

QR-CODE DAN PEMBELAJARAN KOSAKATA: SENTUHAN DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN

Herri Akhmad Bukhori ⁽¹⁾, Rofi'ah ⁽²⁾

Universitas Negeri Malang¹

Universitas Negeri Malang²

herri.akhmad.fs@um.ac.id, rofi.ofie@gmail.com

Abstrak: Digital media in the era of the industrial revolution 4.0 plays an important role in all aspects, including in the field of education. This paper describes the use of QR-Code as a digital media in learning German vocabularies. This study used a qualitative approach and was supported by quantitative data. The first data was the use of QR-Code as a digital media to learn German vocabularies in learning process, while the second data was learner's perspective of the learning German vocabularies by using QR-Code. In collecting the data, field note, observation, questionnaire, and documentation were used and the data resulted were in the forms of qualitative and quantitative one. The data were analyzed qualitatively and described descriptively. The data source were students of German as a Foreign Language Program in Universitas Negeri Malang, who attended Deutsch auf B2 Niveau course and were in B1.1 level according to CEFR standard. The study indicates that QR-code can be used as an alternative of digital media to learn German vocabularies. Students were active and enthusiastic about it during the learning process. In addition, students find that the use of this digital media was useful and fun.

Kata Kunci: *DaF, German vocabulary learning, QR-Code, digital media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran kosakata memiliki peranan penting dalam pembelajaran bahasa. Penguasaan kosakata menjadi dasar dan kunci utama untuk menguasai bahasa asing seperti bahasa Jerman. Melalui pembelajaran kosakata, pembelajar mengalami proses pemerolehan kosakata baru, memanggil kembali kosakata yang sudah dikenal (recall), dan menerapkan kosakata tersebut dalam sebuah frasa atau kalimat. Karena pentingnya penguasaan kosakata tersebut, terdapat banyak penelitian mengenai strategi dan pemanfaatan media pembelajaran bahasa Jerman yang menekankan pada pembelajaran kosakata seperti pemanfaatan Wortschatzerinnerungskarte, Schlangen und Leiter, Kimspiel dan sebagainya (Ekawati, 2015; Hana, 2019; Holweck & Trust, 2008; Rofi'ah, 2014; Saputri, 2018).

Berdasarkan pra penelitian dan didukung dengan pengamatan kami sebagai pengajar bahasa Jerman, meskipun terdapat banyak media pembelajaran tetapi pembelajaran kosakata di kelas seringkali dilakukan secara konvensional. Pembelajar biasanya diberi teks atau tugas dan mereka harus membaca lalu mengerjakannya secara individu. Hal ini kerap mengarah pada situasi

belajar-mengajar yang pasif, kurang menyenangkan dan menyebabkan pembelajar menjadi kurang termotivasi. Padahal, motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran bahasa asing (Saleh dkk., 2018; Suparni, 2020; Tjakrawadhana, 2017). Selain itu, pembelajaran abad 21 yang serba digital juga menuntut pengajar dan pembelajar untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)/ Information dan Communication Technology (ICT) dan berbagai media digital yang ada (Ende dkk., 2013; Saleh dkk., 2018) Kode QR atau yang umumnya disebut QR-Code adalah singkatan dari Quick Response Code. QR-Code merupakan kode batang (barcode) dua dimensi untuk mengakses informasi atau data tertentu seperti gambar, teks, laman internet, dsb (Firmansyah & Hariyanto, 2019; Mustakim dkk., 2013; Saleh dkk., 2018; Suparni, 2020). QR Code pada awalnya merupakan teknologi yang dimanfaatkan di bidang ekonomi, bukan media yang dikhususkan untuk pembelajaran bahasa. Namun demikian, dewasa ini pemanfaatannya semakin meluas sehingga terdapat beberapa penelitian yang memanfaatkan QR-Code dalam pembelajaran.

Suparni (2020) menulis tentang peran guru terhadap penggunaan aplikasi QR Code dan motivasi serta hasil siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa guru berperan besar dalam pembelajaran siswa, tidak hanya transfer of knowledge tetapi mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk peningkatan hasil yang maksimal melalui aplikasi QR Code. Dari studi tersebut juga ditemukan bahwa pemanfaatan QR-Code dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Mustakim dkk. (2013) yang menunjukkan bahwa penggunaan QR-Code dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam pembelajaran pokok bahasan sistem periodik unsur di SMA. Seperti pada penelitian ini, kedua penelitian tersebut menggunakan QR-Code sebagai media pembelajaran. Namun penelitian tersebut dilakukan di jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah, sementara penelitian ini dilakukan di perguruan tinggi. Selain itu, penelitian tersebut dilakukan pada matapelajaran dasar dan MIPA, sementara penelitian ini dilakukan di kelas bahasa Jerman.

Sementara itu, Saleh dkk. (2018) juga memanfaatkan QR-Code dalam pembelajaran bahasa asing di perguruan tinggi. Menurut penelitiannya, QR Code memberikan manfaat yang sangat positif, QR Code mudah diaplikasikan dalam proses belajar bahasa asing, memberikan pemahaman yang mendalam, dapat memengaruhi mahasiswa untuk termotivasi dalam belajar bahasa asing serta menumbuhkan lingkungan belajar yang otonom. Selain itu, hasil tes yang diberikan menguatkan bahwa mahasiswa berada pada kategori sangat baik dan baik. Penelitian tersebut senada dengan penelitian ini, yakni memanfaatkan QR-Code dalam pembelajaran bahasa Jerman dalam konteks perguruan tinggi. Perbedaan penelitian Saleh dkk dengan penelitian ini adalah subjek penelitian tersebut adalah mahasiswa semester II (pemula, level A1) sementara subjek penelitian ini adalah mahasiswa dengan kemampuan level B1 (level menengah). Selain itu, pemanfaatan QR-Code pada penelitian ini ditekankan hanya pada pembelajaran kosakata.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, kami ingin mengetahui penggunaan QR Code dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas serta persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan QR Code tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan didukung analisis data kuantitatif. Data dalam penelitian ini adalah penggunaan QR-Code dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di kelas dan persepsi mahasiswa mengenai pemanfaatan QR-Code dalam pembelajaran. Sumber datanya adalah 17 mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Malang semester V yang berada pada level B1 (menengah) dan mengikuti matakuliah Deutsch auf B2 Niveau.

Data dikumpulkan melalui catatan lapangan (oleh peneliti satu sebagai pengampu matakuliah), observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Catatan lapangan dan observasi digunakan untuk mendapatkan data proses pembelajaran dengan memanfaatkan QR-Code lalu dianalisis secara kualitatif, sementara kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data persepsi mahasiswa dan dianalisis secara kuantitatif. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses pemanfaatan QR-Code dalam bentuk foto. Hasil analisis data lalu dipaparkan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kode QR adalah suatu sistem simbol yang dengan kode tersebut, informasi dapat disajikan sedemikian rupa sehingga dapat dibaca oleh mesin. Untuk dapat mengakses isi atau informasi, QR Code perlu dipindai terlebih dahulu oleh pemindai. Pada awalnya terdapat alat khusus untuk memindai yang disebut scanner, tapi sekarang sudah terdapat banyak aplikasi di gawai yang bisa difungsikan untuk membuat dan memindai QR Code.

Sebelum pembelajaran dimulai, mahasiswa diminta untuk mengunduh QR Code dengan gawai mereka. Mereka membutuhkan sedikit waktu untuk melakukan ini. Sayangnya, tidak semua siswa memiliki gawai modern, sehingga beberapa dari mereka tidak dapat mengunduh kode QR. Salah satu solusi untuk masalah ini adalah meminta mereka bekerja dengan partner. Setelah itu dosen menunjukkan kepada mereka cara menggunakan QR Code.

Sebagai pengantar topik, dosen mengajukan pertanyaan “Wie heisst ein Einwohner von Indonesien? Italien? den USA? der BRD? “ (Apa sebutan penduduk Indonesia dalam bahasa Jerman? Italia? Amerika Serikat? Republik Federal Jerman?). Karena kosakata untuk istilah itu tidak asing bagi mereka, beberapa mahasiswa menjawab dengan benar, yakni Indonesier (sebutan untuk penduduk Indonesia), Italianer (penduduk Italia), Amerikaner (penduduk USA/Amerika), dan Deutscher (penduduk Republik Federal Jerman). Namun demikian, sebenarnya tidak semua sebutan kebangsaan atau penduduk suatu bangsa atau kota tertentu dalam bahasa Jerman berakhiran -er, banyak akhiran dan pola yang berbeda.

Kemudian dosen membagikan lembar latihan kepada mahasiswa tentang sebutan penduduk di negara atau kota tertentu. Mahasiswa harus mengisi jawaban yang benar menurut sepengetahuan mereka terlebih dahulu. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan sebelumnya (Vorkenntnisse/ prior knowledge) tentang sebutan penduduk di negara atau kota

tertentu. Mahasiswa mengerjakan tugas tersebut secara individu. Sebagian besar mahasiswa masih terlihat kesulitan dalam mengisi lembar latihan yang diberikan. Seringkali mereka tersenyum-senyum karena merasa tidak tahu. Beberapa mahasiswa mengatakan bahwa mereka tidak yakin dengan jawaban mereka. Jadi mereka hanya mengimbuahkan akhiran -er saja. Beberapa mahasiswa juga banyak yang memberikan jawaban yang kurang tepat, misalnya penduduk Perancis (Frankreich) adalah Frankreicher (jawaban yang benar adalah Franzose) dan penduduk Inggris (England) adalah Englischer (jawaban yang benar adalah Engländer).

Setelah selesai mengisi lembar latihan, dosen mempersilakan mahasiswa berkeliling kelas untuk menemukan jawaban yang benar atas pertanyaan “Wie heisst ein Einwohner von...” dengan memindai QR-Code yang sudah ditempel di dinding. Kemudian mereka membuat perbandingan dengan jawaban yang telah mereka isi sebelumnya di lembar latihan. Dengan memindai QR Code yang sudah disediakan dosen, mereka dapat mengonfirmasi jawaban mereka dan mengetahui jawaban yang benar. Mereka tampak serius memeriksa jawaban yang mereka kerjakan sebelumnya dengan jawaban yang benar di QR Code. Mereka sangat senang dan antusias untuk memeriksa jawabannya. Ada yang terkejut dengan jawaban di QR Code, misalnya penduduk Pantai Gading (Elfenbeinküste) adalah Ivorer; Monaco- Monagese (Monako); Kassel – Kasseler/Kasselaner/ Kasseläner (Kassel, sebuah kota di Jerman; Rio de Janeiro-Cariocas (Rio de Janeiro, ibukota Brasil); Farö-Insel – Färinger (Kepulauan Faro). Sebagian besar mahasiswa memberikan jawaban yang hampir semuanya salah. Mereka hanya punya satu atau dua jawaban yang benar. Siswa dapat bekerja secara individu dan bekerja sama ketika menggunakan QR-Code. Mahasiswa juga terlihat aktif selama berkeliling di kelas dan memindai QR-Code.

Setelah berkeliling di kelas, dosen memberi mahasiswa teks dari potongan koran yang sudah disiapkan dengan judul “Wie heisst ein Einwohner von Sumatra” yang berarti “Apa Sebutan untuk Penduduk Sumatera” (dari Sprachmachrichten No. 72 / IV / 2016, halaman 10). Pada teks tersebut terdapat sebutan untuk penduduk negara atau kota tertentu seperti yang telah mereka ketahui selama pembelajaran koskata menggunakan QR Code. Mereka diminta menemukan dan menggarisbawahi setiap istilah/sebutan penduduk negara atau kota tertentu. Mereka dengan tenang membaca teks tersebut. Melalui teks tersebut, mahasiswa mempelajari nama penduduk tertentu yang benar dan asal nama tersebut (misalnya karena derivasi nama negara, nama negara yang di-bahasa Jerman-kan, pembentukan konsep, ejaan, politik, exonim).

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, diketahui bahwa QR-Code dapat digunakan sebagai alternatif media digital untuk pembelajaran koskata bahasa Jerman. Sebagaimana hasil penelitian Saleh dkk., penggunaan QR-Code mudah dan memberikan manfaat positif pada pembelajar. Mahasiswa menjadi aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Terlebih ketika mereka melakukan Klassenspaziergang atau berkeliling kelas untuk memindai QR Code dan memastikan jawaban yang benar. Mereka sering terkejut dan tertawa kecil ketika memindai jawaban yang benar menggunakan QR-Code. Proses pembelajaran pun berjalan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat pembelajar menjadi lebih termotivasi (Saleh dkk., 2018; Suparni, 2020; Tjakrawadhana, 2017). Dalam penelitian ini, pembelajar

seringkali melakukan kesalahan dan belajar istilah baru mengenai sebutan penduduk suatu bangsa atau kota dalam bahasa Jerman melalui QR-Code. Setelah itu mereka serius belajar mengenai peristilahan itu dalam teks yang dibagikan dosen. Hal itu menunjukkan bahwa mereka menjadi termotivasi mengetahui peristilahan tersebut.

Pengamatan tersebut juga didukung dengan hasil angket mahasiswa. Hasil angket menunjukkan: 71 % mahasiswa setuju bahwa mereka senang menggunakan kode QR dalam pekerjaan kosa kata mereka, sedangkan 29% agak setuju. Persentase yang persis sama, 71% mahasiswa menganggap bahwa penggunaan QR-Code bermanfaat untuk pembelajaran kosakata, sementara 29% mahasiswa agak setuju bahwa CR-Code bermanfaat untuk pembelajaran kosakata. 53% mahasiswa setuju bahwa mereka memiliki persepsi positif terhadap penggunaan QR-Code, sedangkan 41% dari mereka agak setuju dan ada 6% siswa yang kurang setuju. Selain itu, 65% mahasiswa tertarik untuk melakukannya lagi, sedangkan 29% mahasiswa agak setuju akan melakukannya lagi. Namun ada 6% siswa yang kurang setuju untuk melakukan pembelajaran kosakata menggunakan QR-Code lagi.

Hasil angket tersebut menekankan temuan pada pengamatan dan catatan lapangan bahwa pembelajaran menggunakan QR-Code menyenangkan. QR-Code dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Selain itu, sebagian besar mahasiswa memiliki kesan positif dalam pembelajaran yang menggunakan media QR-Code dan kebanyakan akan melakukannya lagi. Kekurangannya menyangkut perlu waktu untuk mengunduh kode QR karena tidak selalu ada koneksi internet di dalam kelas. Gawai pembelajar yang kurang modern sehingga mereka tidak dapat mengunduh kode QR.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan QR-Code mendukung siswa dalam pembelajaran kosakata dan dapat memotivasi mereka. Suasana belajar berubah menjadi lebih hidup dan mahasiswa juga lebih aktif dan antusias. QR-Code pada dasarnya memang bukan media yang dikhususkan untuk pembelajaran bahasa Jerman, tapi media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dan memberikan manfaat. Pemanfaatan media digital ini memungkinkan pembelajaran kosakata bahasa Jerman menjadi lebih bervariasi. Untuk pengajar atau penelitian berikutnya disarankan bahwa QR-Code yang digunakan tidak hanya berisi teks atau gambar saja tetapi juga video dan laman atau aplikasi tertentu. Selain itu, QR-Code dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran kosakata tetapi juga untuk pembelajaran dengan teks / pemahaman bacaan, menyimak dan tata bahasa.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Feldnotizen

Datum : 30. Januar 2018
 Lehrkraft : Herri Akhmad Bukhori
 Fach : Deutsch IV
 Lernmaterial : Zeitungsausschnitt von Sprachnachrichten
 Lerninhalt : Namen/Benennungen eines Eiwohners bestimmter Länder und Städte

Tabel 1. Lampiran 1

Lernaktivitäten	Lernreaktion auf den Einsatz des QR-Code
Arbeitsform: einzel Material : Aufgabenblätter Ziel : Vorkenntnisse der Studierenden zu wissen Sie brauchen Zeit, den QR-Coden herunterzuladen. Die S sehen so begeistert und enthusiastisch aus. Sie lächelten oft, da ihre Antworten fast alle falsch sind. Sie sind oft überrascht, z.B. ein Einwohner von Elfenbeinküste ist Ivorer; Monaco- Monagese; ein Einwohner von Kassel – Kasseler/Kasselaner/ Kasseläner; Rio de Janeiro-Cariocas; Farö-Insel –Färinger. Die Klasse ist aktiv und laut während des Klassenspaziergangs

Lampiran 2

Beobachtungsblatt

Datum : 30. Januar 2018
 Beobachter(in) : Rofi'ah
 Fach : Deutsch IV (17 Studierenden)
 Lernmaterial : Zeitungsausschnitt von Sprachnachrichten
 Lerninhalt : Namen/Benennungen eines Eiwohners bestimmter Länder und Städte

Nr	Lehrperson	Studierenden
1.	Die Lehrperson (L) fragt den Studierenden nach dem Namen einer Einwohners bestimmter Länder. z. B. Was ist ein ein Einwohner von Indonesien?	Manche Studierenden antworten richtig: Indonesien → Indonesier USA → Amerikaner. aber manche antworten falsch: Italien - Italiener Frankreich - Frankreicher England - Englischer Wenn sie sich nicht sicher mit den Antworten sind, lachen sie und raten einfach. Die Endung des Einwohners ist immer -er.
2.	Die L zeigt den S ein Blatt Papier, auf dem ein paar Länder geschrieben sind. Sie erklärt den S die Aufgabe, dass die S den Einwohner der Länder schreiben sollen.	Die S machen die Aufgabe individuell. Manche S sehen aus, dass sie Schwierigkeiten haben. Sie lachen deswegen oft.
3.	Die L fragt, warum sie lachen.	Sie lachen, weil sie keine Ahnung haben. Manche S sagen, dass sie sich nicht sicher mit den Antworten sind. Also setzen sie einfach -er Endung ein.

Gambar 1. Lampiran 2 Observasi

Beobachtungsblatt

Datum : 30. Januar 2018
 Beobachter(in) : Rofi'ah
 Fach : Deutsch IV
 Lernmaterial : Zeitungsausschnitt von Sprachnachrichten
 Lerninhalt : Namen/Benennungen eines Eiwohners bestimmter Länder und Städte

Nr	Lehrperson	Studierenden
4.	Die L fragt, ob die S fertig mit der Aufgaben sind. Dann fragt sie ihnen, die Antworte durch geklebte QR-Codes zu prüfen. (Am Anfang des Unterrichts haben die S QR-Code scanner zu heruntergeladen.	Die S machen eine Klassen-spazierringang und scannen die QR-codes. Da wissen sie die richtigen Antworten. Sie sehen ernst aus, die Antworte zu prüfen.
5.	Die L beobachtet die S und hilft ihnen, wenn sie Schwierigkeiten haben.	Die S sind begeistert und enthusiastisch, die Antworten zu prüfen. Manche ist sind mit den Antworten überrascht: z.B. ein Einwohner von Elfenbeinküsten ist Ivorerer.
6.	Die L fragt den S nach der Anzahl der richtigen Antworten.	Meisten S sagen, dass sie fast alle falsch geantwortet haben. Manche haben nur eine richtige Antwort.
7.	Die L teilt teilt ein Zeitungsausschnitt mit dem Titel „Wie heißt ein Einwohner von Sumatera?“ und fragt ihnen es zu lesen.	Die S lesen den Text ruhig.
8.	Die L fragt den S. Gruppen zu bilden, um den Text zu diskutieren.	Die S bildet ein Paar Gruppe und diskutieren den Text.

9. Die L und die S diskutieren den Text zusammen und besprechen, warum es so heißt.

Gambar 2. Lampiran 2 Observasi

Lampiran 3

Tabel 2. Lampiran 3

Diskusi Dalam Kelompok		Diskusi Dalam Kelas
		
		
		

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disarankan menggunakan *software reference manager, citation style American Psychological Association (APA) 7th Edition*. Artikel memuat sekurang-kurangnya 7 sumber rujukan. Hanya pustaka yang disitasi artikel yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka. Spasi 1.5 dengan rata kanan kiri seperti contoh di bawah ini:

Ekawati, S. (2015). Penggunaan Media Kimspiel dalam Pembelajaran Kosakata dan Tata Bahasa Jerman pada Siswa Kelas X di SMA Laboratorium UM. SKRIPSI Jurusan Sastra Jerman - Fakultas Sastra UM, 0(0), Article 0. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-jerman/article/view/41642>

Ende, K., Grotjahn, R., Kleppin, K., & Mohr, I. (2013). DLL 06: Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung. Klett, Langendscheidt, Goethe Institut.

- Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). Penggunaan QR code pada dunia pendidikan: Penelitian pengembangan bahan ajar. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 265–278. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/view/13467>
- Hana, H. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Quizizz untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang [Skripsi, Universitas Negeri Malang]. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-jerman/article/view/83386>
- Holweck, A., & Trust, B. (2008). *Spielerisch Deutsch lernen: Wortschatzerweiterung und Grammatik : Lernstufe 2*. Hueber Verlag.
- Mustakim, S., Walanda, D. K., & Gonggo, S. T. (2013). PENGGUNAAN QR CODE DALAM PEMBELAJARAN POKOK BAHASAN SISTEM PERIODIK UNSUR PADA KELAS X SMA LABSCHOOL UNTAD. *Jurnal Akademika Kimia*, 2(4), 215–221. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JAK/article/download/7772/6127>
- Rofi'ah. (2014). WORTSCHATZERINNERUNGSKARTE: MENGUASAI BAHASA MELALUI KOSA KATA. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 42/2. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jbs/article/view/78>
- Saleh, N., Saud, S., & Asnur, M. N. A. (2018). Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57*, 253–260. <http://eprints.unm.ac.id/11298/>
- Saputri, A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN “SCHLANGEN UND LEITER DER KONJUNKTIONEN” BERBASIS DIGITAL PADA MATAKULIAH STRUKTUR UND WORTSCHATZ III. *Journal DaFIna - Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 2(2), 278–296. <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/5514>
- Suparni, S. (2020). PERAN GURU DALAM PENGGUNAAN APLIKASI Q-R CODE DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MI KECAMATAN WANGON. *PROSIDING SEMINAR INTERNASIONAL KOLOKIUUM 2020*, 135–143. <http://digital.library.ump.ac.id/820/>
- Tjakrawadhana, V. R. K. (2017). German Language Learning through Video to Improve Student Motivation and Introduce German Culture. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 1(0), 267–272. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/2493>