

Permainan Uno Stacko dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

Mardiana¹, Laelah Azizah^{2*}

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: laelah.azizah@unm.ac.id

Abstract. This study aims to know the planning, implementation, and results of applying the Uno Stacko game in the speaking skills the students of SMA Negeri 1 Gowa. The research data consists of two types data, namely qualitative and quantitative. Qualitative data were obtained through observation and analyzed using descriptive methods. Quantitative data were obtained from the results of German speaking skill tests and were analyzed using percentage techniques. The results obtained in the first cycle reached 50,2% and in the second cycle reached 78%. This means that the Uno Stacko game can improve the German speaking skills of SMA Negeri 1 Gowa students.

Keyword: Uno Stacko, speaking skill, German language.

PHONOLOGIE
Journal of Language
and Literature

E-ISSN: 2774-4701

P-ISSN: 2774-471X

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk mengungkapkan sebuah ide maupun perasaan seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari bahasa digunakan sebagai alat berinteraksi antar manusia. Di era global sekarang ini kita tidak hanya dituntut untuk menguasai bahasa nasional tetapi juga bahasa asing. Oleh karena itu, penguasaan bahasa asing sangatlah penting untuk dipelajari.

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa yang diajarkan di SMA/SMK MA di Indonesia. Tidak berbeda dari pembelajaran bahasa lain, bahasa Jerman memiliki empat kompetensi yang harus dikuasai yaitu, mendengarkan (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Sementara itu *Strukturen und Wortschatz* (gramatik dan kosakata) diajarkan secara terpadu dalam keempat keterampilan tersebut. Berbicara (*Sprechen*) menjadi hal yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa asing karena berbagai alasan, salah satunya dapat meningkatkan rasa percaya diri saat berkomunikasi dengan warga negara asing serta memudahkan aktivitas yang berkaitan dengan bahasa.

SMA Negeri 1 Gowa merupakan sekolah yang mengajarkan bahasa asing termasuk bahasa Jerman, setelah peneliti melakukan observasi kepada guru bahasa Jerman diketahui bahwa keterampilan berbicara masih tergolong kurang. Guru menjelaskan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa belum memuaskan seperti yang diharapkan karena siswa masih belum terbiasa terhadap pelafalan bahasa Jerman karena telah terbiasa dengan pelafalan bahasa Inggris, kurangnya pengetahuan kosakata dan kurangnya latihan berbicara yang diberikan oleh guru. Hal tersebut yang menjadi kendala terhadap kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa SMA.

Oleh karena itu, keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) memerlukan sarana dan prasarana atau media pembelajaran yang dapat mendukung dan memudahkan proses pembelajaran siswa serta menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan yaitu menerapkan permainan *uno stacko* sebagai salah satu media dalam pembelajaran. Dalam menerapkan permainan *uno stacko* guru bertindak sebagai fasilitator dan proses pembelajaran berpusat pada siswa. Permainan *uno stacko* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan siswa lain. Keunggulan permainan *uno stacko* ini adalah siswa diberikan kesempatan untuk berpikir, merespon, dan untuk menumbuhkan sikap percaya diri kepada siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Jerman. *Uno stacko* adalah salah satu permainan yang bagus digunakan dalam pembelajaran, terkhusus dalam belajar bahasa asing termasuk bahasa Jerman untuk meningkatkan keterampilan berbicara dikarenakan telah banyak peneliti-peneliti sebelumnya yang menggunakan permainan *uno stacko* sebagai bahan penelitiannya dan efektif untuk digunakan.

Pengertian Permainan

Permainan adalah sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi-potensi dari seseorang. Dauvillier (2004), berpendapat bahwa: "*Sprachlernspiele und spielerische gehören jedoch wie Übungsformen und Aufgaben im Fremdsprachenunterricht zum Lernprozess.*" Artinya permainan bahasa dan aktivitas

bermain adalah bagian dari proses pembelajaran seperti bentuk latihan dan tugas dalam pembelajaran bahasa asing. Dalam kegiatan pembelajaran, permainan diperlukan oleh guru agar tercipta suasana yang menyenangkan didalam kelas. Seperti halnya yang dikatakan oleh Goetz (2002), bahwa: “*Spielen ist: ein (bestimmte) Spiel machen.*” Artinya bermain ialah melakukan sebuah permainan. Belajar menggunakan permainan mampu mengakrabkan guru dengan muridnya dan murid dengan sesama murid di dalam proses belajar mengajar sehingga menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan berkesan.

Berkaitan dengan hal tersebut, Sadiman dkk. (2014:76), mendefinisikan permainan sebagai sesuatu yang menyenangkan karena terdapat sebuah elemen kompetitif di dalamnya, sehingga terjadi keterlibatan yang aktif pada peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, diperlukan suatu cara untuk mengkolaborasikan suatu permainan dengan unsur pembelajaran agar dapat dimanfaatkan sebagai alat peraga dalam pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber ke penerima yang dilakukan dengan cara yang dianggap menyenangkan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang penerapannya sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru dan mempunyai tujuan tertentu yakni untuk menambah motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

Hakikat Permainan Uno Stacko

Uno Stacko merupakan salah satu jenis permainan berupa balok susun yang merupakan kombinasi permainan kartu *Uno* dan *Jenga* yang mana dapat dimainkan oleh dua sampai sepuluh orang pemain usia 7 tahun ke atas (Augustyn, 2012:57-58). Menurut Kusumaningsih dan Buchori (2020:2), “*Uno Stacko is a deconstructive game using colored blocks, which have symbols and numbers on the sides. The game starts when the blocks are neatly arranged and stacked, and then released one by one according to specific rules. The game ends when the pile of blocks collapses.*” Artinya *uno stacko* adalah permainan dekonstruktif menggunakan balok berwarna yang memiliki simbol dan angka di sisinya. Permainan dimulai ketika balok disusun dan ditumpuk dengan rapi, kemudian dilepaskan satu persatu menurut aturan tertentu. Permainan akan berakhir ketika tumpukan balok runtuh. Sedangkan menurut Asty (2016), *uno stacko* adalah permainan yang memiliki aturan yang mirip dengan kartu *uno* tetapi dimainkan dengan cara yang berbeda saat diterapkan dalam pembelajaran. Permainan ini dapat dimainkan oleh 7 sampai 10 orang pemain dan dianjurkan untuk anak usia 7 tahun ke atas.

Dari uraian tersebut disimpulkan bahwa permainan *uno stacko* merupakan permainan balok yang disusun menyerupai bangunan Gedung dengan setiap tingkatan terdiri dari 3 balok yang ditumpuk menyilang dengan tingkatan di atas dan di bawahnya. Tujuan dari permainan ini adalah mengambil satu persatu balok dan meletakkannya ke susunan paling atas dan mempertahankan susunan balok agar tidak roboh karena seiring berjalannya permainan susunan balok akan semakin tinggi, tidak stabil, dan akhirnya runtuh. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *uno stacko* menurut Angelina dan Hamdun (2019) yakni : (1) Siswa dibagi menjadi dua kelompok, (2) Guru menjelaskan tentang peraturan permainan beserta

cara bermain *uno stacko*, (3) Peraturannya yaitu pemain tidak boleh mengambil balok di tingkat 1-3 teratas, hanya boleh mengambil balok yang berada di tingkat tengah ke bawah, (4) setelah mengambil balok, pemain mengambil kartu soal kemudian menjawab soal tersebut, (5) Pemain yang berhasil menjawab soal akan mendapatkan penghargaan, tetapi jika tidak akan mendapatkan hukuman yang sudah ditentukan di dalam permainan *uno stacko*, (6) Kelompok dari pemain yang pemainnya merobohkan susunan balok dinyatakan kalah.

Hakikat Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan hal yang paling sering kita lakukan dalam kegiatan sehari-hari untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam berbahasa asing, keterampilan berbicara merupakan aspek yang sangat penting untuk dikuasai terutama dalam belajar bahasa Jerman.

Menurut Yasmina (2021), mengungkapkan bahwa: *“Das Sprechen kann in zwei verschiedenen Formen gefunden werden. Der Dialog und der Monolog. Mit dem Dialog wird ein Informationsaustausch zwischen mindestens zwei Gesprächspartnern bezeichnet, deren Rollen bei der Interaktion ständig wechseln. Der Sprecher wird zum Hörer und umgekehrt. Wenn der eine spricht, muss der andere zuhören, verstehen und gleichzeitig seine Antwort oder Reaktion vorbereiten.”* Artinya Berbicara dapat ditemukan dalam dua bentuk berbeda, yaitu dialog dan monolog. Dialog menggambarkan pertukaran informasi setidaknya antara dua orang lawan bicara yang perannya terus berubah selama interaksi. Pembicara menjadi pendengar dan sebaliknya. Ketika yang satu berbicara, yang lain harus mendengarkan, memahami, dan pada saat yang sama seseorang juga mempersiapkan jawaban atau reaksinya. Zulfikar dan Azizah (2017) menjelaskan bahwa berbicara merupakan perwujudan dari nilai-nilai sosial dan intelektual yang muncul dari elaborasi pemikiran mendalam yang telah dokonfrontasikan dalam otak. Dengan berbicara transformasi gagasan akan lebih mudah. Selanjutnya Luoma (2004) berpendapat bahwa: *“Speaking as interactions and speaking as a social and situation based activity. All this perspectives see speaking as an integral part of people’s daily lives.”* Artinya berbicara sebagai interaksi berbasis sosial dan situasi. Semua perspektif ini melihat berbicara sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas bahwa berbicara merupakan kegiatan aktif antara dua orang lawan bicara yang saling berinteraksi dann keterampilan berbicara hanya akan dikuasai seseorang apabila terus dilatih baik pelafalan maupun penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Berbicara

Mempelajari keterampilan berbicara tentu memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan utama dalam berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar komunikasi menjadi efektif, pembicara harus memahami makna yang akan dikomunikasikan. Seperti yang diungkapkan oleh Edrova (2015:22) bahwa: *“Sprechen stellt eine produktive Fähigkeit dar, deren Ziel ist Lernende kommunizieren in Alltagssituationen mit Muttersprachlern können und können Information über sich und ihre eigene Kultur vermitteln”.* Artinya berbicara merupakan keterampilan yang produktif, yang tujuannya adalah pembelajar berkomunikasi dengan penutur asli dalam situasi

kehidupan sehari-hari dan dapat menyampaikan informasi tentang diri mereka sendiri dan budaya mereka sendiri.

Pendapat lain yakni Schäfer dan Rozenfeld (2021:113), mengungkapkan bahwa: *“Das Sprechen als Zielfertigkeit wird dann erreicht, wenn man fähig ist, in der Fremdsprache zu agieren und sie zur Verständigung mit Personen anderer Kulturen anzuwenden”*. Artinya berbicara sebagai tujuan dapat tercapai ketika seseorang mampu berbicara bahasa dalam bahasa asing untuk bertindak dan menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang-orang dari budaya lain. Adapun Hermawan (2014:26) juga mengungkapkan beberapa tujuan dari berbicara antara lain: (1) kemudahan berbicara, (2) kejelasan, (3) bertanggung jawab, (4) membentuk pendengar yang kritis, (5) membentuk kebiasaan).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari keterampilan berbicara adalah untuk menyampaikan serta mengetahui informasi dari pesan yang disampaikan oleh penutur, serta memahami makna yang dikomunikasikan.

Manfaat Berbicara

Berbicara merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai saat mempelajari bahasa asing. Berbicara adalah keterampilan mengucapan atau melisankan bunyi-bunyi untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan ide. Banyak manfaat yang dapat diperoleh ketika terampil dalam berbicara. Beberapa manfaat tersebut dikemukakan oleh Mahardika (dalam Cahyati 2021), yakni: (1) memperlancar komunikasi antar sesama, (2) mempermudah pemberian berbagai informasi, (3) meningkatkan kepercayaan diri, (4) meningkatkan kewibawaan diri, (5) mempertinggi dukungan public atau masyarakat, (6) menjadi penunjang meraih profesi dan pekerjaan, (7) meningkatkan mutu profesi dan pekerjaan.

Berkaitan dengan hal tersebut Rahmawati, Saleh, & Mannahali (2021) mengungkapkan bahwa manfaat berbicara adalah memperlancar komunikasi dan melatih kemahiran sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum. Selanjutnya Tarigan (dalam Kusuma 2020), mengungkapkan manfaat berbicara sebagai seni dan ilmu. Dapat dikatakan demikian karena pengetahuan mengenai ilmu dan teori berbicara akan sangat bermanfaat dalam menunjang kemahiran serta keberhasilan seni atau praktek berbicara.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbicara memiliki manfaat yakni meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dan mempermudah komunikasi antar sesama.

METODE PENELITIAN

Penelitian tersebut merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dengan tujuannya adalah meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa SMA Negeri 1 Gowa. Desain yang digunakan untuk penelitian ini merupakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdapat beberapa komponen dalam satu siklus yakni perencanaan, observasi, tindakan, dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas X MIPA 3 jumlahnya sebanyak 36 orang. Adapun data yang disajikan terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari kegiatan observasi terhadap guru dan

siswa, kemudian data kuantitatif didapatkan dari tes berbicara bahasa Jerman pada setiap siklus. Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus memiliki dua kali pembahasan materi dan satu kali tes. Kedua siklus merupakan rangkaian yang saling berkaitan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas tersebut untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA Negeri 1 Gowa menggunakan permainan *uno stacko*. Tempat penelitian diselenggarakan di kelas X MIPA 3 yang jumlah siswanya terdiri dari 36 orang dan penelitian ini dimulai pada tanggal 10 Agustus 2022 sampai dengan 14 September 2022. kegiatan penelitian diawali dengan tahap perencanaan yang dilakukan bersama dengan guru dengan mendiskusikan RPP. Materi yang diajarkan untuk siklus I adalah *Sich Vorstellen* dan materi pembelajaran siklus II pertemuan pertama yaitu *Andere Vorstellen*. Observer menyediakan instrumen tes dan menyediakan lembar pedoman observasi terhadap guru dan siswa.

Penerapan permainan *uno stacko* dalam pembelajaran keterampilan berbicara dirancang sedemikian secara efektif dan kolaboratif oleh observer dan guru. Berupa pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan buku pembelajaran yaitu buku *Deutsch Echt Einfach A1.1*. Pelaksanaan observasi dilakukan seiring dengan berjalannya pembelajaran di kelas.

Hasil refleksi pertemuan pertama dan kedua pada siklus I dan II, diketahui adanya perubahan yang terjadi pada guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian siklus I diketahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa adalah rendahnya keaktifan, motivasi dan kurangnya kepercayaan diri siswa saat berbicara menggunakan bahasa Jerman. Umumnya siswa masih terpengaruh dengan pelafalan bahasa Inggris sehingga siswa kesulitan dalam melafalkan kata dengan benar dan lancar. Maka dari itu upaya yang dilakukan oleh observer bersama guru dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan melakukan perbaikan dan fokus pada poin yang terdapat dalam RPP dan juga lembar observasi.

Pada tahap perencanaan siklus II, guru memberi motivasi dan semangat belajar serta memperbaiki kesalahan siswa saat menjawab pertanyaan dalam kartu di akhir pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat belajar dari kesalahan-kesalahan tersebut dan juga mendapatkan contoh pelafalan yang benar dari guru. Dengan demikian siswa mendapatkan pengaruh positif, beberapa siswa sudah bisa melafalkan kata dan kalimat dengan baik serta menjadi lebih percaya diri dengan jawaban mereka.

Pada Pelaksanaan tindakan pembelajaran tiap siklus, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus I dan siklus II, diperoleh data mengenai peningkatan kegiatan belajar siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Gowa melalui permainan *uno stacko*, semangat dan fokus siswa terhadap jalannya pembelajaran meningkat dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut tidak terlepas dari usaha guru dalam membimbing dan memberikan contoh pelafalan yang benar kepada siswa, sehingga antusias dan percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan dalam kartu *uno stacko* juga meningkat.

Proses pembelajaran siklus I menggunakan permainan *uno stacko* pada dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Agustus 2022, kemudian observer melanjutkan tindakan kelas untuk siklus II pada hari Rabu, 31 Agustus 2022. Pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam berbicara dikategorikan rendah karena seringkali siswa terlihat melihat buku catatan dan bertanya kepada guru saat ingin menjawab pertanyaan dalam kartu *uno stacko*. Artinya siswa tidak percaya diri saat berbicara menggunakan bahasa Jerman. Faktor lain yang menyebabkan siswa tidak percaya diri adalah karena adanya gangguan-gangguan dari kelompok lain yang saling mengganggu dan juga ribut. Adapun kesalahan yang sering dilakukan siswa saat berbicara dalam bahasa Jerman adalah pelafalan kata. Kesalahan melafalkan fonem-fonem bahasa Jerman yang sering siswa sebutkan adalah vokal ö yang seharusnya dilafalkan (oe), vokal ü yang seharusnya dilafalkan (ue) dan vocal s yang seharusnya dilafalkan (z).

Sedangkan pada siklus II menunjukkan perubahan dalam keterampilan berbicara siswa karena penerapan permainan dalam pembelajaran yang dianggap siswa menarik dan menyenangkan karena dalam sebuah permainan terdapat elemen kompetitif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa saat diterapkan dalam pembelajaran. Disamping itu diakhir pembelajaran guru berperan dalam memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa saat menjawab pertanyaan kartu *uno stacko*. Hal tersebut menjadikan siswa lebih lancar dalam melafalkan bahasa Jerman dengan baik dan lancar.

Hasil belajar siswa pada keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa terdiri dari tiga kriteria penilaian, yakni pelafalan, tata bahasa, dan Kelancaran berbicara. Ter keterampilan berbicara pada siklus I secara keseluruhan mencapai 50,2 % dan pada siklus II mencapai 78%. Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa penerapan permainan *uno stacko* dalam keterampilan berbicara siswa SMA Negeri 1 Gowa dapat dikatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA Negeri 1 Gowa melalui penerapan permainan *uno stacko* mengalami banyak perubahan dari siklus I ke siklus II. Dimulai dari sikap, semangat belajar, keaktifan, serta interaksi yang terjalin antara siswa dan siswa maupun guru dan siswa. Siswa yang dengan semangat belajar sambil bermain dan guru yang berperan sebagai fasilitator serta membimbing siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil tes keterampilan berbicara siswa yang juga meningkat dari siklus I yaitu 50,2% menjadi 78% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta 'Bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 207-230.
- Asty, Z. F. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Uno Stacko Pada Materi Klasifikasi Vertebrata Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Jambi.

- Augustyn, F. J. (2012). *Dictionary of Toys and Games in American Popular Culture*. New York: Routledge.
- Cahyati, C. (2021). MANFAAT MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA (*Systematic Literature Review*) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Dauvillier. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin: Goethe Institut.
- Edrova. (2015). *Die Förderung der Fertigkeit Sprechen im DaF-Unterricht. Lehrstuhl für deutsche Sprechen und Literatur*. 22
- Goetz. (2002). *Langenscheidts Grosswoerterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Germany: Graphischer Grossbetrieb Poessenck.
- Hermawan, A. (2014). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kusuma, F. (2020). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Cerita Rakyat Menggunakan Model Example Non Example Berbasis Media Gambar Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Suti Semarang Kabupaten Bengkayang*. (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak).
- Kusumaningsih, Buchori. (2020, October). Uno stacko based on realistic mathematics: A developing learning media of trigonometry. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1663, No. 1, p. 012044). IOP Publishing.
- Luoma, S. (2004). *Assessing speaking*. Cambridge: University Press.
- Rahmawati, R., Saleh, N., & Mannahali, M. (2021) *Penggunaan Sprachblasen Pada Media Komik Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1), 9-18.
- Sadiman dkk. (2014). *Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatnya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Schäfer & Rozenfeld. (2021). *Improving Speaking Skills in German as a foreign language: a qualitative research on the use of ChatClass*. *Pandaemonium Germanicum*, 24, 108-136.
- Yasmina. (2021). *Zur Förderung der Sprechfertigkeit bei den DaF-Lernenden in Algerien durch den Einsatz von Kurzfilmen im Unterricht. Zur Förderung der Sprechfertigkeit bei den DaF-Lernenden in Algerien durch den Einsatz von Kurzfilmen im Unterricht–TRANS Nr. 23 inst.at* (diakses tanggal 5 April 2022)
- Zulfikar & Azizah L. (2017). Keefektifan penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI Ma Negeri Makassar. *Jurnal Eralingua: jurnal Pendidikan Bahasa Asing*.