

# Aplikasi Edpuzzle dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Rosdiana H<sup>1</sup>, Misnah Mannahali<sup>2\*</sup>, Abdul Kasim Achmad<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: mmannahali@gmail.com

ISSN : 2964-299x

**Abstract.** This research aims to determine the planning, implementation and results of improving German vocabulary through Edpuzzle application. This research is a classroom action research consisting of two cycles with each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. This research data consists of two types of data, namely qualitative data which is a description of the results of implementation and observation during learning and quantitative data in the form of student vocabulary mastery test results. The average value of vocabulary improvement of X MIPA 7 students in cycle I was 68.84% then in cycle II it increased to 86.08%. The results showed that the use of Edpuzzle application can improve students' mastery of German vocabulary during learning.

**Keywords:** *Vocabulary, Media, German*

<https://ojs.unm.ac.id/academic>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk terus ikut berkembang dan salah satu aspek perkembangan yang menjadi tuntutan adalah komunikasi. Komunikasi merupakan proses penyampaian gagasan, harapan dan pesan dari satu pihak ke pihak lain yang mengandung arti dan disampaikan secara lisan atau verbal. Dalam berkomunikasi bahasa merupakan unsur penting yang harus dikuasai. Hal tersebut sejalan dengan salah satu fungsi bahasa yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi.

Kemampuan berbahasa merupakan tuntutan yang sangat penting di era komunikasi global khususnya dalam penguasaan bahasa asing. Maka dari itu, saat ini pembelajaran bahasa asing telah banyak diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah (MA). Mata pelajaran bahasa asing yang diterapkan di sekolah-sekolah adalah bahasa Inggris, bahasa Jerman, bahasa Jepang, dan sebagainya. Pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat kompetensi yakni, *Hören* (menyimak), *Lesen* (membaca), *Sprechen* (berbicara), dan *Schreiben* (menulis). Semua kompetensi tersebut tidak lepas dari adanya *Struktur und Wortschatz* (struktur dan kosakata) agar menjadi bahasa yang komunikatif.

Nurgiyantoro (2010:338) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Dalam hal ini kelancaran aktivitas kebahasaan didukung dengan dua aspek, yaitu kekayaan kosakata yang dimiliki suatu bahasa dan tingkat penguasaan kosakata pemakainya. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa kosakata dan struktur merupakan aspek penting yang dibutuhkan dalam kegiatan berbahasa baik itu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis (Puspitasari & R, 2023)

Hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 10 Makassar, diperoleh informasi bahwa pembendaharaan kosakata yang dimiliki siswa masih kurang dan perlu diperkaya karena kurangnya pembendaharaan kosakata yang dimiliki menyebabkan siswa menjadi terkendala diempat kompetensi bahasa Jerman baik dalam hal *Hören* (menyimak), *Lesen* (membaca), *Sprechen* (berbicara), dan *Schreiben* (menulis). Hal ini disebabkan oleh beberapa hal seperti, kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman, malu menanyakan hal-hal yang belum diketahui dan kurangnya kepercayaan diri dalam pembelajaran. Menyikapi permasalahan tersebut maka perlu diterapkan strategi pembelajaran yang menambah minat dan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Jerman guna untuk mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Jerman. Maka dari itu, diperlukan sebuah pengembangan untuk mencapai tujuan tersebut seperti halnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu aplikasi Edpuzzle. Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi yang berbasis video-video yang mengandung materi pembelajaran yang dapat dibuat sendiri oleh guru ataupun dapat di ambil dari Youtube dan berbagai aplikasi lainnya (Murtalib & Gunawan, 2022; Sugiaty, 2023). Aplikasi Edpuzzle terus berkembang hingga saat ini dan telah banyak diterapkan di berbagai sekolah. Aplikasi ini cocok dan ideal digunakan dalam pembelajaran, karena dengan pembelajaran yang variatif tentunya akan

meningkatkan minat belajar siswa agar dapat mudah mengingat pembendaharaan kosakata yang dimiliki, selain itu aplikasi Edpuzzle dapat diakses di mana saja dan kapan saja, jadi akan lebih mudah siswa untuk mempelajarinya.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, pada penelitian yang dilakukan oleh (Salwa dan Saleh, 2021) disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 8 Makassar sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan media Puzzle mengalami peningkatan, dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran lebih efektif di dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Jusnidar, 2021) disimpulkan bahwa penggunaan media Edpuzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak Bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA SMAN 8 Makassar. Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh (Achmad dan Kur'aeni, 2021) yang disimpulkan bahwa Edpuzzle dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Aplikasi Edpuzzle dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X MIPA SMAN 10 MAKASSAR”.

### **Penguasaan Kosakata**

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan siswa untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa dengan tepat. Menurut Djiwandono (2011:126) penguasaan kosakata itu sendiri dibedakan berdasarkan penguasaan pasif, reseptif dan aktif-produktif. Nurgiyantoro (2011:181): “Kosakata dalam suatu bahasa biasanya jumlahnya banyak sekali. Akan tetapi, hanya sebagian kosakata yang dipergunakan secara aktif dalam kegiatan komunikasi, sedang yang lain jarang dipergunakan. Berdasarkan pernyataan tersebut kosakata dibedakan dalam kosakata aktif dan pasif, yang mencerminkan tingkat kesulitan kosakata. Tarigan (2015:1) berpendapat bahwa: “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata dibedakan berdasarkan penguasaan reseptif dan aktif-produktif dan tergantung juga pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Hal ini berarti bahwa kosakata merupakan komponen penting yang menentukan seberapa baik seorang siswa mampu berkomunikasi dengan berhasil (Umar & Achmad, 2023)

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’. Kustandi dan Darmawan, (2020:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih baik dan sempurna. Kristanto, (2016:11) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian,

minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiawan, (2022); Putri et al., (2021); Fatimah et al., (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar memiliki andil besar terhadap kemenangan guru dalam mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memperjelas makna pesan dalam kegiatan belajar sehingga perhatian dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan dan dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

### **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar, maka dari itu klasifikasi dan pengelompokan media pembelajaran sangat beragam dan diperlukan ketelitian dalam pemilihan media yang akan di gunakan. Faujiah, N dkk (2022) mengatakan bahwa media dapat dibagi menjadi media yang didengar atau audio (*auditory*), media yang dilihat (*visual*), dan media yang didengarkan dan dilihat (*audiovisual*). Menurut Kustandi dan Darmawan, (2020) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media berbasis manusia, berbasis cetakan, berbasis visual, berbasis audio visual dan berbasis komputer.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok besar, yakni media audio, media *visual*, dan media *audiovisual*.

### **Pengertian Edpuzzle**

*Edpuzzle* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis internet dengan menggunakan model pembelajaran berbasis video (Murtalib & Gunawan, 2022). Amaliah (2020:37) menjelaskan bahwa “*Edpuzzle is a tool or a media which can be used by all the teachers to make interesting and interactive video lessons and materials from any sources of learning video such as YouTube, Khan Academy, Crash Course*”. Artinya, *Edpuzzle* adalah media pembelajaran yang dapat diakses oleh semua guru dalam memberikan materi pelajaran yang lebih menarik dan interaktif dan video pembelajaran dapat diakses dari berbagai sumber misalnya, YouTube, Khan Academy, Crash Course.

Cesare, (2021) mengatakan bahwa *Edpuzzle* dapat membantu memfasilitasi pembelajaran berbasis video yang mengandung instruksi eksplisit seperti sering memunculkan respon, latihan, memberikan umpan balik yang afirmatif dan korektif dengan segera, dan memantau kinerja peserta didik. Van Horn dalam Aula (2020) menyatakan bahwa *Edpuzzle* adalah situs belajar yang memungkinkan guru untuk mengunggah video, memasukan komentar atau pertanyaan tentang video, melihat apa yang telah ditonton siswa, kapan mereka menontonnya, dan berapa banyak video yang telah ditonton siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Edpuzzle* merupakan aplikasi pembelajaran online berbentuk video yang memungkinkan untuk mendapatkan video pembelajaran dari situs video seperti Youtube, Khan

*Academy* dan *Crash Course* dan beberapa sumber lainnya, selain itu guru juga dapat memodifikasi video itu sendiri dan memberikannya kepada siswa.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus dan empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis secara kualitatif berupa data hasil observasi guru dan siswa sedangkan data yang dianalisis secara kuantitatif berupa data hasil tes penguasaan kosakata siswa yang diberikan pada siklus I dan II.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X MIPA 7 SMAN 10 Makassar dan berlangsung selama dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan penguasaan kosakata siswa kelas X MIPA 7 SMAN 10 Makassar setelah berlangsungnya pembelajaran menggunakan aplikasi *Edpuzzle*. Selain itu, pada setiap pertemuan peneliti bertindak sebagai pengamat dengan mengamati setiap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun siswa dengan berlandaskan pedoman pada lembar observasi.

Perencanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Edpuzzle* dalam penguasaan kosakata terdiri dari beberapa aspek yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti mendiskusikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian kepada guru dengan membahas segala kegiatan-kegiatan siswa dan guru yang harus dilakukan agar memaksimalkan penggunaan aplikasi *Edpuzzle*. Peneliti dan guru juga membahas mengenai instrumen tes yang berupa soal tes dan lembar observasi. Pedoman lembar observasi tersebut memudahkan peneliti mengetahui kegiatan-kegiatan apa saja yang belum terlaksana. Selain itu, diperadakan juga tahap refleksi. Tahap refleksi ini dilakukan guna untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki pada setiap pertemuan.

Selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi *Edpuzzle* tidak dipungkiri bahwa pada awal pertemuan penggunaan aplikasi tersebut belum begitu maksimal dikarenakan siswa dan guru masih dalam proses penyesuaian terhadap media belajar baru. Namun, semangat belajar dan mengajar antara guru dan siswa untuk mencoba hal baru menjadikan penggunaan aplikasi *Edpuzzle* menjadi semakin baik pada setiap pertemuan.

Pengamatan yang dilakukan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran di siklus I berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa komponen siswa secara sikap dan antusiasme dalam pembelajaran masih kurang aktif, dan dalam aspek komponen guru meliputi penguasaan materi, sistem pembelajaran, penggunaan media, motivasi sudah terlaksana sesuai dengan RPP yang telah dibuat, namun dalam implementasi belum dapat dikatakan terlaksana secara maksimal. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus I belum

dapat dikatakan terlaksana secara maksimal hal tersebut dikarenakan siswa dan guru masih dalam proses penyesuaian terhadap penggunaan aplikasi *Edpuzzle*. Namun, hal tersebut tidak membatasi proses pembelajaran karena siswa dan guru masih memiliki keinginan yang baik dalam menyesuaikan diri terhadap penggunaan aplikasi *Edpuzzle*. Selanjutnya, tes penguasaan kosakata siswa yang pertama dilaksanakan setelah proses pembelajaran siklus I berakhir. Setelah tes penguasaan kosakata dilaksanakan, peneliti dan guru dapat melihat perkembangan siswa selama penggunaan aplikasi *Edpuzzle* adapun hasil tes penguasaan kosakata pada siklus I mencapai 68.84% hasil tes tersebut pun belum bisa dikatakan maksimal secara keseluruhan dikarenakan masih banyak siswa yang keliru dalam mengerjakan soal menebak gambar, mencocokkan gambar dan menyusun huruf. Maka langkah selanjutnya dipandang perlu untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan-kegiatan yang belum terlaksana secara maksimal pada siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah berjalan dengan baik dan menunjukkan hasil observasi yang berbeda dengan siklus sebelumnya. Pada siklus II pertemuan pertama dan kedua guru dan siswa telah melakukan semua kegiatan yang ada pada lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Pada siklus II terjadi peningkatan dari aspek sikap siswa dan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II dapat dikatakan terlaksana secara maksimal. Selanjutnya, selama proses pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama maupun pertemuan kedua guru dan siswa sudah terbiasa menggunakan aplikasi *Edpuzzle* sebagai media bantu dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa khususnya dalam penguasaan kosakata. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan dari siklus I dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan pada lembar observasi yang terlaksana secara keseluruhan dan pelaksanaan tes penguasaan kosakata yang dilakukan pada akhir siklus mencapai persentase 86,08% hasil tersebut menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan dari siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil tes, nilai rata-rata penguasaan kosakata siswa secara keseluruhan pada siklus I mencapai **68,84%** dan pada siklus II meningkat menjadi **86,08%**. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 17,24%. Dengan demikian, berdasarkan data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Edpuzzle* **berhasil** dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIPA 7 SMAN 10 Makassar. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Edpuzzle* seperti penyajian kuis dengan *prefent skipping* dan beberapa fitur lainnya.

## **KESIMPULAN**

Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru bahasa Jerman dengan aplikasi *Edpuzzle* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman terdiri atas beberapa aspek, yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berpedoman pada kurikulum 2013 dan buku ajar *Deutsch ist einfach*, pembuatan evaluasi atau tes untuk mengukur meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, serta pembuatan lembar observasi terhadap guru dan siswa yang terlaksana dengan baik.

Proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X MIPA 7 SMAN 10 Makassar dengan aplikasi Edpuzzle mengalami peningkatan pada siklus II. Hal ini diketahui pada kegiatan yang telah dilakukan oleh guru dan siswa yang berpedoman pada lembar observasi guru dan siswa. Pada siklus II interaksi siswa dan guru mengalami perubahan ke arah yang positif. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Edpuzzle siswa mengalami perubahan saat melaksanakan proses pembelajaran, siswa lebih aktif dalam memperhatikan guru dan materi yang diajarkan, serta interaksi guru dan antarsiswa dapat terjalin dengan baik.

Hasil penggunaan media pembelajaran Edpuzzle dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas X MIPA 7 SMAN 10 Makassar dapat dikatakan meningkat. Hal ini dibuktikan dari data hasil tes siswa pada siklus I yaitu 68,84 % dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 17,24% menjadi 86,08 %. Selain itu, dibuktikan juga oleh hasil pengamatan pada guru dan siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, DN (2021). *Implementasi EdPuzzle dalam Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Era New Normal*. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)* , 6 (2), 46-51.
- Amaliah. (2020). *Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' Analytical Thinking Skill In Narrative Text*. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 14 (1), 37. Oktober 16, 2022. <https://journal.trunojoyo.ac.id/prosodi/article/view/7192>
- Aula, M T. (2020). *Improving Student's Listening Skills Using Edpuzzle E-Learning as a Tool*. Skripsi. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Cesare, D. M. D., Kaczorowski, T., & Hashey, A. (2021). *A Piece of the (Ed) Puzzle: Using the Edpuzzle interactive video platform to facilitate explicit instruction*. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 77-83.
- Djiwandono, S. (2011). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media*. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Fatimah, F., Asri, W. K., & Saleh, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v1i2.21518>
- Jusnidar. (2021). *Keefektifan Penggunaan Media Edpuzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Mipa Sman 8 Makassar*.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. media Pranada. Makassar. Skripsi. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Murtalib, M., & Gunawan, G. (2022). *Responsif Mahasiswa Matematika Menggunakan Video Interaktif Berbantuan Edpuzzle dalam Perkuliahan Daring*. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.206>

- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Puspitasari, A., & R, M. (2023). Media Tabuspiel dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v3i1.35982>
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25687>
- Salwa, R., Usman, M., & Saleh, N. (2021). Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(2), 108-114.
- Sugiati, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Pembelajaran Air Berbantuan Edpuzzle Smp Negeri 3 Banguntapan. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.51878/science.v3i2.2321>
- Setiawan, U., Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., ... & Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Senang Mengajar Siswa Senang Belajar)*.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Umar, A. A., & Achmad, A. K. (2023). Penggunaan Media Lesedomino dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v3i1.36118>