

**PENGEMBANGAN E-BOOK "FLASHBACK SEJARAH SASTRA" SEBAGAI SUMBER  
PENUNJANG MATAKULIAH LITERATURGESCHICHTE JURUSAN SASTRA JERMAN  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**DEVELOPMENT OF E-BOOK "FLASHBACK SEJARAH SASTRA" AS A SUPPORTING  
SOURCE OF LITERATURGESCHICHTE COURSE OF GERMAN LITERATURE UNIVERSITAS  
NEGERI MALANG**

Ade Putri Maysari<sup>1)</sup>, Deddy Kurniawan<sup>2)</sup>

Universitas Negeri Malang

[adeputrimaysari06@gmail.com](mailto:adeputrimaysari06@gmail.com)<sup>1)</sup> [deddy.kurniawan.fs@um.ac.id](mailto:deddy.kurniawan.fs@um.ac.id)<sup>2)</sup>

*Abstract*

*This research and development aim to test the validity of the feasibility of the e-book "Flashback Sejarah Sastra" so that it can be used as a source of supporting learning in the Literaturgeschichte course. The research and development model used is the ADDIE development model. The ADDIE development model is divided into five stages, namely: 1) analyze, 2) design, 3) develop, 4) implement, and 5) evaluate. The results obtained from this research and development are that students who have taken the Literaturgeschichte course find the e-book "Flashback Sejarah Sastra" interesting and can support learning.*

*Keywords: learning media; e-book; Literaturgeschichte*

**Pendahuluan**

Kegiatan belajar mengajar sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran. Tanpa media pembelajaran kegiatan belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau pengantar (Mahnun, 2012). Sementara itu, secara keseluruhan media pembelajaran berarti media atau alat yang berisi materi pembelajaran yang digunakan selama proses belajar-mengajar berlangsung, berguna untuk membuat pengajar dan peserta didik lebih interaktif demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Putriningtias & Kurniawan, 2021).

Permasalahan yang sedang dihadapi saat ini ialah kurangnya media pembelajaran yang menarik minat peserta didik, masalah ini yang kemudian harus ditindaklanjuti dengan serius bagaimanakah solusinya (Khasanah dkk., 2018). Pengajar diharapkan dapat menjalin komunikasi yang baik dengan peserta didik dan dapat menghadapi teknologi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ardiyani & Kurniawan, 2020). Adapun dalam pembelajaran bahasa asing, penggunaan media pembelajaran dikatakan mutlak dengan tujuan mempermudah pemahaman peserta didik (Tanzil & Kurniawan, 2015). Kemudahan berteknologi tidak lantas membuat media tradisional, terutama buku, kehilangan fungsi sebagai media pembelajaran utama. Buku teks merupakan sarana belajar pokok bagi seluruh matakuliah yang diampu oleh mahasiswa. Pengaplikasian buku teks oleh mahasiswa memiliki arti luas, terutama pada informasi yang disajikan untuk matakuliah

tertentu.

Namun sayangnya, buku fisik jika disimpan dalam waktu yang cukup lama akan mengalami degradasi kualitas kertas sehingga mengakibatkan tulisan di dalam buku menjadi sulit dibaca, bahkan hingga rusak dimakan rayap (Harahap, 2020). Pada pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi, permasalahan mengacu kepada minimnya minat membaca dan ketertarikan mahasiswa terhadap buku. Buku dianggap tidak praktis dan sulit dibawa kemana-mana (Mufida & Kurniawan, 2018). Mahasiswa cenderung menyukai media pembelajaran yang bersifat modern. Seperti buku, jurnal, artikel, atau bahan bacaan apapun yang dapat dibaca pada perangkat elektronik masing-masing (Mukijizat dkk., 2019). Dikarenakan hal-hal yang telah dijabarkan di atas, kebanyakan mahasiswa memilih menggunakan *e-book* sebagai alat penunjang dalam menjalani perkuliahan. Hal tersebut seiring dengan pernyataan Yusnimar (2014) bahwa *e-book* memberikan kemudahan dan keringanan akses serta bersifat praktis. Buku digital (*digital book*) atau dikenal juga dengan buku elektronik (*e-book*) merupakan bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis pada layar komputer, laptop, atau *smartphone*. *E-book* memiliki berbagai format, antara lain adalah teks polos, PDF, JPEG, HTML, dan lit (Suwarno dalam Fahrizandi, 2019).

Meskipun memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa faktor penghambat dalam menelusuri dan mengakses *e-book*, diantaranya: (1) kurang memahami strategi menelusuri laman *e-book* secara efektif, (2) tidak banyak mengetahui laman mengunduh *e-book* yang gratis dan diedarkan secara legal, (3) sulitnya akses koneksi internet pada lingkungan rumah atau kampus, (4) kebanyakan *e-book* hanya bisa diperoleh dengan harga yang mahal (hampir menyamai buku asli), dan (5) beberapa *e-book* hanya bisa dibaca melalui komputer (Murniati, 2012: 27).

Pada pelaksanaan matakuliah *Literaturgeschichte* pada angkatan 2017, media pembelajaran yang digunakan hanya terbatas pada video dan *power point*. Selain itu, keterbatasan sumber materi pembelajaran yang dapat diakses juga menjadi masalah selama proses pembelajaran. Melihat bobot matakuliah yang hanya 2 SKS dan terbilang sedikit, menyebabkan materi pembelajaran yang sangat menarik dan mendalam terpaksa hanya diajarkan bagian-bagian luarnya saja. Beberapa karya sastra yang luar biasa justru tidak sempat dibahas karena keterbatasan waktu. Berdasarkan wawancara terhadap beberapa mahasiswa *offering A* tahun 2017 yang telah mengambil matakuliah ini, yaitu Sri Wahyuni, Didin Yuliyanti, Tesalonika Yunta Karunia, Nafisah Zein, dan Silmy Muthiah Mawardah dapat diketahui bahwa kesulitan yang dialami antara lain: (1) kesulitan mencari referensi untuk materi perkuliahan, (2) kesulitan memahami bahasa yang digunakan pada karya sastra yang sedang dibahas, dan (3) kegiatan perkuliahan yang membosankan.

Matakuliah *Literaturgeschichte* yang diampu oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman angkatan 2017 menggunakan buku yang berjudul "Sejarah Kesusastraan Jerman – dari Abad Pertengahan hingga *Klassik*" oleh Dudy Syafruddin, S.S. M.A. sebagai sumber pembelajaran utama. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk membuat versi *e-book* dari buku tersebut dan menyajikan lebih banyak gambar di dalamnya.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mencari referensi karya sastra Jerman pada masa lampau dan menghemat waktu perkuliahan. Sementara bagi dosen, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi media pembelajaran yang praktis dan menarik untuk menunjang proses perkuliahan. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan *E-Book "Flashback Sejarah Sastra"* Sebagai Sumber Penunjang Matakuliah *Literaturgeschichte*

Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini ialah untuk mengembangkan *e-book* “Flashback Sejarah Sastra” yang dapat digunakan sebagai sumber penunjang pembelajaran pada matakuliah *Literaturgeschichte*.

### Metode

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terbagi atas lima tahap yaitu: 1) *analyze* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *develop* (pengembangan), 4) *implement* (implementasi), dan 5) *evaluate* (evaluasi). Model pengembangan ini menyajikan tahapan-tahapan secara sistematis dalam penggunaannya dan bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan utama penggunaan model pengembangan ini adalah untuk meneliti dan mengembangkan sebuah produk yang praktis dan efektif (Mulyatiningsih, 2012: 183).

### Hasil

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap *analyze* (analisis). Tahap ini dilakukan untuk menganalisis masalah yang terjadi selama perkuliahan matakuliah *Literaturgeschichte*. Berdasarkan pengalaman pengembang selama mengampu matakuliah ini, keterbatasan sumber belajar dan juga SKS tempuh menjadi permasalahan utama dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan hanya berupa video dan *power point*. Selain itu, bobot matakuliah yang hanya dua SKS juga menyebabkan materi pembelajaran yang sangat menarik dan mendalam terpaksa hanya diajarkan bagian-bagian luarnya saja. Beberapa karya sastra yang luar biasa justru tidak sempat dibahas karena keterbatasan waktu. Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas, pengembang berpendapat bahwa matakuliah *Literaturgeschichte* memerlukan sumber penunjang pembelajaran alternatif.

Selanjutnya adalah tahap *design* (desain), “Flashback Sejarah Sastra” terdiri atas enam bab, yang disesuaikan oleh periodisasi zaman atau disebut juga sebagai pembabakan / *epoche*, yaitu Pertengahan (*Mittelalter*); Renaisans, Humanisme, dan Reformasi; *Barock*, *Aufklärung*, *Sturm und Drang*, dan *Klassik*. Bahasa yang digunakan dalam *e-book* ini adalah bahasa Indonesia dan Jerman. Bahasa Indonesia digunakan untuk menjelaskan setiap karya sastra dan tokoh terkenal, sementara bahasa Jerman digunakan untuk menyajikan karya sastra yang menggunakan bahasa aslinya. Pada setiap bab terdapat penjelasan mengenai ciri-ciri umum setiap zaman, karya-karya sastra terkenal pada setiap zaman, dan tokoh-tokoh yang berpengaruh di setiap zaman.

Pada tahap *develop* (pengembangan), *e-book* “Flashback Sejarah Sastra” mulai ditulis. *E-book* ini terdiri dari 64 halaman dan disajikan via PDF. Setelah itu, proses untuk menilai kelayakan *e-book* “Flashback Sejarah Sastra” sebagai penunjang pada matakuliah *Literaturgeschichte* jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang merupakan tahap selanjutnya, dengan melakukan validasi dan joga uji coba.

*E-book* yang telah dikembangkan kemudian melalui proses validasi dari para dosen ahli materi dan ahli media. Angket validasi yang telah diisi oleh dosen ahli materi terdiri atas sepuluh butir pertanyaan dan kolom kritik dan saran. Sementara angket validasi yang telah diisi oleh dosen ahli media terdiri atas sembilan butir pertanyaan dan kolom kritik dan saran. Setelah melalui proses validasi oleh para ahli, kemudian *e-book* dan *link google form* dibagikan kepada mahasiswa *offering A* angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang telah menempuh matakuliah *Literaturgeschichte* sebagai subjek

penelitian. Pada *link google form* terdapat sepuluh butir pertanyaan dan kolom kritik dan saran.

"*Flashback Sejarah Sastra*" merupakan sebuah buku elektronik dengan jumlah enam puluh dua halaman yang pada setiap bab terbagi atas sepuluh hingga sebelas halaman. Disimpan dalam format PDF serta dapat diakses melalui aplikasi *WPS Office* secara *offline* yang terdapat pada *smartphone* maupun laptop. Ukuran *e-book* ini menggunakan kertas A4. Isi dari "*Flashback Sejarah Sastra*" terbagi menjadi enam bab, yaitu: Abad Pertengahan (*Mittelalter*); Renaisans, Humanisme dan Reformasi; *Barock*; *Aufklärung*; *Sturm und Drang*; dan *Klassik*.

Ahli materi berpendapat bahwa materi yang terdapat pada "*Flashback Sejarah Sastra*" sudah cukup jelas, cukup, sesuai dengan gambar atau ilustrasi yang ditampilkan, struktur kalimat yang digunakan sudah cukup akurat, dan lain sebagainya. Menurut ahli materi, *e-book* "*Flashback Sejarah Sastra*" layak digunakan dengan beberapa perbaikan seperti melengkapi isi *e-book* dengan daftar isi dan kata pengantar atau ringkasan. Ahli materi juga memberi saran untuk memperbaiki beberapa ketidakkonsistenan dalam pemberian contoh dan beberapa kata atau kalimat yang panjang, tetapi kurang efektif.

Ahli media berpendapat bahwa *cover* "*Flashback Sejarah Sastra*" menarik, ukuran huruf sudah tepat, tata letak harmonis, memperjelas fungsi, dan lain sebagainya. Menurut ahli media, *e-book* "*Flashback Sejarah Sastra*" layak digunakan dengan beberapa perbaikan seperti menuliskan identitas pengembang pada *cover* awal *e-book*. Selain itu disarankan untuk mengganti jenis *font*, karena yang sebelumnya kurang terbaca jelas. Yang terakhir meletakkan penamaan *Epoche* dalam bahasa Jerman pada bagian awal, karena penyebutan periodisasi zaman atau *Epoche* dalam bahasa Jerman merupakan fokus utama yang dipelajari oleh mahasiswa.

Langkah yang berikutnya adalah implementasi. Tahap implementasi berisi uji coba produk pada instansi pendidikan yang telah dipilih untuk melakukan penelitian, yaitu Universitas Negeri Malang. Tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk saat diujicobakan di Universitas Negeri Malang. *E-book* "*Flashback Sejarah Sastra*" akan diujicobakan pada bulan Agustus 2021 kepada 24 mahasiswa *offering* A Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman angkatan 2017 Universitas Negeri Malang.

Pada angket *link google form* yang telah dibagikan dan diisi, poin pertama merupakan pertanyaan mengenai kejelasan materi. Seluruh mahasiswa berpendapat bahwa materi yang terdapat dalam "*Flashback Sejarah Sastra*" sudah cukup jelas. Pada poin pertanyaan kedua, seluruh mahasiswa memilih jawaban "ya" untuk kolom keakuratan materi. Selanjutnya pada poin ketiga, keseluruhan mahasiswa berpendapat jika materi yang disajikan pada *e-book* sudah cukup lengkap. Pada poin keempat mengenai kerincian materi yang disampaikan, dua puluh satu mahasiswa memberikan jawaban "ya" dan dua mahasiswa memberikan jawaban "tidak". Poin selanjutnya yaitu poin kelima, seluruh mahasiswa memberikan jawaban "ya" pada kolom pertanyaan kesesuaian materi dengan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan. Pada poin keenam, keseluruhan mahasiswa setuju bahwa istilah yang digunakan pada "*Flashback Sejarah Sastra*" sudah cukup akurat. Selanjutnya poin ketujuh, keseluruhan mahasiswa dengan total dua puluh tiga orang memberikan jawaban "ya" pada pertanyaan mengenai keruntutan materi. Poin berikutnya yaitu poin kedelapan, keseluruhan mahasiswa *offering* A berpendapat bahwa struktur kalimat yang digunakan pada "*Flashback Sejarah Sastra*" sudah akurat. Pada poin kesembilan, dua puluh dua mahasiswa memberikan jawaban "ya" dan satu mahasiswa memberikan jawaban "tidak" pada pertanyaan mengenai penggunaan kalimat efektif

dalam *e-book*. Selanjutnya poin terakhir, dua puluh tiga mahasiswa menjawab “ya” dan satu mahasiswa menjawab “tidak” mengenai ketepatan penggunaan tata bahasa pada *e-book*. Beberapa dari mahasiswa juga memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan di setiap butir pertanyaan.

Tahap terakhir adalah *evaluation* atau evaluasi. Evaluasi merupakan tahap implementasi dari uji kelayakan yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat efektivitas media terhadap hasil yang ingin dicapai dari pengembangan media tersebut. Penilaian tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi yang sebelumnya telah dilakukan oleh ahli materi dan media, juga lembar angket yang telah diisi oleh mahasiswa *offering* A Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Ketiga instrumen di atas menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan oleh pengembang memiliki beberapa kekurangan, oleh karena itu perlu dilakukan beberapa revisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli validasi. Sehingga didapatkan sebuah produk yang layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran matakuliah *Literaturgeschichte*.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil angket ahli materi yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa *e-book* “Flashback Sejarah Sastra” dapat digunakan sebagai sumber penunjang untuk mahasiswa yang akan, sedang, atau telah menempuh matakuliah *Literaturgeschichte*. Ahli materi berpendapat bahwa lebih baik materi dilanjutkan hingga *Epoche Postmodern*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan pada Katalog Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang (2017) bahwa materi yang disajikan pada perkuliahan *Literaturgeschichte* mencakup periodisasi kesusastraan Jerman awal abad modern, *Aufklärung*, *Sturm und Drang*, Klasik, Romantik, Realisme, Naturalisme, Ekspresionisme, Masa Pemerintahan NAZI, Pasca PD II, Masa Penyatuan Jerman, dan Sastra Migran. Akan tetapi, mengingat bahwa sumber utama pengembang dalam mengembangkan *e-book* ini merupakan buku yang berjudul “Sejarah Kesusastraan Jerman – dari Abad Pertengahan hingga *Klassik*” oleh Dudy Syafruddin, maka *e-book* “Flashback Sejarah Sastra” hanya mencakup hingga periodisasi *Klassik*.

Berdasarkan hasil angket ahli media yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *e-book* “Flashback Sejarah Sastra” merupakan sumber penunjang pembelajaran yang sangat menarik bagi mahasiswa yang akan, sedang, atau telah menempuh matakuliah *Literaturgeschichte*. Desain yang digunakan sangat tepat dengan materi yang disampaikan, terkesan klasik namun tidak membosankan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penggunaan media pembelajaran, yaitu untuk menumbuhkan minat dan antusias peserta didik pada saat kegiatan belajar-mengajar sedang berlangsung (Permatasari & Kurniawan, 2020).

### Simpulan dan Saran

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa *e-book*, yang berjudul “Flashback Sejarah Sastra”. *E-book* ini berfungsi sebagai media pembelajaran penunjang matakuliah *Literaturgeschichte* dan ditujukan kepada mahasiswa yang akan, sedang, atau telah menempuh matakuliah *Literaturgeschichte*. “Flashback Sejarah Sastra” membahas tentang kesusastraan Jerman dan karya sastra yang berisi pemikiran serta ringkasan sejarahnya.

Media yang dikembangkan diawali dengan halaman *cover*, kemudian kata pengantar, daftar isi, dan kalimat pembuka. *E-book* “Flashback Sejarah Sastra” terdiri atas enam bab yang pada masing-masing babnya dijelaskan tentang ciri-ciri, karya sastra, serta tokoh

terkenal pada zaman tersebut. Enam bab yang terdapat pada *e-book* ini antara lain *Mittelalter, Renaissance, Humanismus, Reformation, Barock, Aufklärung, Sturm und Drang*, dan *Klassik*. Pada setiap bab dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar yang bertujuan untuk memperjelas materi, juga agar menarik secara visual dan tidak membosankan.

Hasil akhir dari produk berupa sebuah *file* PDF yang dapat diunduh dan diakses secara *offline* tanpa jaringan internet. Peneliti memilih bentuk PDF dikarenakan PDF adalah aplikasi yang paling banyak digunakan dan mudah diakses, aplikasi PDF juga sudah tersedia pada berbagai jenis *smartphone*. Kemudian *e-book* dapat dibagikan kepada mahasiswa yang tertarik atau sedang menempuh perkuliahan pada jurusan Sastra Jerman atau sejenisnya. "*Flashback Sejarah Sastra*" sangat bermanfaat bagi mahasiswa Sastra Jerman, karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran penunjang matakuliah *Literaturgeschichte*.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan juga dari komentar dan saran para mahasiswa, saran yang bisa digunakan apabila terdapat pengembangan produk selanjutnya yaitu Menambah materi hingga zaman *Postmodern* agar keseluruhan periodisasi atau pembabakan dalam sastra Jerman lengkap disajikan.

## Daftar Rujukan

- Ardiyani, D. K., Kurniawan, D. 2020. Policy and Curriculum of Study Program of German Language Education at the State University of Malang in Welcoming the Needs of German Language Teachers in Indonesia in the Era of Industrial Revolution 4.0. *KnE Social Sciences*. Dari <http://kne-publishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/6465>
- Fahrizandi. 2019. Mengenal E-Book di Perpustakaan. *Pustabliblia: Journal of Library and Information Science* (3)2 December. Dari <https://pustabliblia.iainsalatiga.ac.id/index.php/pustabliblia/article/download/3114/pdf>
- Fitriansyah, F. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) untuk Memotivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Humaniora Universitas Bina Sarana Informatika* (16)1 Maret. Dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/1279/1051>
- Harahap, A. I. 2020. Cara Pembuatan *E-Book (Electronic Book)* dengan Memanfaatkan Fitur Sigil Ver. 0.9.4 Format EPUB. *Jurnal Fasilkom* (10)3 Desember. Dari <https://ejournal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/view/2301>
- Khasanah, I. N., Parmiti, D. P., Sudatha, I. G. W. 2018. Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (6)2: 202-211. Dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292>
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), Januari-Juni. Dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/%20Anida/article/viewFile/310/293>
- Mufida, R. Z., Kurniawan, D. 2018. The Development of Role Playing Game (RPG) "In Meinem Traum" as a Learning Media for German Reading Skill in Eleventh Grade of SMA. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien* (2)1.

Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/3407>

- Mukijizat, N. A., Alfiandra, K. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Webjoomla Berdasarkan Problem Solving pada Materi Memperkuat Persatuan dan Kesatuan Bangsa dalam NKRI bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* (6)1 Mei. Dari <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7931>
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Murniati, E. 2012. *Pendidikan dan Bimbingan Anak Kreatif*. Surabaya: Pedagogia.
- Putriningtias, A. D., Kurniawan, D. 2021. Pengembangan Game Berbasis Android “Weißt Du das?” untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman dengan Tema Wohnung. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien* (5)1: 16-20. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/17120/8095>
- Tanzil, M. N., Kurniawan, D. 2015. Penggunaan Media Video Deutsche Welle pada Matakuliah Konversation 1 Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM.
- Yusnimar. 2014. E-Book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta. *Jurnal Al-Maktabah* (13)1 Desember. Dari <https://journal.uin.ac.id/development/article/download/13123/9291>