



Pengembangan *Arbeitsblatt Online* Berbasis *Liveworksheets* dengan Tema *Hobby* untuk Peserta Didik Kelas XII Lintas Minat Bahasa Jerman SMA Laboratorium UM

Development of Online-Based *Arbeitsblatt* on *Liveworksheets* with ‘*Hobby*’ Theme for Cross-Major German Language Class on XII at SMA Laboratorium UM

Lintang Nur Hidayati¹⁾, Rosyidah²⁾

Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang No. 5, Kota Malang, Jawa Timur 65145

lintangnur00@gmail.com¹⁾, rosyidah.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

The purpose of this research is to develop liveworksheets-based Arbeitsblatt that can help students of XII cross-major class learn German about hobbies independently with a blended learning system. The development model used is the ADDIE development model. The type of data in this study is qualitative data supported by quantitative data obtained through a questionnaire. The developed Arbeitsblatt got a score of 93.75% for media feasibility and a score of 77% for material feasibility. Based on the data analysis of the questionnaire results obtained from students, the student's response to Arbeitsblatt as a whole reached a score of 89.92% for attractiveness, understanding, and convenience aspects. Thus, it can be concluded that Arbeitsblatt based liveworksheets is feasible and can be used by students to learn German on a hobby theme independently.

Keywords: Arbeitsblatt, Liveworksheets, hobby, German

Pendahuluan

Salah satu bagian yang penting dalam kehidupan manusia adalah bahasa. Selain itu, bahasa juga merupakan sumber daya kehidupan bermasyarakat, karena dengan bahasa manusia dapat berinteraksi satu dengan lainnya (Haryanti, 2019; Nurhasanah, 2017; dan Yunus, 2019). Pada tingkat sekolah dasar sampai menengah atas, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib, dan bahasa Inggris adalah bahasa asing yang wajib dipelajari. Sementara itu, bahasa Jerman secara umum dipelajari di sekolah menengah atas. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rahmawaty & Arief (2020) bahwa bahasa Jerman merupakan pelajaran bahasa asing yang selain bahasa Inggris yang diajarkan di SMA.

Pada tingkat SMA, mata pelajaran bahasa Jerman masih memiliki peminat yang rendah. Rahmawaty & Arief (2020) menjelaskan bahwa alasan peserta didik kurang berminat belajar bahasa

Jerman adalah karena peserta didik cenderung cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dirancang dengan baik oleh pendidik untuk kegiatan pembelajaran berperan sangat penting agar kegiatan pembelajaran tersebut lebih efektif dan tidak membosankan (Abdullah, 2017; Miftah, 2013; dan Nurhayati & Afifah, 2017).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah lembar kerja atau LKPD yang dalam bahasa Jerman biasa disebut *Arbeitsblatt*. Menurut Rai, dkk. (2021), media tersebut merupakan alat yang dapat memudahkan dan membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan media ini, pemahaman peserta didik mengenai tema yang dipelajari dapat diketahui oleh pendidik. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan melakukan kegiatan yang sesuai dengan petunjuk yang terdapat pada *Arbeitsblatt*. Hal tersebut sesuai dengan prinsip dalam teori belajar konstruktivisme yang cenderung memberi peserta didik ruang untuk memahami sesuatu yang telah dipelajari melalui pengalaman, yang kemudian dapat mereka terapkan dalam kehidupan (Budyastuti & Fauziati, 2021; Sugrah, 2019; dan Suparlan, 2019).

Pada tahun 2021, beberapa sekolah mulai menerapkan pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* adalah kombinasi antara pembelajaran jarak jauh secara *online* dan pembelajaran tatap muka yang dapat digunakan pada semua mata pelajaran karena didukung oleh pesatnya perkembangan IPTEK (Abdullah, 2018; Pratiwi, dkk., 2016; dan Sohaya, 2018).

Penerapan model pembelajaran *blended learning* memerlukan dukungan penggunaan media pembelajaran yang secara teknis mudah digunakan dan mudah dipahami oleh seluruh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran *online* yang interaktif dan bervariasi dapat menarik minat peserta didik untuk belajar terutama bahasa Jerman sebagai bahasa asing. Tujuan penggunaan berbagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga *transfer of knowledge* tidak terhambat (Audie, 2019; Husain, 2021; Sapriyah, 2019; dan Rahmayanti, 2015). Akan tetapi, menurut Albab (2020), Nakayama (dalam Assidiqi & Sumarni, 2020), dan Ota dkk. (2021), tidak semua peserta didik dan pendidik memiliki kemampuan menggunakan aplikasi dalam mengakses materi secara *online*. Oleh sebab itu, peserta didik dan pendidik perlu mengetahui dan mempelajari terlebih dahulu kekhasan setiap media pembelajaran *online* yang digunakan.

Sehubungan dengan itu, observasi telah dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan Kajian Praktik Lapangan (KPL) di SMA Laboratorium UM. Observasi tersebut dilaksanakan di kelas XI Lintas Minat Bahasa Jerman *offering* B dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Saat observasi berlangsung, kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan sistem *blended learning*. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kegiatan lebih berfokus pada peserta didik yang melakukan kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Sementara itu, untuk peserta didik yang melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh, hanya diberikan materi dan latihan soal melalui *Whatsapp Group*. Media pembelajaran yang digunakan pada setiap pertemuan cukup beragam agar tampilannya lebih menarik, misalnya *Kahoot!* untuk soal pilihan ganda dan *Padlet* untuk soal esai, tetapi penggunaan media pembelajaran yang beragam juga menimbulkan kesulitan bagi peserta didik yang melakukan pembelajaran jarak jauh untuk memahami secara mandiri teknis pengerjaan dari setiap media pembelajaran tersebut. Hal tersebut yang menyebabkan latihan soal yang diberikan tidak dikerjakan atau dipelajari oleh peserta didik yang melakukan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan *Arbeitsblatt* yang dirancang melalui *liveworksheets* untuk pembelajaran bahasa Jerman dengan sistem *blended learning*. Pemilihan *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang relevan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lathifah dkk. (2021) menunjukkan bahwa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) elektronik menggunakan *software liveworksheets* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran alternatif dalam kegiatan pembelajaran saat pandemi Covid-19.

Pengembangan *Arbeitsblatt* menggunakan *software liveworksheets* pada pembelajaran bahasa Jerman diharapkan dapat menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman dan mendukung pemahaman peserta didik, baik yang melakukan pembelajaran jarak jauh maupun yang melakukan pembelajaran tatap muka terhadap materi *Hobby* melalui berbagai bentuk latihan soal secara mandiri. *Arbeitsblatt* dapat diakses oleh peserta didik secara *online* menggunakan perangkat elektronik ataupun dijadikan media pembelajaran *offline* dengan mencetak *Arbeitsblatt* dari bentuk *file pdf*. Beragam bentuk latihan soal tersebut dirancang agar latihan tersebut dapat memuat empat keterampilan berbahasa Jerman, yaitu *Hörfertigkeit* (keterampilan mendengar), *Sprechfertigkeit* (keterampilan berbicara), *Lesefertigkeit* (keterampilan membaca), dan *Schreibfertigkeit* (keterampilan menulis). Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Widiyani & Pramudiani (2021) yang menyatakan bahwa lembar kerja berbasis *software liveworksheets* lebih efisien daripada lembar kerja tradisional yang dicetak menggunakan kertas, dan lebih efektif daripada lembar kerja yang menggunakan *Google Classroom*, karena *software liveworksheets* menyediakan berbagai macam bentuk latihan seperti pilihan ganda, *join with arrows*, *drag and drop*, dan sebagainya, sehingga dalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets* dengan tema *Hobby* untuk dapat dijadikan media pembelajaran pendukung pada kegiatan pembelajaran dengan sistem *blended learning*. Tema pada *Arbeitsblatt* tersebut disesuaikan dengan tema pada silabus bahasa Jerman yang digunakan di SMA Laboratorium UM kelas XII Lintas Minat. Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan adanya pengembangan mengenai *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets* dengan tema *Hobby* untuk peserta didik kelas XII Lintas Minat SMA Laboratorium UM. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dilakukan guna mengetahui kelayakan *Arbeitsblatt* ini sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik belajar bahasa Jerman dengan tema *Hobby* untuk kelas XII Lintas Minat.

Metode

Pengembangan *Arbeitsblatt* ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Ada lima tahap penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan (5) tahap evaluasi (Prammanee dalam Helaluddin, dkk., 2020).

Tahap analisis merupakan tahap untuk menemukan masalah yang terjadi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Helaluddin dkk., 2020). Pada tahap ini, peneliti menemukan permasalahan yang menjadi latar belakang pentingnya penelitian ini. Tahap analisis ini terlaksana saat peneliti melakukan kegiatan Kajian Praktik Lapangan (KPL) pada bulan Agustus sampai November 2021 di kelas XI Lintas Minat Bahasa Jerman *offering* B SMA Laboratorium UM. Setelah menemukan permasalahan yang terjadi, peneliti merancang *Arbeitsblatt* yang dapat mendukung peserta didik memahami materi pelajaran bahasa Jerman dengan tema *Hobby*, baik yang melakukan pembelajaran jarak jauh maupun yang melakukan pembelajaran tatap muka.

Peneliti merancang dua komponen pada tahap desain, yaitu isi *Arbeitsblatt* dan perakitan *Arbeitsblatt*. Isi *Arbeitsblatt* memuat halaman judul, materi, dan latihan soal berdasarkan kompetensi dasar pada silabus bahasa dan sastra Jerman SMA tahun 2016 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Audio dan gambar yang digunakan dalam materi serta latihan soal disusun menggunakan *platform canva* hingga menjadi beberapa lembar kerja. Audio yang dimuat *Canva* pada latihan soal diperoleh dari aplikasi *Narrator's Voice* dan gambar yang dimuat diperoleh dari *Canva*. Audio dan gambar tersebut diolah hingga menjadi sebuah video dengan menggunakan

platform Canva. Gambar, video, dan audio yang telah disatukan dalam sebuah lembar kerja kemudian disimpan dengan format pdf.

Komponen yang kedua adalah perakitan *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets*. Lembar kerja yang telah disimpan di-*upload* pada *platform liveworksheets*. Pada *platform liveworksheets*, latihan soal dibuat dengan menggunakan berbagai macam bentuk yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Berikut merupakan tabel kompetensi dasar dan indikator yang digunakan pada produk pengembangan.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>3.3 Menafsirkan tindak tutur yang terkait dengan memberi dan meminta informasi tindakan/kegiatan waktu senggang pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis sesuai konteks penggunaannya, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan</p> <p>4.3 Memproduksi teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana terkait tindakan untuk memberi dan meminta informasi terkait tindakan/kegiatan waktu senggang dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.</p>	<p>3.3.1 Mendengarkan dan melafalkan kembali kosakata tentang hobi yang didengar melalui video.</p> <p>3.3.2 Menghubungkan kosakata dengan tema hobi dengan gambar.</p> <p>3.3.3 Menyusun huruf yang tidak beraturan menjadi kosakata mengenai hobi yang tepat.</p> <p>3.3.4 Menentukan konjugasi kata kerja yang sesuai pada kalimat.</p> <p>4.3.1 Merancang dialog mengenai hobi milik diri sendiri dan teman sejawat.</p>

Sumber: Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman SMA oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016)

Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan. Terdapat dua bagian yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini, yaitu pembuatan produk dan validasi ahli. Pada bagian pembuatan produk, peneliti menyusun materi dan latihan soal sesuai dengan tema *Hobby* dan KD sesuai dengan silabus yang berlaku di SMA Laboratorium UM menjadi sebuah *Arbeitsblatt*. Kemudian, *Arbeitsblatt* tersebut di-*upload* pada *platform liveworksheets*. Bagian kedua adalah bagian validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data kualitatif penilaian *Arbeitsblatt* oleh validator pada penelitian ini adalah angket dan penilaian tersebut dilakukan menggunakan lembar angket terbuka yang dibagikan kepada ahli materi dan ahli media. Peneliti menggunakan lembar angket terbuka karena memungkinkan validator untuk menyampaikan pendapatnya lebih detail mengenai produk yang dikembangkan (Helaluddin dkk., 2020). Peneliti menyediakan empat alternatif jawaban pada lembar angket, yaitu (1) tidak setuju, (2) kurang setuju, (3) setuju, dan (4) sangat setuju. Hal ini sesuai dengan jawaban item skala Likert yang memiliki gradasi dari sangat positif sampai negatif (Helaluddin dkk., 2020). Data hasil angket tersebut diolah menggunakan teknik skala Likert dengan rumus dan keterangan menurut Ningrum (2016) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

100% = Konstanta

$\sum x$ = Jumlah jawaban dalam satu butir pernyataan.

$\sum x^1$ = Jumlah keseluruhan nilai skor maksimal dalam satu butir pernyataan.

Hasil pengolahan data tersebut diklasifikasikan dalam kriteria validitas yang dikemukakan oleh Arikunto & Jabar (2018) yang kemudian dianalisis secara kualitatif. Berikut adalah kriteria validitas yang dikemukakan oleh Arikunto & Jabar (2018).

Tabel 2. Kriteria Validitas

Nilai	Kriteria
81% – 100%	Baik Sekali
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
< 21%	Kurang Sekali

Sumber: Arikunto & Jabar (2018)

Perhitungan persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu, namun hasil persentase tersebut dapat ditafsirkan dalam bentuk kalimat (Supriatna dalam Munandar, 2015). Saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media dianalisis secara kualitatif deskriptif. Dengan melakukan validasi ahli materi dan ahli media, kelayakan produk untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi kesesuaian materi dengan tema *Hobby*, kesesuaian latihan soal dengan kompetensi dasar yang digunakan, ketepatan penggunaan kosakata untuk peserta didik kelas XII Lintas Minat, kesesuaian media yang dimuat, serta kemudahan penggunaan *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets* dapat diketahui. Setelah *Arbeitsblatt* mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan penilaian mereka.

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas XII Lintas Minat *offering* B SMA Laboratorium UM. Dalam hal ini, peneliti membagikan lembar angket terbuka untuk mendapatkan penilaian produk dari peserta didik dan pendidik mata pelajaran bahasa Jerman kelas XII Lintas Minat *offering* B.

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini data hasil angket uji coba diolah menggunakan teknik skala Likert dengan rumus dan keterangan menurut Ningrum (2016) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

100% = Konstanta

$\sum x$ = Jumlah jawaban dalam satu butir pernyataan.

$\sum x^1$ = Jumlah keseluruhan nilai skor maksimal dalam satu butir pernyataan.

Hasil pengolahan data tersebut diklasifikasikan dalam kriteria validitas yang dikemukakan oleh Arikunto & Jabar (2018) yang kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan kesimpulan penelitian dan pengembangan ini.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis

Berdasarkan penjelasan pada bagian metode, tahap analisis merupakan tahap awal pada model pengembangan ADDIE. Dalam hal ini, peneliti melakukan analisis masalah berdasarkan hasil observasi tidak terstruktur terhadap peserta didik saat peneliti melakukan kegiatan Kajian Praktik Lapangan (KPL) di SMA Laboratorium UM. Hasil observasi menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran bahasa Jerman yang dapat membantu peserta didik belajar bahasa Jerman dengan sistem *blended learning*. Peneliti memilih *Arbeitsblatt* dengan menggunakan *platform liveworksheets* karena sesuai dengan pendapat Payadnya & Lestari (2022) yang menyatakan bahwa *platform liveworksheets* dapat mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran *blended learning*.

Tahap Design

Pada tahap design, peneliti memuat beberapa komponen dalam *Arbeitsblatt* yang dikembangkan, yaitu (1) sampul, (2) kata pengantar, (3) kompetensi dasar dan indikator, dan (4) latihan soal. Peneliti memilih komponen yang dimuat oleh media ini dengan beranalog atau mencontoh LKPD oleh Widiyani & Pramudiani (2021). Gambar, ornamen, *font*, warna, musik, dan video dirancang menggunakan platform *Canva*. Sementara itu, audio dalam video dirancang menggunakan aplikasi *Narrator's Voice*. Audio dan Video tersebut kemudian digabungkan menggunakan *software Adobe Premiere Pro 2019*. Semua komponen tersebut kemudian dibentuk menjadi format *pdf*. dan di-*upload* pada *platform liveworksheets*.

Halaman sampul *Arbeitsblatt* memuat nama media dan tema hobi dalam bahasa Jerman di bagian atas. Pada bagian tengah halaman dilampirkan tiga buah gambar sebagai pendukung tema yang akan dipelajari. Sementara itu, pada bagian bawah halaman sampul tertulis tempat penelitian dilaksanakan dan nama peneliti. Desain halaman sampul ini sesuai dengan pendapat Ramadhani dan Mahardika (2015) yang menyatakan bahwa tampilan ilustrasi atau gambar pada desain bagian halaman sampul hendaknya disesuaikan dengan ukuran dan bentuk objeknya, sehingga peserta didik tidak salah dalam menafsirkan objek tersebut. Mereka juga menegaskan bahwa pemilihan ukuran dan warna perlu diperhatikan, huruf pada judul modul lebih dominan dibandingkan dengan huruf pada nama pengarang dan sub judul.

Kata pengantar memuat penjelasan singkat tentang latar belakang perancangan *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets* dan informasi mengenai simbol-simbol keterampilan berbahasa. Simbol-simbol

tersebut digunakan untuk menunjukkan keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik pada latihan soal yang bersangkutan. Kata pengantar perlu dimuat pada LKPD karena dalam kata pengantar terdapat tujuan dan harapan pengembang terhadap LKPD yang dikembangkannya (Ariani, 2020).

Komponen ketiga adalah kompetensi dasar dan indikator. Pada bagian ini tertulis kompetensi dan indikator yang didapatkan pada *Arbeitsblatt* dan diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Dengan adanya kejelasan indikator dan tujuan pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari (Dharmayanti dkk., 2019).

Komponen keempat yang terdapat dalam *Arbeitsblatt* adalah latihan-latihan soal. Latihan soal pertama memuat kalimat-kalimat sederhana dalam sebuah video dengan tema hobi yang diperdengarkan kepada peserta didik. Setelah pemutaran video selesai, peserta didik diminta untuk mengucapkan kembali kata-kata dalam video yang menurut mereka berhubungan dengan hobi untuk melatih kemampuan berbicara mereka. Penggunaan media audio-visual pada latihan soal, membuat peserta didik lebih aktif, menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian dalam berbicara, dan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan (Sakmal & Riani, 2014).

Latihan soal kedua merupakan latihan soal berbentuk *join with arrows*. Peserta didik menghubungkan kosakata dengan gambar setelah melihat video di latihan soal pertama. Teknik permainan dengan gambar ini dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat arti kosakata baru yang diajarkan. Hal tersebut didukung oleh Sartinah (dalam Susanti, 2018) dan Anafiah & Arief (2017) yang menyatakan bahwa biasanya gambar dan benda diperlihatkan untuk menerangkan arti kata baru dan menggugah rasa ingin tahu peserta didik, karena sesuatu yang ditangkap dengan indera visual dan indera aural akan diingat lebih lama daripada hanya diterangkan dengan terjemahan.

Latihan soal ketiga merupakan latihan soal dengan model *scramble*. Peserta didik menyusun huruf acak hingga menjadi sebuah kata kerja yang berhubungan dengan tema hobi. Beberapa kosakata tidak dimuat dalam video pada soal pertama, sehingga peserta didik dapat mencoba menjawab sesuai dengan keinginan mereka. Penggunaan model pembelajaran *scramble* ini membuat peserta didik dapat berpikir secara santai dan berkreasi dalam mempelajari sesuatu, sehingga hasil belajar menulis mereka dapat meningkat (Komalasari dalam Meisaroh dkk., 2022). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sudarmi & Burhanuddin (2017) juga menunjukkan bahwa salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan dalam keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman adalah model pembelajaran tipe *scramble*.

Latihan soal keempat adalah latihan soal pilihan ganda mengenai konjugasi kata kerja yang baru peserta didik pelajari dalam sebuah dialog. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal pilihan ganda tersebut, mereka membaca dialog dengan teman sejawatnya untuk mengasah keterampilan membaca. Latihan konjugasi kembali dimuat pada pembelajaran kelas XII Lintas Minat untuk membiasakan peserta didik menggunakan konjugasi secara tepat, terutama pada kata kerja yang baru. Hal ini sesuai pernyataan Erdmenger (1997) bahwa pembelajaran tata bahasa harus dibiasakan hingga fasih secara otomatis dengan kosakata yang berbeda-beda dan akhirnya terampil saat menerapkannya dalam berkomunikasi.

Latihan soal terakhir merupakan latihan soal untuk mengasah kemampuan menulis peserta didik. Peserta didik merancang sebuah dialog dengan teman sejawatnya mengenai hobi mereka. Dalam *Arbeitsblatt* juga dimuat *Redemittel* untuk membantu peserta didik dalam membuat rancangan dialog mereka. Peserta didik dapat mengungkapkan penghayatan, pengalaman, dan gagasan mereka masing-masing melalui keterampilan menulis (Etik, 2014).

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi yang bertujuan untuk memastikan kelayakan produk *Arbeitsblatt* sebelum peneliti melakukan uji coba di lapangan. Uji validasi dilakukan oleh dua dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Malang, yaitu Lilis Afifah, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi dan Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media. Ahli media dan ahli materi memberikan komentar dan saran yang digunakan peneliti untuk memperbaiki produk *Arbeitsblatt* yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil angket uji validasi media diperoleh skor 93,75% atau memenuhi kriteria kelayakan baik sekali. Secara rinci perolehan hasil tersebut dijelaskan sebagai berikut.

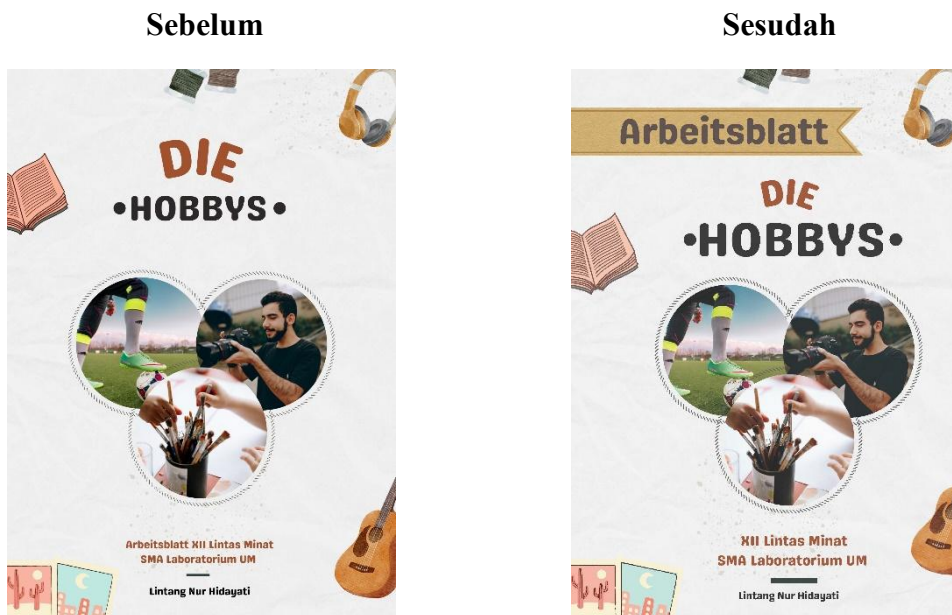
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Komponen	Skor		Persentase
	x	x ¹	
Kemenarikan tampilan <i>Arbeitsblatt</i>	3	4	75%
Kemenarikan tampilan halaman sampul	4	4	100%
Kejelasan bentuk <i>font</i> yang digunakan	4	4	100%
Pemilihan warna pada <i>Arbeitsblatt</i>	3	4	75%
Kemenarikan video	4	4	100%
Kejelasan pelafalan kata-kata pada video	4	4	100%
Kesesuaian gambar-gambar dengan tema hobi	4	4	100%
Kemudahan <i>Arbeitsblatt</i> untuk diakses oleh peserta didik.	4	4	100%
Jumlah	30	32	93,75%

Pada lembar angket untuk validator ahli media yang terdiri dari 8 pernyataan. Peneliti memilih komponen pernyataan yang dimuat oleh lembar angket dengan mengadaptasi aspek kualitas media pembelajaran menurut Walker dan Hess (dalam Ningrum, 2016). Pernyataan tersebut meliputi (1) kemenarikan tampilan *Arbeitsblatt*, (2) kemenarikan tampilan halaman sampul, (3) kejelasan bentuk *font* yang digunakan, (4) pemilihan warna pada *Arbeitsblatt*, (5) kemenarikan video, (6) kejelasan pelafalan kata-kata pada video, (7) kesesuaian gambar-gambar dengan tema hobi, dan (8) kemudahan *Arbeitsblatt* untuk diakses oleh peserta didik. Ahli media memberikan skor 4 dengan keterangan sangat setuju untuk pernyataan mengenai kemenarikan tampilan halaman sampul, kejelasan bentuk *font*, kemenarikan video, kejelasan pelafalan kata-kata pada video, kesesuaian gambar-gambar dengan tema hobi, dan kemudahan *Arbeitsblatt* untuk diakses oleh peserta didik.

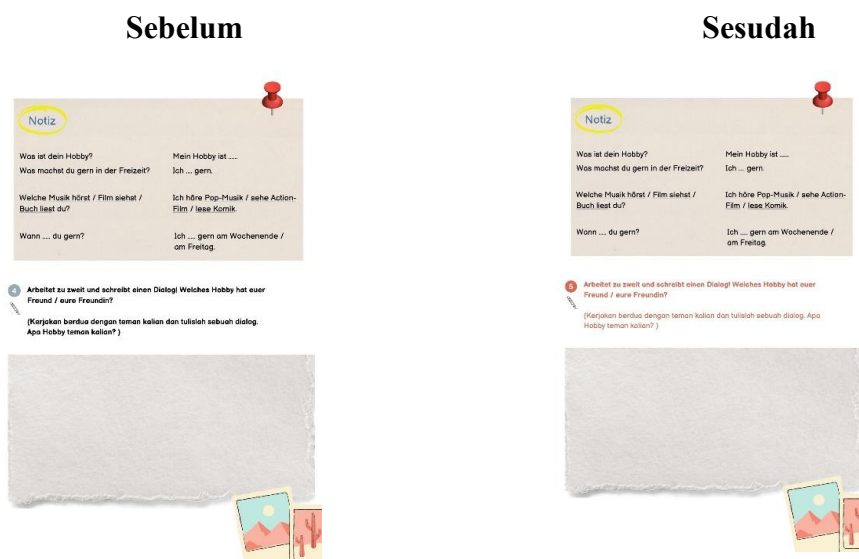
Sementara itu, ahli media memberikan skor 3 dengan keterangan setuju untuk pernyataan mengenai kemenarikan tampilan latihan-latihan soal dan pemilihan warna pada *Arbeitsblatt*.

Ahli media memberikan tanggapan mengenai produk *Arbeitsblatt* bahwa pada usia SMA, media ini memuat ornamen – ornamen pada yang dapat menambah ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tampilan pada *cover* juga dapat membantu peserta didik memahami materi apa yang akan dipelajari dalam *Arbeitsblatt* yang dikembangkan, tetapi ahli media memberikan masukan untuk menata ulang komposisi teks pada bagian sampul. Ahli media juga memberi saran untuk menambahkan sedikit kata pengantar pada *Arbeitsblatt*. Berdasarkan saran tersebut peneliti melakukan revisi sebagaimana gambar berikut.



Gambar 1. Halaman Sampul

Menurut ahli media, *font* yang digunakan sudah menarik untuk peserta didik dan tidak kaku, tetapi warna yang digunakan pada teks soal terlalu monoton. Oleh karena itu, ahli media menyarankan untuk menggunakan kombinasi warna yang bervariasi pada teks agar lebih menarik.



Gambar 2. Perubahan Warna Huruf pada Soal

Berdasarkan hasil angket uji validasi materi diperoleh skor 77,08% atau memenuhi kriteria kelayakan baik. Secara rinci perolehan hasil tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Komponen	Skor		Persentase
	x	x ¹	
Kesesuaian materi dengan tema hobi untuk kelas XII Lintas Minat	2	4	50%
Kemudahan soal untuk dipahami oleh peserta didik	4	4	100%
Ketepatan penggunaan bahasa pada latihan soal	3	4	75%
Kesesuaian kata-kata dalam <i>Arbeitsblatt</i> dengan tema hobi	3	4	75%
Kemenarikan <i>Arbeitsblatt</i> untuk menambah minat belajar peserta didik	4	4	100%
Kemudahan <i>Arbeitsblatt</i> untuk pembelajaran peserta didik secara mandiri	4	4	100%
<i>Arbeitsblatt</i> dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai tema hobi	2	4	50%
Latihan soal nomor 1 dapat melatih melafalkan kata-kata bahasa Jerman yang terdapat dalam video	3	4	75%
Latihan nomor soal 1 dapat melatih peserta didik untuk mendengarkan pelafalan kata-kata bahasa Jerman secara mandiri	3	4	75%
Latihan soal nomor 2 dapat membantu peserta didik menemukan kosakata baru secara mandiri	3	4	75%
Latihan soal nomor 3 dapat membantu peserta didik dalam menentukan konteks suatu percakapan dengan tema hobi	3	4	75%
Catatan pada <i>Arbeitsblatt</i> dapat membantu peserta didik dalam merancang sebuah percakapan secara mandiri	3	4	75%
Jumlah	38	48	77%

Pada lembar angket untuk validator ahli materi terdapat 12 butir pernyataan. Peneliti memilih komponen pernyataan yang dimuat oleh lembar angket dengan mengadaptasi aspek kualitas media pembelajaran menurut Walker dan Hess (Ningrum, 2016). Pernyataan tersebut meliputi (1) kesesuaian materi dengan tema hobi untuk kelas XII Lintas Minat, (2) kemudahan soal untuk dipahami oleh peserta didik, (3) ketepatan penggunaan bahasa pada latihan soal, (4) kesesuaian kata-kata dalam *Arbeitsblatt* dengan tema hobi, (5) kemenarikan *Arbeitsblatt* untuk menambah minat belajar peserta didik, (6) kemudahan *Arbeitsblatt* untuk pembelajaran peserta didik secara mandiri, (7) *Arbeitsblatt* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai tema hobi, (8) latihan soal nomor 1 dapat melatih melafalkan kata-kata bahasa Jerman yang terdapat dalam video, (9) latihan nomor soal 1 dapat melatih peserta didik untuk mendengarkan pelafalan kata-kata bahasa Jerman secara mandiri, (10) latihan soal nomor 2 dapat membantu peserta didik menemukan kosakata baru secara mandiri, (11) latihan soal nomor 3 dapat membantu peserta didik dalam menentukan konteks suatu percakapan dengan tema hobi, dan (12) catatan pada *Arbeitsblatt* dapat membantu peserta didik dalam merancang sebuah percakapan secara mandiri.

Ahli materi memberikan skor 4 dengan keterangan sangat setuju untuk pernyataan mengenai kemudahan soal untuk dipahami oleh peserta didik, kemenarikan *Arbeitsblatt* untuk menambah minat belajar peserta didik, dan kemudahan akses *Arbeitsblatt* oleh peserta didik. Kemudian, ahli materi memberikan skor 3 dengan keterangan setuju untuk pernyataan mengenai ketepatan penggunaan bahasa pada latihan soal, kesesuaian kata-kata dalam *Arbeitsblatt* dengan tema hobi, latihan soal nomor 1 dapat melatih melafalkan kata-kata bahasa Jerman yang terdapat dalam video, latihan nomor soal 1 dapat melatih peserta didik untuk mendengarkan pelafalan kata-kata bahasa Jerman secara mandiri, latihan soal nomor 2 dapat membantu peserta didik menemukan kosakata baru secara mandiri, latihan soal nomor 3 dapat membantu peserta didik dalam menentukan konteks suatu percakapan dengan tema hobi, dan catatan pada *Arbeitsblatt* dapat membantu peserta didik dalam merancang sebuah percakapan secara mandiri. Sementara itu, ahli materi memberikan skor 2 dengan keterangan kurang setuju untuk pernyataan mengenai kesesuaian materi dengan tema hobi untuk kelas XII Lintas Minat dan *Arbeitsblatt* yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai tema hobi.

Menurut ahli materi, latihan-latihan soal yang dimuat sudah sesuai dengan tema *Hobby*, namun terlalu mudah dan sederhana untuk kelas XII Lintas Minat. Kata-kata yang dimuat dalam video juga terlalu singkat karena hanya berupa kata-kata kerja. Oleh karena itu, ahli materi menyarankan untuk mengembangkan kembali latihan-latihan soal sesuai dengan *Niveau* peserta didik. Berdasarkan saran dari ahli materi tersebut peneliti merevisi sebagaimana gambar berikut.



Gambar 3. Perubahan Isi Video

Ahli materi juga memberikan masukan untuk memuat pembelajaran gramatika yang telah dipelajari sebelumnya, seperti *Akkusativ-Dativ*, *Possessivpronomen*, dan pembelajaran gramatika untuk kelas XII, seperti *Modalverben* dan *Trennbare Verben*.

Sebelum

3 Welches Gespräch passt? Ordnet die Antworten und lernst den Dialog!
 (Yang mana percakapan yang tepat? Susunlah jawabannya dan bacalah dialognya!)

Susan :

Alex : Mein Hobby ist Musik hören.

Susan :

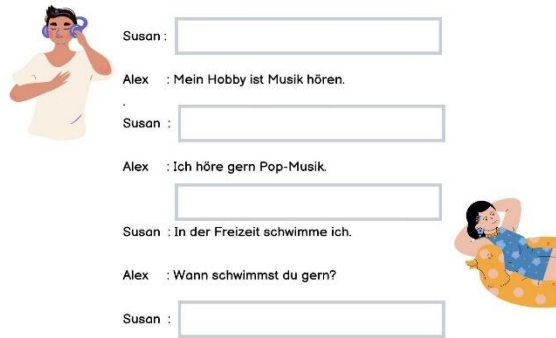
Alex : Ich höre gern Pop-Musik.

Susan :

Susan : In der Freizeit schwimme ich.

Alex : Wann schwimmst du gern?

Susan :



Ich schwimme gern am Wochenende.


Alex, was ist dein Hobby?

Welche Musik hörst du gern?

Was machst du in der Freizeit, Susan?

Sesudah

4 Seht den Dialog an! Wählt die richtige Antwort und lernst den Dialog!
 (Lihatlah dialog! Pilihlah jawaban yang benar dan bacalah dialognya!)



Bea, was ist dein Hobby?

Ich lese / lesen gern eine Komik und höre / hören ich Pop-Musik.

Liest / Lesen du eine Zeitung auch?

Nein, ich lese / liest gern nicht Zeitung. Und du? Ist dein Hobby fotografierest / fotografieren?

Nein. Ich fotografiere / fotografieren nicht gern, aber ich male / malen gern.

Super! Was malst / malen du gern?

Ich male / malen gern die Blume oder das Tier.

Joggest / Joggst du gern?

Ja, ich jogge / joggst manchmal am Sonntag.

Mochtest du mit mir zusammen joggen / joggst?

Gerne, dann bis Sonntag!



Gambar 4. Perubahan Isi Dialog

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, kegiatan uji coba produk dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2022 di kelas XII Lintas Minat *offering* B SMA Laboratorium UM selama 80 menit. Subjek penelitian terdiri dari 22 peserta didik dan seorang pendidik. Latihan soal pada *Arbeitsblatt* dikerjakan secara berkelompok dengan menggunakan satu perangkat elektronik berupa ponsel setiap kelompoknya. Hal ini dilakukan untuk menghemat waktu dan meminimalisir terjadinya kendala pada beberapa perangkat peserta didik.

Sebelum kegiatan uji coba berlangsung, peneliti memberikan petunjuk penggunaan *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheet* melalui *power point*. Hal ini dilakukan sebagaimana disyaratkan oleh Agustina (dalam Sakti & Afifah, 2020) bahwa salah satu hal yang harus diperhatikan dalam penerapan media pembelajaran adalah sebelum memulai pembelajaran pendidik harus menjelaskan tata penggunaan media terlebih dahulu agar peserta didik tidak bingung.

Setelah semua peserta didik berhasil *log in* pada akun *Arbeitsblatt* mereka, peneliti memutar video yang dimuat pada latihan soal 1. Pemutaran video hanya dilakukan satu kali karena peserta didik langsung mencatat kosakata yang ada pada video. Kemudian peserta didik lanjut mengerjakan latihan soal nomor 2 sampai nomor 5 secara mandiri. Setiap selesai satu latihan soal, latihan soal dibahas secara bersama-sama dan peserta didik dapat berdiskusi.. Peserta didik kemudian diminta untuk menyimpulkan materi yang mereka pelajari.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peneliti membagikan lembar angket kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil uji coba *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets* yang dikembangkan oleh peneliti. Mereka juga menyampaikan kendala yang terjadi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tahap Evaluasi

Hasil analisis lembar angket peserta didik menunjukkan bahwa *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets* yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan persentase 89,92%. Berdasarkan persentase tersebut, *Arbeitsblatt* memenuhi kriteria kelayakan sangat baik untuk dijadikan media pembelajaran mandiri. Secara rinci perolehan hasil tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Angket Peserta Didik

Komponen	Skor		Persentase
	x	x ¹	
Kemenarikan <i>Arbeitsblatt</i> untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.	83	88	94.32%
Memotivasi peserta didik untuk mendapatkan skor yang tinggi.	85	88	96.60%
<i>Arbeitsblatt</i> membantu peserta didik memahami materi <i>Hobby</i> .	81	88	92.05%
<i>Arbeitsblatt</i> menambah minat peserta didik untuk belajar bahasa Jerman.	75	88	85.23%
<i>Arbeitsblatt</i> membantu peserta didik menghafal kosakata lebih banyak.	79	88	89.77%

<i>Design</i> pada <i>Arbeitsblatt</i> menambah minat peserta didik untuk belajar.	77	88	87.50%
Kemudahan <i>Arbeitsblatt</i> untuk diakses oleh peserta didik.	78	88	88.64%
Peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan media online daripada media cetak.	75	88	85.23%
Jumlah	633	704	89.92%

Arbeitsblatt ini dinilai oleh peserta didik sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran mandiri karena dapat membangkitkan motivasi dan minat mereka dalam belajar, membantu mereka dalam menghafal kosakata, dan membantu mereka memahami materi dengan tema hobi. Magdalena dkk. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, sebab penyampaian materi oleh pendidik, terangsangnya peserta didik untuk bertanya atau memberi respons, dan terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dapat berhubungan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Terdapat satu kendala yang dialami peneliti ketika melakukan kegiatan uji coba. Beberapa ponsel milik peserta didik terkendala pada saat mengerjakan latihan soal yang menghubungkan antara gambar dengan kosakata, sehingga peserta didik kebingungan dan memerlukan lebih banyak waktu untuk mengerjakan latihan tersebut.

Pada lembar angket, peserta didik memberikan saran untuk memuat lebih banyak gambar agar *Arbeitsblatt* lebih menarik. Saran dan masukan tidak ditindaklanjuti dalam penelitian ini tetapi dapat menjadi masukan bagi pengembang selanjutnya.

Pendidik memberikan komentar bahwa *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets* efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pendidik juga berpendapat bahwa media pembelajaran ini sangat memotivasi peserta didik untuk mengingat kosakata yang dipelajari agar bisa mendapatkan skor yang lebih tinggi dari teman sejawatnya.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengembangan *Arbeitsblatt* berbasis *liveworksheets* dapat disimpulkan bahwa *Arbeitsblatt* tersebut baik dan layak. *Arbeitsblatt* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri yang mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Jerman di kelas XII Lintas Minat dengan sistem *blended learning*.

Meskipun peneliti telah merevisi produk sesuai dengan masukan dari ahli materi dan ahli media, tidak tertutup kemungkinan bahwa media pembelajaran yang serupa dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan lebih baik lagi. Peneliti mengajukan tiga saran untuk peneliti dan pengembangan selanjutnya. Ketiga saran tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, peneliti/pengembang selanjutnya hendaknya menggunakan lebih banyak gambar dalam *Arbeitsblatt* agar lebih menarik. Kedua, disarankan juga agar peneliti/pengembang selanjutnya menambah variasi latihan soal untuk mencegah timbulnya rasa bosan peserta didik dengan bentuk latihan soal yang sama. Ketiga, hendaknya kalimat-kalimat dalam *Arbeitsblatt* divariasikan oleh peneliti/pengembang selanjutnya dengan gramatika yang telah dipelajari sebelumnya oleh peserta didik.

Daftar Rujukan

- Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, R. 2017. Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49. Dari <https://doi.org/10.22373/LJ.V4I1.1866>
- Abdullah, W. 2018. Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *FIKROTUNA*, 7(1), 855–866. Dari <https://doi.org/10.32806/JF.V7I1.3169>
- Albab, S. U. 2020. Analisis Kendala Pembelajaran E Learning pada Era Disrupsi di SMK Terpadu Al-Islahiyah Singosari Malang. *Mudir : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(1), 37–46. Dari <https://doi.org/10.55352/MUDIR.V2I1.105>
- Anafiah, S., & Arief, A. 2017. Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bahasa pada Siswa SD Kota Yogyakarta. *Jurnal Akademik*, 1-9. Dari <https://journal.ustjogja.ac.id/penanaman-pendidikan-karakter-melalui-permainan-bahasa-pada-siswa-sd-kota-yogyakarta/>
- Ariani, D. 2020. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Materi Kalor di SMP*. Skripsi tidak diterbitkan. Darussalam-Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dari <https://core.ac.uk/download/pdf/326778402.pdf>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. 2018. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. 2020. *Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS), Univesitas Negeri Semarang, Semarang, 2020. Dari <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/601>
- Audie, N. 2019. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Mei 2019. Dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. 2021. Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 112–119. Dari <https://doi.org/10.36232/JURNALPENDIDIKANDASAR.V3I2.1126>
- Dharmayanti, P., Zulyusri, Z., Farma, S. A., & Ristiono, R. 2019. The Development of Student Worksheet Based on Contextual Approach about Protist for Senior High School Grade X. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*, 4(1), 189. Dari <https://doi.org/10.24036/apb.v4i1.5500>
- Erdmenger, M. 1997. *Medien im Fremdsprachenunterricht : Hardware, Software und Methodik*. Dari <https://doi.org/10.24355/DBBS.084-200511080100-268>
- Etik. 2014. *Kemampuan Menulis Wacana Dialog Melalui Media Tayangan Video Siswa Kelas X SMA Frater Palopo*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Karakter, Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, 2014. Dari <https://journal.uncp.ac.id/index.php/proceding/article/view/234>
- Haryanti, E. 2019. Penggunaan Bahasa dalam Perspektif Tindak Tutur dan Implikasinya bagi Pendidikan Literasi. *Jurnal TAMBORA*, 3(1), 21–26. Dari <https://doi.org/10.36761/JT.V3I1.179>

- Helaluddin, H., Tulak, H., & Rante, S. V. 2020. *Penelitian dan Pengembangan: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Banten: Media Madani Publisher. Dari https://www.researchgate.net/publication/351105742_Penelitian_dan_Pengembangan_sebuah_Tinjauan_Teori_Praktik_dalam_Bidang_Pendidikan
- Husain, B., & Basri, M. 2021. *Pembelajaran E-Learning Di Masa Pandemic*. Surabaya: Pustaka Aksara. Dari <https://books.google.co.id/books?id=E72NDwAAQBAJ>
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. 2021. Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 25-30. Dari <https://doi.org/10.29303/jpmppi.v4i2.668>
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 14. Dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Meisaroh, D., Halidjah, S., & Sugiyono. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Produktif : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 316–320. Dari <https://doi.org/10.35568/produktif.v4i1.811>
- Miftah, M. 2013. Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. Dari <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/7>
- Munandar, H. 2015. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai Islami pada Materi Hidrolisis Garam. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 03(01), 27–37. Dari <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Ningrum, L. W. 2016. *Pengembangan Media Wheel Of Fortune untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 6 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM.
- Nurhasanah, N. 2017. Peranan Bahasa sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia. *Eduscience : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(02), 87-93. Dari <https://ejournal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/1830>
- Nurhayati, R., & Afifah, L. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop Up untuk Pembelajaran Karya Sastra Bahasa Jerman di Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo. *Journal DaFIna - Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 1(2), 143–151. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/1388/875>
- Ota, M. K., Djou, A. M. G., & Numba, F. F. 2021. Problematika Pembelajaran Daring Siswa Kelas VII SMPN 1 Ende Selatan, Kabupaten Ende. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 74–81. Dari <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i1.769>
- Payadnya, I. P. A. A., & Ni Luh Putu Kartika Wira Lestari. 2022. Implementation of Blended Learning Using E-Worksheet to Improve Mathematics Learning Achievement of Students in Class VIII.1 SMP Widiatmika. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 14(1 SE-Articles), 52–61. Dari <https://doi.org/10.36928/jpkm.v14i1.831>
- Pratiwi, Y., . P., & . W. 2016. Penerapan Model Blended Learning untuk Meningkatkan Performansi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(11), 1-10. Dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17602>

- Rahmayanti, R. 2015. Penggunaan Media IT Dalam Pembelajaran. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 85-97. Dari <https://doi.org/10.22373/CRC.V1I1.313>
- Rai, I. M., Wiranata, A., & Sujana, I. W. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 30–38. Dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/31926>
- Ramadhani, W. P., & Mahardika, I. K. 2015. *Kegrafikaan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Multirepresentasi*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Fisika dan Pembelajarannya, Departemen Fisika, FMIPA UM, Malang, 17 Oktober. Dari https://fmipa.um.ac.id/wp-content/uploads/Prosiding2015/Media/Fisika2015_01-Media-Wachida-Putri.pdf
- Rahmawaty, R., & Arief. 2020. Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 147. Dari <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/3183>
- Sapriyah. 2019. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Jurusan Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Mei 2019. Dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Sakmal, J., & Riani, D. N. 2014. Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Menulis Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1), 33–47. Dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/3275>
- Sakti, A., & Afifah, L. 2020. Penerapan Media Quizizz untuk Melatih Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas X MAN 1 Malang. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 4(1), 48–54. Dari <http://jerman.sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2020/12/Implementation-of-Quizziz-Media-to-Train-German-Listening-Skill.pdf>
- Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Mata Pelajaran Bahasa Dan Sastra Jerman*. 2016. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diambil 6 Mei 2022, dari <https://docplayer.info/33951747-Silabus-mata-pelajaran-sekolah-menengah-atas-madrasah-aliyah-sma-ma-mata-pelajaran-bahasa-dan-sastra-jerman.html>
- Sohaya, E. M. 2018. *Pemanfaatan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Mengembangkan dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik di Era Revolusi Industri 4.0*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Medan, Medan, 30 November 2019. Dari <http://digilib.unimed.ac.id/38852/3/ATP%2067.pdf>
- Sudarmi, S., & Burhanuddin, B. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1). Dari <https://doi.org/10.26858/ERALINGUA.V1I1.2991>
- Sugrah, N. U. 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. Dari <https://doi.org/10.21831/HUM.V19I2.29274>
- Suparlan, S. 2019. Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. Dari <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Susanti, S. 2018. Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun

di TK Sriwijaya Way Dadi Kecamatan Sukarame Bandar Lampung. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan. Dari <http://repository.radenintan.ac.id/5819/1/Skripsi%20Full.pdf>

Widiyani, A., & Pramudiani Universitas Muhammadiyah HAMKA, P. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132–141. Dari <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/53176>

Yunus, R. N. 2019. Kemampuan Komunikasi Persuasi Pedagang Kripik Tempe di Kelurahan Kebun Lada Kecamatan Hinai Kabupaten Langkat. *JUMANT*, 11(2), 147–154. Dari <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMANT/article/view/700>