini penggunaan bahasa asing telah menjadi kebutuhan utama dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Khusus untuk jenjang pendidikan Sekolah

Menengah Atas (SMA), ada beberapa bahasa asing yang dipelajari. Salah satunya adalah bahasa Jerman. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, pelaksanaannya mencakup empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa disebut *fertigkeit* yang terdiri atas *schreibfertigkeit* (keterampilan menulis), *hörfertigkeit* (keterampilan mendengar), *lesefertigkeit* (keterampilan membaca), dan *sprechfertigkeit* (keterampilan berbicara) (Daeng, 2014: 5-6). Oleh karena itu, siswa dituntut untuk dapat menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut.

SMAN VIII Malang adalah salah satu sekolah yang mempunyai mata pelajaran bahasa Jerman. Tidak hanya menjadi mata pelajaran wajib pada kelas penjurusan Bahasa, tetapi juga menjadi mata pelajaran lintas minat pada kelas penjurusan IPA dan IPS, bagi siswa yang berminat mengikuti pelajaran bahasa Jerman. Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses KPL yang dilaksanakan di SMAN VIII Malang pada bulan Oktober 2019, terdapat 12 siswa kelas X dari dua kelas lintas minat dan kelas bahasa yang memiliki kendala dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman, khususnya pada pengucapan atau pelafalan kosakata bahasa Jerman. Contohnya, sering terjadi kesalahan pengucapan atau pelafalan kosakata bahasa Jerman pada bunyi vokal /ei/, /eu/, /ä/; *mein*=[maɪn], *Deutsch*=[dɔɪtʃ], *Mädchen*=[mɛ:tçən]. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya latihan yang diberikan guru kepada siswa melalui media, metode, model, dan lain sebagainya untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. Iskandarwassid dan Suhendar (2011: 241) mengatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Selain itu, Rosyidi & Ni'mah (2012: 88) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang paling penting dalam berbahasa karena salah satu keberhasilan siswa dalam belajar bahasa adalah siswa dapat mengungkapkan gagasan atau pendapatnya dan pikirannya secara lisan kepada orang lain. Dalam aturan *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER)* bahasa Jerman memiliki tingkat kebahasaan yaitu dari level A1-C2. Keterampilan berbicara level A1 merupakan kompetensi dasar bahasa Jerman yang dapat mengenal, memahami serta dapat menggunakan kalimat sederhana dalam menjelaskan hal konkret di kehidupan sehari-hari. Kemudian, dapat memperkenalkan diri dan orang lain, juga dapat bertanya dan menjawab dengan bahasa yang sederhana (Burg, 2013). Intinya, keterampilan berbicara adalah keterampilan untuk dapat berkomunikasi dengan jelas, dapat bertanya, dan menjawab menggunakan bahasa yang sederhana dalam menyampaikan pendapat secara lisan.

Dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus bisa memberikan stimulus kepada siswa, seperti yang dinyatakan oleh Sumadi (2014) bahwa stimulus merupakan apa saja yang diberikan guru kepada siswa agar menarik respon siswa dalam belajar, contohnya konkretnya adalah media pembelajaran. Saat ini banyak media pembelajaran yang membantu guru dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, tidak hanya model atau metode belajar yang menjadi pendukung, penggunaan media pembelajaran pun menjadi faktor pendukung utama dalam keberhasilan proses pembelajaran siswa.

Menurut Lestari dan Afifah (2021), kesulitan siswa dalam memahami materi bahasa Jerman didasari oleh beberapa faktor, salah satunya adalah siswa tidak dapat membayangkan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga merasa kesulitan untuk menyampaikan materi kepada siswa karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Oleh sebab itu, media pembelajaran dibutuhkan dalam penyampaian materi oleh guru agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Selaras dengan pernyataan Susanto, (2014: 311) bahwa adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi akan

menambah minat siswa untuk belajar karena media pembelajaran adalah alat bantu yang membantu kemudahan, kelancaran, serta keberhasilan proses pembelajaran sebagaimana diharapkan. Arsyad (2013: 10) juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Salah satu media yang dapat menjadi pendukung untuk meningkatkan proses belajar siswa adalah media video karena media video dapat membantu penyampaian materi pembelajaran kepada siswa secara efisien. Media video atau video pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena selain berupa audiovisual, video pembelajaran juga dapat diulang-ulang apabila peserta didik perlu untuk menambah kejelasan dalam mempelajari sebuah materi pembelajaran (Herdianti, 2021). Selain itu, Riyana (2007) menyatakan bahwa video merupakan media pembelajaran tampak dengar (audiovisual) yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual atau video (tampak) dapat disajikan serentak. Audio yang digunakan dalam video adalah lagu. Lagu sering digunakan dalam belajar bahasa asing karena menyenangkan seperti pendapat Aizid (2011: 17) yaitu lagu atau musik dapat meningkatkan kecerdasan, misalnya rangsangan ritmis dapat meningkatkan kapasitas kerja otak manusia, mengoperasikan saraf otak dan menimbulkan sensasi rileks, dan tenang sehingga kemampuan kerja otak menjadi optimal. Stimulasi irama lagu yang dimainkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa, kreativitas, konsentrasi, dan daya ingat.

Sebelum penelitian ini, telah ada beberapa penelitian terdahulu yang juga membahas tentang media lagu. Terdapat beberapa perbedaan seperti fokus keterampilan berbahasa yang diteliti dan metode penelitiannya. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut dijadikan peneliti sebagai rujukan dalam penelitian ini. Penelitian pertama dilakukan oleh Pangesti (2019) dengan judul “Pengembangan Media Lagu Tema Alltagsleben sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 1 Batu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media lagu yang berjudul “Was essen wir heute?” dapat digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman pada siswa. Siswa tertarik dan antusias ketika lagu tersebut diputar pada kegiatan uji coba. Penelitian kedua oleh Kirana (2014) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Lagu pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Purwokerto”. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media lagu lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Jerman. Penelitian ketiga oleh Dewi (2021) dengan judul “Pengembangan Media Video Lagu sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegalalang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video lagu yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Ketiga penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan penelitian Pangesti terletak pada media yang digunakan, yaitu menggunakan media lagu tetapi dengan tema lagu yang berbeda. Perbedaannya terletak pada model media, fokus keterampilan, dan model pengembangan. Model media lagu dalam penelitian pengembangan Pangesti berbentuk audio yang berfokus pada keterampilan menyimak, sedangkan penelitian pengembangan ini untuk melatih keterampilan berbicara dengan menggunakan media lagu dalam bentuk visual video. Model pengembangan yang digunakan oleh Pangesti mengacu pada model pengembangan Plomp yang memiliki lima fase pengembangan,

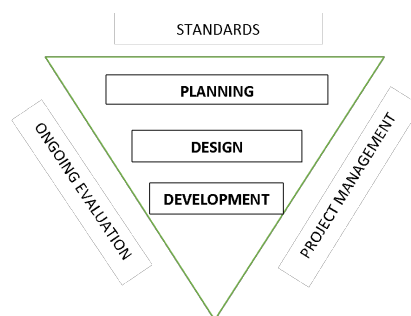
yaitu (1) *preliminary investigation* (investigasi awal); (2) *design* (desain); (3) *realization/construction* (realisasi/konstruksi); (4) *test, evaluation, and revision* (tes, evaluasi, dan revisi); serta (5) *implementation* (implementasi), sedangkan model pengembangan penelitian ini mengacu pada model pengembangan Alessi dan Trollip yang pada dasarnya sama-sama pengembangan produk, hanya saja model pengembangan ini memiliki fase pengembangan yang terdiri dari tiga tahap pengembangan.

Persamaan penelitian Kirana (2014) dengan penelitian ini terletak pada fokus keterampilan yang sama yaitu keterampilan berbicara. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, yakni penelitian Kirana adalah penelitian kuasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan antara media lagu dan media konvensional pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman, sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan produk. Persamaan penelitian Dewi (2021) dengan penelitian ini adalah keduanya mengembangkan media video lagu, sedangkan perbedaannya adalah pada bahasa yang digunakan yaitu bahasa Jepang dan bahasa Jerman. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian Dewi adalah kualitatif dan kuantitatif dengan sumber data yang berasal dari hasil wawancara dan angket.

Berdasarkan latar belakang masalah dan tiga penelitian terdahulu tersebut di atas, media video lagu dapat digunakan sebagai stimulus dalam pembelajaran, baik untuk keterampilan, menyimak, keterampilan berbicara maupun mempelajari kosakata. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan media video lagu sebagai stimulus dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri VIII Malang.

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Efendi (2020:112) mengatakan bahwa tujuan dari pada penelitian dan pengembangan adalah untuk mengembangkan serta memvalidasi suatu produk pendidikan. Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa media video lagu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media lagu bahasa Jerman dengan tema *Schule* ini adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2001). Alessi dan Trollip (2001) menjelaskan bahwa dalam model pengembangan ini terdapat tiga tahap pengembangan, yakni perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Pada setiap tahap pengembangan terdapat tiga atribut yang selalu ada sebagai pelengkap pertimbangan pengembangan produk, yaitu standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek (*project management*). Berikut adalah gambar model pengembangan Alessi dan Trollip.



Gambar 1. Tahap pengembangan Alessi dan Trollip

Berdasarkan tahapannya, prosedur penelitian pengembangan Allesi dan Trollip dijabarkan sebagai berikut.

#### *Tahap perencanaan (Planning)*

Tahap perencanaan meliputi (1) menganalisis permasalahan dan karakteristik siswa kelas X SMA Negeri VIII Malang dari hasil KPL; (2) menentukan bidang atau ruang lingkup materi bahasa Jerman berdasarkan tema “*Schule*” dalam silabus bahasa Jerman kelas X K13; (3) membuat perencanaan mengenai materi, hal-hal yang diperlukan dalam produk (media video lagu); (4) menentukan sub tema “*Gegenstände in der Schule*” sebagai materi lagu; (5) mengumpulkan materi bahasa Jerman untuk lirik lagu seperti struktur, *wortschatz*, dan *redemittel* pada tema “*Schule*” dari sumber buku *Studio D A1*; (6) melakukan diskusi dengan dosen pembimbing, praktisi musik, dan teman sejawat yang memiliki *skill* beserta kompetensi pada bidang karya seni cipta lagu dan visual video; (7) menyusun dua lirik lagu berdasarkan materi dari sub tema “*Gegenstände in der Schule*”; (8) menentukan melodi yang sesuai dengan lirik; (9) menentukan tempo dalam melodi; (10) menentukan instrumen musik Ukulele sebagai instrumen utama yang dipakai dalam lagu (11) memberi judul lagu untuk dua lirik lagu, masing-masing yaitu “*Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind*” dan “*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*”; serta (12) menentukan aplikasi yang digunakan dalam membuat lagu dan video.

#### *Tahap desain (Design)*

Tahap desain meliputi (1) memilih instrumen musik tambahan dan efek untuk suara vokal dalam aransemen lagu; (2) memilih warna latar belakang (*background*) visual video berdasarkan lagu; (3) memilih warna, jenis, dan ukuran *font* lirik pada visual video lagu; (4) memilih gambar ikon yang sesuai pada visual video berdasarkan kosakata dalam lagu; serta (5) memilih efek transisi lirik dan gambar ikon pada visual video lagu.

#### *Tahap pengembangan (Development)*

Tahap pengembangan meliputi (1) melakukan rekam suara vokal dan instrumen ukulele menggunakan alat perekam; (2) menyunting suara vokal dan instrumen ukulele menggunakan aplikasi Adobe Audition dan FLS Studio; (3) menyunting visual video lagu menggunakan aplikasi Capcut; (4) menambahkan trek audio lagu dalam pembuatan video; (5) membuat tampilan latar belakang (*background*) video lagu; (6) menyunting dengan memasukan teks lirik beserta gambar ikon dalam tampilan latar belakang (*background*) video lagu sesuai dengan pilihan *font* dan gambar ikon; (7) menambahkan efek transisi pada lirik beserta gambar; (8) melakukan uji *alpha*, yaitu untuk validasi produk (media video lagu) oleh ahli materi dan ahli media; (9) merevisi produk (media video lagu) berdasarkan hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media; serta (10) melakukan uji *beta*, yaitu untuk menguji coba produk (media video lagu) kepada siswa kelas X SMA Negeri VIII Malang. Tahap-tahap pengembangan yang dilakukan mengacu pada tiga atribut sebagai pelengkap pertimbangan pengembangan produk. Pertama, standar (*standards*), yaitu sebagai langkah awal atau dasar dari sebuah proyek pengembangan dengan memberikan batasan bidang atau ruang lingkup dan mendefinisikan kualitas yang harus dicapai mulai dari tahap awal hingga tahap akhir. Kedua, evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), yaitu berfungsi untuk mengkritisi serta mengevaluasi kualitas proyek yang akan dihasilkan selama tahapan berlangsung sehingga ketika terdapat kesalahan atau tidak sesuai standar, maka proyek dapat langsung diperbaiki. Ketiga, manajemen proyek (*project management*), yaitu untuk mengontrol setiap tahap supaya dapat berjalan sesuai dengan rencana awal hingga akhir.

Peneliti mengembangkan video pembelajaran dengan tema *Schule*, yang berisi dua buah lagu dengan sub tema *Gegenstände in der Schule*. Masing-masing berjudul “*Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind*” dan “*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*”. Peneliti menguji coba produk menggunakan uji coba pengembangan yang dirumuskan oleh Alessi dan Trollip (2001) yaitu uji *alpha* dan uji *beta*. Uji *alpha* dilakukan kepada ahli materi dan ahli media menggunakan angket untuk memvalidasi media video lagu. Angket untuk ahli materi berisi (1) aspek kesesuaian materi dalam video lagu untuk siswa kelas X SMA dan (2) aspek kesesuaian materi dalam video lagu sebagai stimulus untuk kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara. Aspek kesesuaian materi dalam video lagu untuk siswa kelas X SMA, meliputi (a) kesesuaian materi untuk siswa kelas X; (b) kesesuaian materi kosakata berdasarkan tema dan sub tema; (c) kesesuaian level kebahasaan (A1) dalam materi lagu; (d) kesesuaian struktur dan gramatikal dalam materi lagu; serta (e) pelafalan (*aussprache*) dalam materi lagu. Aspek kesesuaian materi dalam video lagu sebagai stimulus untuk kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara, meliputi (a) kesesuaian materi dalam melatih pelafalan bahasa Jerman siswa dan (b) kesesuaian materi berupa latihan interaksi antara *redemittel* di dalam lirik lagu pada media video dengan siswa yang dapat menjadi stimulus untuk kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Angket untuk ahli media berisi (1) aspek kesesuaian audio lagu dan (2) aspek kesesuaian visual video lagu. Aspek kesesuaian audio lagu, meliputi (a) kualitas audio dari media video; (b) suara vokal penyanyi; (c) suara instrumen musik; (d) tempo lagu; serta (e) aransemen melodi dan musik. Aspek kesesuaian visual video lagu terdiri dari (a) kualitas video; (b) penyajian ukuran dan jenis *font* pada lirik; (c) penyajian gambar ikon (*Gegenstände*); (d) warna *background*, lirik, dan gambar ikon (*Gegenstände*); (e) efek transisi lirik dan gambar; serta (f) proporsi teks lirik dan gambar ikon.

Setelah uji *alpha* dilakukan, peneliti melakukan revisi terhadap media video lagu berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Kemudian, peneliti melakukan uji *beta* kepada subjek uji coba, yakni 30 siswa kelas X di SMA Negeri VIII Malang melalui lembar angket yang disebar untuk menguji kelayakan media lagu. Angket yang diberikan kepada subjek uji coba berisi aspek manfaat dan kesesuaian media lagu dengan sepuluh butir pernyataan, meliputi (1) kemenarikan media video lagu dalam meningkatkan minat belajar; (2) kemudahan dalam memahami materi dengan sub tema “*Gegenstände in der Schule*”; (3) kemudahan dalam mengingat kosakata baru bahasa Jerman dengan sub tema “*Gegenstände in der Schule*”; (4) kemudahan dalam mengikuti melodi (nada); (5) kejelasan vokal dan musik; (6) keterbacaan lirik lagu; (7) kejelasan gambar ikon; (8) kejelasan pelafalan; (9) kemudahan media video lagu untuk belajar mandiri maupun kelompok; serta (10) kemudahan mengakses video lagu melalui YouTube. Lembar angket yang diberikan kepada masing-masing responden, yakni ahli media, ahli materi dan subjek uji coba, dinilai dengan menggunakan skala *Likert*. Kriteria penilaian dibagi ke dalam empat skala dengan tingkat kepuasan SS (Sangat Setuju) = 4, S (Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju)=2, STS (Sangat Tidak Setuju)=1. Adapun rumus yang digunakan untuk pengolahan data untuk mengetahui persentase sesuai dengan pendapat

$$\text{Arikunto (2011): } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P	=	persentase kelayakan/skor yang dicari
$\sum x$	=	jumlah total skor jawaban validator
$\sum xi$	=	jumlah skor total jawaban tertinggi
100	=	bilangan konstan

Dalam menentukan penafsiran dari hasil analisis persentase tingkat kelayakan suatu produk pengembangan digunakan klasifikasi persentase menurut (Yuniasih, Aini & Widowati, 2018: 90).

**Tabel 1. Kriteria penilaian data persentase kelayakan produk**

Presentase	Kriteria	Kategori
76% - 100%	Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
56% - 75%	Cukup layak	Dapat digunakan namun perlu revisi
40% - 55%	Kurang layak	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
0 - 39%	Tidak layak	Tidak boleh dipergunakan

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran yakni, media video lagu berjudul (a) *“Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind”* dan (b) *“Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind”* sebagai stimulus dalam pembelajaran keterampilan bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri VIII Malang. Fitriyani (2019) mengatakan bahwa media audiovisual dapat memberikan stimulus kepada siswa karena sifat dari pada suara dan gambar. Stimulus yang diberikan melalui media video lagu memberi rangsangan kepada siswa untuk belajar keterampilan berbicara dalam bahasa Jerman. Media audiovisual dapat mendorong siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan mengungkapkan pikirannya (Semenderiadis & Mortidou, 2009).



Gambar 2. Tampilan gambar video lagu A. *“Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind”*



Gambar 3. Tampilan gambar video lagu B. *“Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind”*



Lied A. <https://me-qr.com/AT4z6YIF>



Lied B. <https://me-qr.com/xuUcw7fv>

Gambar 4. QR Link Lirik Media Video Lagu A dan B

Materi yang disediakan dalam masing-masing media video lagu berbeda. Materi pada media video lagu *“Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind”* berisi tentang *W-frage*

dan *bestimmte Artikel*, sedangkan pada media video lagu “*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*” berisi tentang materi *Satzfrage* dan *unbestimmte Artikel*. Lirik masing-masing media video lagu dapat dilihat melalui QR link Gambar 4.

### 3.1. Uji Alpha

*Alpha test* atau uji *alpha* merupakan tahap pengujian awal yang dilakukan dalam ruang lingkup terbatas untuk menguji kelayakan produk (Teman *Startup*, 2022). Melalui uji *alpha* media video lagu yang telah dikembangkan, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi media video lagu dilakukan pada bulan Maret oleh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Malang. Setelah uji *alpha*, peneliti langsung melakukan revisi terhadap produk media video lagu melalui evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*).

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi. Berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli materi, media video lagu (a) “*Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind*” dan (b) “*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*” secara keseluruhan mendapatkan nilai persentase 92,9%. Hal tersebut berarti bahwa media video lagu tersebut masuk dalam kriteria penilaian sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi.

Dalam aspek kesesuaian materi, penyajian materi dan kosakata pada media video lagu dengan tema “*Schule*” serta sub tema “*Gegenstände in der Schule*” untuk siswa kelas X SMA dinilai sangat setuju. Materi yang disajikan dinilai sangat sesuai dengan level kebahasaan (A1) dan struktur gramatikal dalam materi video lagu pun dinilai sangat sesuai. Pelafalan (*aus-sprache*) lirik pada media video lagu jelas dan tepat dinilai sesuai. Kemudian, dalam aspek kesesuaian materi sebagai stimulus dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara, materi dalam media video lagu dapat melatih pelafalan bahasa Jerman siswa dinilai sangat sesuai. Latihan yang diberikan berupa interaksi antara *redemittel* di dalam lirik lagu pada media video dengan siswa dinilai sesuai dapat menjadi stimulus untuk kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Ahli materi juga menambahkan komentar bahwa pengembangan media video lagu ini sudah bagus serta dapat dijadikan alternatif untuk mengajarkan kosakata dan stimulus untuk latihan tanya jawab di kelas. Hasil validasi ahli materi disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil angket validasi ahli materi pada media video lagu “*Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind*” dan “*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*”**

Pernyataan	Kriteria Penilaian				<i>x</i>	<i>xi</i>	<i>P</i>
	SS	S	TS	STS			
<b>A. Kesesuaian Materi</b>							
1. Materi yang disajikan dalam media video lagu sudah sesuai untuk siswa kelas X SMA.	4				4	4	100%
2. Kosakata yang disajikan dalam materi media video lagu sudah sesuai dengan tema <i>Schule</i> maupun sub tema <i>Gegenstände in der Schule</i> .	4				4	4	100%
3. Materi yang disajikan dalam materi media video lagu sudah sesuai dengan level kebahasaan (A1) untuk siswa kelas X SMA	4				4	4	100%
4. Struktur dan gramatik yang disajikan dalam lirik lagu sudah sesuai dengan kaidah bahasa Jerman.	4				4	4	100%
5. Pelafalan ( <i>Aussprache</i> ) lirik bahasa Jerman pada media video lagu sudah jelas dan tepat.		3			3	4	75%

**Tabel 2. Hasil angket validasi ahli materi pada media video lagu “Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind” dan “Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind” (Lanjutan)**

Pernyataan	Kriteria Penilaian				x	xi	P
	SS	S	TS	STS			
<b>B. Kesesuaian Materi dalam Video Lagu sebagai Stimulus untuk Kegiatan Pembelajaran Keterampilan Berbicara</b>							
6. Materi dalam media video lagu dapat melatih pelafalan bahasa Jerman siswa.	4				4	4	100%
7. Latihan berupa interaksi antara Redemittel di dalam lirik lagu pada media video dengan siswa dapat menjadi stimulus untuk kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.		3			3	4	75%
	$\sum x$				26		
	$\sum xi$					2 8	
	P						92,9%

Validasi media dilakukan oleh ahli media. Berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli media, penilaian terhadap media video lagu (a) “Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind” dan (b) “Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind” mendapatkan nilai persentase 75%. Nilai tersebut masuk dalam kriteria penilaian cukup layak atau dalam kategori dapat digunakan, tetapi perlu direvisi. Penilaian yang diberikan oleh ahli media merupakan hasil penilaian sebelum dan sesudah revisi. Dalam aspek kesesuaian audio, kualitas audio dari media video lagu ini dinilai tidak sesuai karena menurut ahli media perlu dilakukan perekaman ulang dalam audio instrumen ukulele dan vokal. Selain itu, ahli media menyarankan kepada peneliti supaya menghilangkan efek suara yang berpotensi mempengaruhi kualitas audio. Suara vokal dinilai sesuai karena terdengar jelas dalam media video lagu.

Suara instrumen musik dalam media video lagu dinilai selaras dengan suara vokal. Tidak hanya itu, tempo, aransemen melodi, serta instrumen musik dalam media video lagu sangat tepat dan menarik. Dari aspek kesesuaian visual video, kualitas video dinilai sesuai, tetapi dalam penyajian ukuran dan jenis font pada lirik dalam visual video lagu dinilai tidak sesuai karena menurut ahli media, peneliti perlu mengecek kembali ketersediaan karakter umlaut pada font yang digunakan. Gambar benda-benda sekolah yang disajikan dinilai sesuai dan menarik, tetapi disarankan untuk menambah resolusi pada gambar. Visual video yang mencakup warna background, lirik, dan ikon dinilai sesuai dengan tema. Transisi yang diberikan pada lirik dan gambar dalam visual video lagu dinilai sesuai dengan audio. Proporsi pada gambar ikon serta lirik dinilai tidak sesuai dalam visual video lagu karena itu disarankan oleh ahli media untuk membuat proporsi yang lebih beragam. Hasil validasi ahli media disajikan dalam Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil angket validasi ahli media pada media video lagu “Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind” dan “Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind”**

Pernyataan	Kriteria Penilaian				x	xi	P
	SS	S	TS	STS			
<b>A. Kesesuaian Audio</b>							
1. Kualitas audio dari media video lagu sangat bagus.			2		2	4	50%
2. Suara vokal terdengar jelas dalam media video lagu.		3			3	4	75%

**Tabel 3. Hasil angket validasi ahli media pada media video lagu “Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind” dan “Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind” (Lanjutan)**

Pernyataan	Kriteria Penilaian				$x$	$x_i$	$P$
	SS	S	TS	STS			
3. Suara instrumen musik dalam lagu selaras dengan suara vokal.	4				4	4	100%
4. Tempo dalam lagu sangat tepat.	4				4	4	100%
5. Aransemen melodi dan instrumen musik dalam media video lagu menarik.	4				4	4	100%
<b>B. Kesesuaian Visual Video</b>							
6. Kualitas video dari media video lagu sangat baik.		3			3	4	75%
7. Ukuran dan jenis font pada lirik yang disajikan dalam visual video lagu sesuai dan jelas.			2		2	4	50%
8. Gambar benda-benda yang disajikan dalam visual video lagu sesuai dan menarik.		3			3	4	75%
9. Warna background, lirik, dan ikon sesuai dengan tema.		3			3	4	75%
10. Transisi lirik dan gambar sudah sesuai dengan audio.		3			3	4	75%
11. Proporsi gambar ikon dan lirik sudah sesuai.			2		2	4	50%
	$\sum x$				33		
	$\sum x_i$					44	
	$P$						75%

### 3.2. Uji Beta

Setelah uji *alpha*, peneliti melakukan revisi pada produk media video lagu. Kemudian, dilakukan uji *beta* kepada subjek uji coba dengan tujuan untuk mendapatkan respons siswa, yaitu *feedback* dan penilaian terhadap pengembangan media video lagu. Uji *beta* dilakukan pada bulan Maret 2022 kepada 30 siswa kelas X bahasa di SMA Negeri VIII Malang. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 30 siswa, masing-masing media video lagu mendapatkan hasil penilaian yang berbeda, yakni pada media video lagu “Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind” hasil persentase yang diperoleh adalah 88,3% dan pada media video lagu “Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind” hasil persentase yang diperoleh ialah 87,9%. Hasil uji *beta* ditampilkan dalam Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil uji Beta**

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian				$F$	$N$	%
		SS	S	TS	STS			
1	Media video lagu menarik minat saya dalam belajar bahasa Jerman.							
	a. Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.	19	11			109	120	90,8 %
	b. Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.	16	14			106	120	88,3 %
2	Media video lagu membantu saya dalam memahami materi <i>Gegenstände in der Schule</i> .							
	a. Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.	14	15	1		103	120	85,8 %

Tabel 4. Hasil uji Beta (Lanjutan)

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian				F	N	%
		SS	S	TS	STS			
3	b. <i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	13	16	1		102	120	85,0 %
	Media video lagu dapat membantu daya ingat saya terhadap kosakata baru bahasa Jerman.							
	a. <i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	12	16	2		100	120	83,3 %
4	b. <i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	11	17	2		99	120	82,5 %
	Melodi (nada) dalam media video lagu sangat mudah untuk diikuti dan dapat diingat.							
	a. <i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	18	11	1		107	120	89,2 %
5	b. <i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	16	13	1		105	120	87,5 %
	Suara vokal penyanyi dan musik dalam media video lagu terdengar jelas.							
	a. <i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	18	12			108	120	90,0 %
6	b. <i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	18	12			108	120	90,0 %
	Lirik dalam media video lagu dapat saya baca dengan jelas.							
	a. <i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	17	13			107	120	89,2 %
7	b. <i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	17	13			107	120	89,2 %
	Gambar ikon dalam media video lagu dapat saya lihat dengan jelas.							
	a. <i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	18	12			108	120	90,0 %
8	b. <i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	20	10			110	120	91,7 %
	Media video lagu dapat saya gunakan untuk melatih pelafalan kosakata bahasa Jerman terkait materi <i>Gegenstände in der Schule</i> .							
	a. <i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	17	13			107	120	89,2 %
9	b. <i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	15	15			105	120	87,5 %
	Media video lagu membantu saya untuk belajar mandiri maupun kelompok terkait materi <i>Gegenstände in der Schule</i> .							
	a. <i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	16	14			106	120	88,3 %
10	b. <i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	15	15			105	120	87,5 %
	Media video lagu dapat dengan mudah saya akses melalui YouTube.							
	a. <i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	18	12			108	120	90,0 %
	b. <i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	18	12			108	120	90,0 %
	<i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	$\Sigma f$				1059		
	<i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	$\Sigma n$					1200	
		P						88,3 %
	<i>Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	$\Sigma f$				1055		
	<i>Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind.</i>	$\Sigma n$					1200	
		P						87,9 %

Berdasarkan setiap butir pernyataan pada media video lagu *“Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind”*, banyak siswa menyatakan bahwa media video lagu menarik minat dalam belajar bahasa Jerman. Pada pernyataan kedua, salah satu siswa menyatakan bahwa media video lagu kurang membantu pemahaman materi *“Gegenstände in der Schule”*. Dalam pernyataan ketiga, 83,3 % siswa menyatakan bahwa media video lagu membantu daya ingat terhadap kosakata baru bahasa Jerman. Seperti pernyataan Aini, Retnantiti, dan Syaf-rudin (2017: 13) bahwa pendukung pembelajaran adalah bahan ajar yang berupa video, gambar, maupun foto dapat membantu pelajar dalam mengingat materi yang sedang dipelajari. Selain itu, pada pernyataan keempat, siswa menyatakan bahwa nada melodi pada media video lagu mudah untuk diikuti dan dapat diingat.

Pernyataan kelima, siswa menyatakan suara vokal penyanyi dan suara musik pada media video lagu terdengar jelas. Selanjutnya, untuk pernyataan keenam, banyak siswa menyatakan bahwa tampilan lirik dapat dibaca dengan jelas. Pada pernyataan ketujuh siswa menyatakan bahwa gambar ikon dalam media video lagu terlihat jelas. Pada pernyataan kedelapan, Seyyedrezaei (2015) mengatakan bahwa bentuk materi diberikan oleh pengajar melalui audiovisual dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyajikan atau mendaur ulang bahasa baru kepada siswa sehingga 89,2 % siswa menyatakan bahwa media video lagu dapat digunakan untuk melatih pelafalan kosakata bahasa Jerman terkait materi *“Gegenstände in der Schule”*. Pada pernyataan kesembilan, 88,3 % siswa menyatakan bahwa media video lagu membantu belajar mandiri siswa maupun kelompok terkait materi *“Gegenstände in der Schule”*. Media video lagu 90,0 % dapat dengan mudah akses melalui YouTube oleh siswa. Berikut merupakan QR link YouTube media video lagu *“Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind”*.



[https://youtu.be/Y\\_et9n4SdU8](https://youtu.be/Y_et9n4SdU8)

**Gambar 5. QR link YouTube media video lagu *“Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind.”***

Tidak hanya itu, setiap butir pernyataan pada media video lagu *“Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind”* juga memiliki respons yang berbeda, yakni pada pernyataan pertama sebagian siswa menyatakan bahwa media video lagu sangat menarik minat dalam belajar bahasa Jerman. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Novitasari, Wijayati, dan Roekhan (2020) bahwa pemilihan media yang memiliki visualisasi yang baik dapat mendukung penyampaian informasi materi menjadi lebih menarik (Saraswati, Yaniafari, & El Khoiri, (2021); Izza, Ardiyani, & Putri, (2021); Pratama, Samodra, & Sutrisno, (2022)). Kemudian, pada pernyataan kedua, 14 siswa menyatakan bahwa media video lagu membantu pemahaman materi *“Gegenstände in der Schule”*. Dalam pernyataan ketiga, ada dua siswa menyatakan bahwa media lagu kurang membantu daya ingat terhadap kosakata baru bahasa Jerman, dan untuk pernyataan keempat, salah satu siswa menyatakan bahwa nada melodi pada media video lagu tidak mudah untuk diikuti dan dapat diingat.

Pada pernyataan kelima 90,0 % siswa menyatakan bahwa suara vokal penyanyi dan suara musik pada media video lagu terdengar jelas. Dalam pernyataan keenam, siswa menyatakan bahwa tampilan lirik dapat dibaca dengan jelas dan pada pernyataan ketujuh, 20 siswa

menyatakan bahwa gambar ikon dalam media video lagu terlihat jelas. Pernyataan kedelapan, 87,5 % siswa menyatakan bahwa media video lagu dapat digunakan untuk melatih pelafalan kosakata bahasa Jerman terkait materi "*Gegenstände in der Schule*". Media video lagu 87,5 % dapat membantu siswa baik dalam belajar mandiri maupun kelompok. Pada pernyataan terakhir, siswa menyatakan bahwa media video lagu sangat mudah di akses siswa melalui YouTube. Berikut merupakan QR link YouTube media video lagu "*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*".



<https://youtu.be/NkiVHys8Ngg>

**Gambar 6. QR link YouTube Media Video Lagu "*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*"**

Selain itu, siswa memberikan *feedback* melalui komentar serta saran terhadap dua pengembangan media video lagu. Pada media video lagu "*Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind*". Komentar positif dari siswa adalah bahwa media video lagu sangat bagus dan dapat membantu memperbaiki pelafalan dengan sangat cepat sehingga pengucapan pada kata kerja tepat dan benar. Selain itu, lagunya sangat enak dan mudah untuk dihafal. Saran yang diberikan adalah menambah banyak kosakata dalam media video lagu karena kosakata benda yang ada dalam materi lirik hanya 12 kosakata benda. Lalu, ada siswa yang berkomentar bahwa sangat seru bila dijadikan media pembelajaran.

Pada media video lagu "*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*" memang memiliki sedikit perbedaan nada pada bagian *refrain* sehingga ada satu siswa yang berkomentar, bahwa nada pada media video lagu ini kurang sesuai sehingga sulit untuk mengikutinya, tetapi secara keseluruhan media ini sudah baik. Ada juga siswa yang berkomentar, bahwa videonya mudah untuk dipahami, tetapi sulit untuk menghafal isi lagunya. Pada dasarnya, peneliti membuat nada melodi yang mirip supaya mudah untuk diingat.

#### 4. Simpulan

Pengembangan media video lagu ini bertujuan sebagai stimulus yang diharapkan dapat membantu siswa kelas X dalam melafalkan kosakata bahasa Jerman melalui nyanyian lagu yang ditampilkan dalam visual video. Media video lagu tersebut berjudul (a) "*Ich zeige dir, was die Gegenstände in der Schule sind*" dan (b) "*Ich frage dich, was die Gegenstände in der Schule sind*". Materi dalam media video lagu ini mengambil tema "*Schule*" yang mempelajari kosakata benda-benda di lingkungan sekolah, serta bagaimana bertanya dan menjawab dalam bahasa Jerman. Media video lagu ini juga sudah diuji kelayakannya melalui validasi materi dan validasi media serta sudah diujicobakan pada siswa kelas X SMA Negeri VIII Malang. Berdasarkan hasil uji coba, media video lagu ini dapat digunakan sebagai stimulus dalam pembelajaran bahasa Jerman, terutama pada keterampilan berbicara sehingga siswa dapat bertanya jawab sambil bernyanyi. Saran bagi guru dan pengembang media video lagu selanjutnya adalah sebaiknya guru bisa berperan aktif dalam memberikan stimulus yang baik melalui media video lagu dengan cara mengajak siswa untuk bernyanyi bersama-sama sambil melihat video, serta memberikan contoh penggunaan *redemittel* yang terdapat dalam video lagu. Ada-pun saran untuk pe-

ngembang video lagu berikutnya adalah perlu memperbanyak kosakata ketika membuat media video lagu. Jika membuat lebih dari satu media video lagu, sebaiknya nada melodi pada lagu lebih bervariasi.

## Daftar Rujukan

- Aini, D. N., Retnantiti, S., & Syafrudin, D. (2017). E-Learning Media as Learning Resources in State University of Malang. *Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 1(1), 8-25.
- Aizid, R. (2011). *Sehat dan Cerdas dengan Terapi Musik-Menyehatkan Tubuh Mencerdaskan Otak*. Yogyakarta: Laksana.
- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for Learning: methods and development (3rd Edition)*. Boston: Allyn and Bacon
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Burg, Carel Van der. (2013). Werkzeugkiste Sprechen: Sprechen üben in grossen Gruppe. *Mailand: Bildungskoooperation Deutsch*. Sprechfertigkeiten\_final\_ok\_Ansicht\_V1.indd (swiss-exams.ch).
- Daeng, Elisabeth Florata. (2014). *Gampang & Praktis Berbicara Bahasa Jerman Secara Otodidak*. Jakarta Timur: Pustaka Makmur.
- Dewi, Ni Wayan Dina Amertha. (2021). *Pengembangan Media Video Lagu Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang*. (Undergraduate Thesis), Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, Indonesia.
- Efendi, Muhammad. (2020). *Rancangan Penelitian Kontemporer*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114.
- Herdianti, Devi. (2021). *Membuat Video Pembelajaran Itu Mudah*. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/membuat-video-pembelajaran-itu-mudah/>, diakses pada November 2022.
- Iskandarwassid dan Suhendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Izza, U. J., Ardiyani, D. K., & Putri, A. E. F. (2021). Pengembangan Media 一起学习汉语 Berbasis Aplikasi TikTok pada Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin HSK 2 SMA 2 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(12), 1658–1674. <https://doi.org/10.17977/um064v1i122021p1658-1674>
- Kirana, Dita Zahra. (2014). *Keefektifan Penggunaan Media Lagu pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Purworejo*. (Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia). Diperoleh dari <https://eprints.uny.ac.id/18892/>
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1532-1546.
- Novitasari, A., Wijayati, P. H., & Roekhan, R. (2020). Asynchronous Digital-Based Learning Transformation of Speaking Skill Through Instagram. *Journal DaFlina - Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 4(2). <https://doi.org/10.17977/um079v4i22020p6-12>
- Pangesti, Gandes. (2019). *Pengembangan Media Lagu Tema Alltagsleben Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Siswa XI SMAN 1 Batu*. (Skripsi Non Publikasi), Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.
- Pratama, R. A., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). Video Animasi Compositing Kiat-Kiat Menghadapi Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(10), 1483–1503. <https://doi.org/10.17977/um064v2i102022p1483-1503>
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rosyidi, Abd Wahab & Ni'mah, Mamlu'atul. (2012). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.

- Saraswati, S., Yaniafari, R. P., & El Khoiri, N. (2021). Students Perception' toward The Role of YouTube Video in Improving Their Speaking Skills. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(12), 1765–1774. <https://doi.org/10.17977/um064v1i122021p1765-1774>
- Semenderiadis, T., & Mortidou, R. (2009). Using Audiovisual Media in Nursery School, Within the Framework of The Interdisciplinary Approach. *Synergies Sud-Est européen*, 2, 65-76.
- Seyyedrezaei, S. H. (2015). Improving E-Assessment and E-Learning in Language Learning and Teaching Using Information Technology. In *Proceedings of International Conference on Application of Information and Communication Technology and Statistics in Economy and Education (ICAICTSEE)* (p. 87). International Conference on Application of Information and Communication Technology and Statistics and Economy and Education (ICAICTSEE).
- Sumadi, Suriyabrata. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Teman startup. (2022, May 10). *Perbedaan Alpha dan Beta Test!* - Retrieved September 14, 2022, from <https://temanstartup.com/perbedaan-alpha-dan-beta-test/>
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Perencanaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85-94.