



**PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO INTERAKTIF UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN KALIMAT
SEDERHANA BAHASA JERMAN TEMA *HOBBY* UNTUK
SISWA SMA KELAS XI**

Frischa Agus Febrianty¹, Fahmi Wahyuningsih²

¹Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, frischa.22019@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan membaca kalimat sederhana merupakan aspek sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jerman. Namun, siswa tingkat menengah atas sering terkendala keterbatasan kosakata dan media kurang interaktif. Penelitian *Research and Development* (R&D) ini bertujuan mengembangkan media domino interaktif berbasis *QR Code*. Media ini mengintegrasikan elemen visual dan audio guna meningkatkan motivasi serta kemampuan pemahaman membaca siswa pada level A1.2. Menggunakan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap *Develop*, penelitian ini mengikuti prosedur analisis kebutuhan, desain media, dan validasi ahli. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, serta instrumen angket Skala Likert. Hasil validasi materi dan media masing-masing mencapai skor 96% sehingga masuk kategori sangat layak. Pengembangan produk meliputi integrasi audio pelafalan serta penyempurnaan visual dan tata bahasa sesuai saran dari validator. Meskipun penelitian terbatas pada tahap validasi, media menunjukkan validitas secara teoritis sebagai alternatif inovatif untuk memperkuat pemahaman struktur kalimat tanya (*Fragesatz*) dan pernyataan (*Aussagesatz*) secara interaktif. Media siap digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran bahasa Jerman yang lebih menarik bagi pemula.

Kata Kunci: *Media Domino Interaktif, QR Code, Membaca Pemahaman, Bahasa Jerman, Model ADDIE*

ABSTRACT

Reading comprehension of simple sentences is a crucial aspect of German language learning. However, senior high school students are often hindered by limited vocabulary and less interactive media. This Research and Development (R&D) study aims to develop QR Code-based interactive domino media. This media integrates visual and audio elements to enhance motivation and reading comprehension skills of students at the A1.2 level. Utilizing the ADDIE model limited to the Develop stage, this research followed procedures of needs analysis, media design, and expert validation. Data were collected through interviews, observations, and Likert scale questionnaires. The material and media validation results both

achieved a score of 96%, placing the product in the highly feasible category. Product development included pronunciation audio integration alongside visuals and grammatical refinements based on validator feedback. Although limited to the validation stage, the media demonstrates theoretical validity as an innovative alternative to strengthen the understanding of interrogative (Fragesatz) and declarative (Aussagesatz) sentence structures. The media is ready to be used as a more engaging supporting tool for beginner German language learners.

Key Words: *Interactive Domino Media, QR Code, Reading Comprehension, German Language, ADDIE Model*

AUSZUG

Die Lesefertigkeit eines einfachen Satzes ist ein wichtiger Aspekt beim Deutschlernen. Aber Schüler der Sekundarstufe haben oft Probleme wegen weniger Vokabeln und nicht interaktiver Medien. Diese Untersuchungs- und Entwicklungsstudie (F&E) oder R&D-Untersuchung zielt darauf ab, ein interaktives Dominomedium mit QR-Codes zu bauen. Dieses Medium kombiniert Bilder und Audio, um Motivation und Lesefertigkeit der Schüler auf dem Niveau A1.2 zu steigern. Mit dem ADDIE-Modell bis zur Phase Develop folgt diese Untersuchung den Schritten: Bedarfsanalyse, Mediendesign und Expertenvalidierung. Daten wurden durch Interviews, Beobachtungen und Likert-Fragebögen gesammelt. Die Ergebnisse der Material- und Medienvalidierung erreichten jeweils 96%, sodass das Produkt als sehr geeignet gilt. Die Produktentwicklung umfasste die Integration von Aussprache-Audio sowie Korrekturen an Design und Grammatik nach Feedback der Validatoren. Obwohl die Untersuchung auf die Validierungsphase begrenzt ist, zeigt das Medium theoretische Validität als neue Alternative, um das Verständnis von Fragesätzen und Aussagesätzen aktiv zu stärken. Das Medium ist bereit als tolles Lehrmittel für Anfänger.

Schlüsselwörter: *Interaktive Domino-Medien, QR-Code, Lesefertigkeit, Deutschunterricht, ADDIE-Modell*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jerman di Indonesia, khususnya pada tingkat SMA, memiliki peran penting dalam membuka akses komunikasi antarbudaya dan memperkaya pemahaman atau wawasan budaya internasional. Dalam proses pembelajaran tersebut, keterampilan membaca memegang peranan sentral karena tanpa kemampuan membaca dan memahami makna yang terkandung dalam sebuah teks atau kalimat, pembelajaran bahasa tidak akan bermakna dan tidak akan berjalan secara optimal. Membaca menjadi pintu masuk utama bagi siswa untuk memahami informasi dan makna yang ada dan terkandung di dalam teks bahasa Jerman. Sejalan dengan hal tersebut, (Herz, 2025) menyebutkan „Es geht folglich um den zentralen Zugang zu einer schriftbasuerten (Informations-) Gesellschaft sowie zu deren kultureller Sinnstiftung.“ Membaca adalah akses sentral ke masyarakat berbasis tulisan (informasi) dan untuk penciptaan makna budaya di dalamnya. (Herz, 2025)

juga menegaskan „Das betrifft den Deutschunterricht einerseits generell mit Lesen als Basiskompetenz.“ Membaca merupakan kompetensi dasar yang tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran bahasa.

Membaca dalam bahasa Jerman adalah keterampilan reseptif yang melibatkan pemahaman makna, bukan hanya pengenalan huruf. Menurut Tarigan (2008), membaca pemahaman merupakan kemampuan pembaca untuk memahami isi, makna dan informasi yang terdapat dalam bacaan. Dalam konteks ini, keterampilan membaca pemahaman difokuskan pada pemahaman kalimat sederhana yang berkaitan dengan tema sehari-hari, khususnya tema *Hobby*. Menurut Krashen (1982), efektivitas pemahaman teks akan lebih optimal jika materi disesuaikan dengan kemampuan siswa (*comprehensible input*). Berdasarkan prinsip tersebut, indikator keterampilan membaca pemahaman pada level dasar dapat fokus pada kemampuan siswa untuk mengerti arti kalimat sederhana, mengenali kosakata yang berkaitan dengan tema, serta memahami struktur dasar kalimat yang sering digunakan dalam konteks sehari-hari.

Meskipun keterampilan membaca sangat krusial, pada praktik pembelajaran bahasa Jerman di salah satu sekolah menengah atas, ditemukan sejumlah kesulitan yang berkaitan dengan keterampilan membaca kalimat sederhana, khususnya pada tema *Hobby*. Wawancara dengan guru bahasa Jerman sekaligus guru pamong PLP yang dilakukan pada 10 November 2025 via *WhatsApp* mengatakan bahwa tantangan yang sering dialami siswa kelas XI antara lain keterbatasan penguasaan kosakata, serta konjugasi kata kerja yang menjadi inti dalam pembentukan kalimat bahasa Jerman. Struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia serta keterbatasan dalam kosakata sering kali menyebabkan siswa merasa bingung saat mencoba memahami arti kalimat. Berdasarkan pada observasi selama kegiatan PLP berlangsung, media pembelajaran yang tersedia di sekolah pada umumnya masih didominasi oleh teks cetak dan papan tulis. Penggunaan media tersebut cenderung bersifat satu arah dan kurang memberikan ruang interaktif. Kondisi ini sering kali menyebabkan siswa mudah kehilangan fokus dan motivasi belajar ketika materi yang disajikan tidak didukung elemen visual atau aktivitas yang menarik.

Berdasarkan hasil penjelasan terhadap penelitian terdahulu, ditemukan adanya celah penelitian (*Research gap*) karena belum ada kajian yang secara spesifik

mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan kartu fisik interaktif dengan elemen digital seperti *QR Code* audio untuk melatih keterampilan membaca pemahaman bahasa asing, khususnya bahasa Jerman tingkat pemula. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada media digital saja atau permainan konvensional tanpa adanya menggabungkan teknologi kebahasaan yang adaptif. Tidak adanya inovasi dalam aspek tersebut menekankan pentingnya penelitian ini dilakukan, yang hadir untuk menawarkan solusi baru melalui pengembangan media domino interaktif berbasis Canva dan *QR Code* tema *Hobby* sebagai solusi alternatif yang inovatif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Jerman di era modern.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran domino interaktif berbasis elemen digital, yang dilengkapi audio melalui *QR Code* audio sebagai fitur multimodal. Hal ini memberikan nilai instruksional yang tidak terdapat dalam domino biasa dan membuat media ini lebih relevan untuk pembelajaran membaca kalimat sederhana bahasa Jerman pada tingkat A1.2.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media domino interaktif dengan elemen digital pada tema *Hobby* untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman kalimat sederhana bahasa Jerman serta bagaimana tingkat kelayakan media domino interaktif tersebut berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan media pembelajaran domino interaktif dengan integrasi elemen digital berupa audio pengucapan untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman kalimat sederhana pada tema *Hobby* dalam bahasa Jerman sekaligus untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Penelitian ini dibatasi pada tema *Hobby* dalam buku ajar bahasa Jerman *Beste Freunde* A1.2 untuk siswa SMA dengan fokus pada tahap *Develop* dalam model ADDIE melalui validasi ahli tanpa melibatkan uji coba pada siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop,*

Implement, Evaluate). Menurut (Sugiyono, 2019), penelitian pengembangan adalah metode terencana dan sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan program pembelajaran, serta produk yang dapat memenuhi standar internal. Dalam penelitian ini, proses pengembangan hanya sampai pada tahap *Develop*, yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan konsep media, pembuatan media, dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Penelitian ini tidak melakukan pengujian produk pada siswa, sehingga fokus penilaian terbatas pada menghasilkan media yang telah divalidasi ahli pada tingkat kelayakan namun belum diimplementasikan di lapangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang diperkenalkan oleh Bracnh (2009) sebagai panduan sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran, kelima tahap ini membentuk satu rangkaian pengembangan yang mengutamakan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi produk pembelajaran. Sesuai dengan batasan penelitian, pelaksanaan penelitian ini hanya dilakukan sampai tiga tahap, yaitu *Analyze, Design, dan Develop*, sedangkan tahap *Implement dan Evaluate* tidak diterapkan.

Prosedur pengembangan tahap *Analyze* dilakukan untuk mengenali kebutuhan pembelajaran dan kondisi terkini di lapangan. Penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jerman di salah satu sekolah menengah atas sekaligus guru pamong PLP bahasa Jerman pada tanggal 10 November 2025 secara daring atau *online* guna mendapatkan informasi terkait metode dan media yang telah digunakan, hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, serta urgensi pengembangan media alternated yang mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa. Selain wawancara, tahap ini juga diperkuat melalui observasi selama kegiatan PLP yang berlangsung di sekolah pada 10 Februari 2025 – 5 Juni 2025 atau selama satu semester penuh di semester 6 untuk memberikan gambaran mengenai kondisi pembelajaran, tingkat keterlibatan siswa di kelas, dan jenis media yang digunakan di dalam kelas.

Tahap *Design* berfokus pada pengembangan desain media domino interaktif berdasarkan hasil analisis. Penentuan tema dilakukan dengan memilih materi kalimat sederhana tingkat A1.2 pada tema *Hobby* yang disesuaikan dengan kompetensi level

yang terdapat dalam buku ajar *Beste Freunde A1.2* yang digunakan di sekolah. Konsep permainan dirancang dalam bentuk kartu domino yang terdiri dari dua sisi, yaitu sisi atas berisi *Fragesatz* dan *Aussagesatz* pada sisi bawah yang berisi kalimat lanjutan, yang memungkinkan interaksi tanya jawab berkelanjutan. Pada tahap ini, juga ditetapkan jumlah kartu sebanyak 12 buah, gaya visual, warna, ikon *Hobby*, serta rencana integrasi elemen digital berupa *QR Code* audio. Pembuatan dimulai dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva, pembuatan audio pengucapan menggunakan *text-to-speech* NaturalReader (TTS) yang direkam menggunakan ponsel, diunggah ke file *Google Drive* untuk mendapatkan tautan akses publik, lalu dimasukkan ke Canva untuk menghasilkan *QR Code* yang berfungsi sebagai akses audio pada setiap kartu domino. Media domino interaktif dirancang untuk dimainkan secara berpasangan, di mana semua kartu akan diacak terlebih dahulu, lalu dibagikan kepada dua pemain yang menyusun kartu secara berantai hingga membentuk rangkaian yang tidak terputus (*loop*).

Tahap *Develop* mencakup pembuatan media domino interaktif berdasarkan desain yang telah dirumuskan sebelumnya. Di tahap ini, disusun 12 kartu domino dengan memperhatikan kesesuaian antara konten kalimat, tampilan visual, serta penempatan *QR Code* audio sebagai elemen digital pendukung. Setelah media selesai dirancang, selanjutnya media akan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan untuk mengevaluasi kelayakan konten, akurasi desain, serta relevansinya dengan keterampilan membaca pemahaman kalimat sederhana dalam bahasa Jerman.

Data dalam penelitian ini berupa hasil penilaian dari lembar validasi ahli yang diisi oleh para ahli dalam bidangnya, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian tersebut memuat skor dan catatan terkait aspek kelayakan materi, konten, kualitas visual, serta integrasi elemen digital pada 12 kartu domino interaktif yang telah dikembangkan. Sumber data untuk penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi dan keahlian di bidang masing-masing. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan empat metode, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik wawancara semi-terstruktur digunakan dalam tahap *analyze* bersama guru mata pelajaran bahasa Jerman

sekaligus guru pamong PLP pada tanggal 10 November 2025 melalui *WhatsApp*. Teknik observasi dipergunakan pada tahap *analyze* untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas selama kegiatan PLP berlangsung. Teknik dokumentasi mencakup bukti pelaksanaan wawancara, dokumentasi kegiatan observasi di sekolah, rancangan desain media, hasil dan validasi ahli, serta catatan revisi produk. Teknik angket digunakan dalam tahap *Develop* dengan menggunakan lembar validasi ahli yang diserahkan kepada ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data adalah prosedur sistematis untuk mengolah data mentah menjadi informasi yang bermakna sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan penelitian. Analisis dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media melalui skor yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media dengan instrumen penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5 (Sangat baik hingga Sangat Kurang). Setelah seluruh data dikonversi ke dalam bentuk skor, langkah selanjutnya adalah menghitung skor total yang diperoleh dari masing-masing ahli. Perhitungan dilakukan dengan tahapan menghitung skor yang diperoleh dari masing-masing ahli. Perhitungan dilakukan dengan tahapan menghitung skor total diperoleh, menentukan skor maksimal idela (skor tertinggi x jumlah butir indikator x jumlah ahli), dan menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli. Persentase kelayakan yang telah diperoleh kemudia diinterpretasikan untuk menentukan kategori kelayakan pembelajaran, dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Presentase	Kriteria Kelayakan
90-100%	Sangat layak, tanpa revisi
75-89%	Layak, tanpa revisi
65-74%	Cukup layak, perlu revisi
55-64%	Kurang layak, perlu revisi

0-54%	Tidak layak, revisi total
-------	---------------------------

Media dinyatakan sangat layak atau layak tanpa revisi apabila memperoleh persentase minimal 75%. Hasil penilaian dan masukan dari para ahli dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sehingga kualitasnya semakin optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Pembahasan di bagian ini menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran domino interaktif yang mengacu pada model ADDIE (Branch, 2009), yang dalam penelitian ini dibatasi pada tahapan *Analyze* (analisis), *Design* (desain), dan *Develop* (pengembangan). Media yang dikembangkan bertujuan untuk mendukung siswa dalam memahami arti dari kalimat sederhana melalui kegiatan interaktif, sehingga pembahasan difokuskan pada bagaimana media disusun untuk menjawab permasalahan di lapangan.

1. Tahap *Analyze* (analisis)

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dan observasi, terungkap bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami kalimat sederhana bahasa Jerman. Kesulitan ini disebabkan oleh keterbatasan dalam penguasaan kosakata serta kurangnya pemahaman mengenai konjugasi kata kerja, sehingga siswa mengalami kendala dalam memahami makna kalimat secara utuh. Disamping itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih lebih condong pada metode yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa kurang memiliki peluang untuk berlatih memahami bahasa secara kontekstual.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa domino interaktif adalah solusi yang sesuai untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, terutama pada tema *Hobby* tingkat A1.2. Media ini dipilih karena dapat memberikan pengalaman belajar yang mengajak siswa secara langsung melalui kegiatan menyusun kartu berantai sesuai dengan makna yang relevan.

2. Tahap *Design* (desain)

Pada tahap desain, media pembelajaran dirancang dalam format kartu domino yang berisi kalimat *Fragesatz* dan *Aussagesatz* yang saling berkaitan. Pemilihan bentuk domino bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga siswa tidak hanya membaca tetapi juga memahami hubungan makna antar kalimat melalui proses penyusunan kartu secara berantai. Perancangan desain dilakukan dengan 2 tahap, diantaranya:

a. Rancangan Materi

Materi yang digunakan dalam media ini merujuk pada buku ajar *Beste Freunde A1.2* dengan tema *Hobby*, sehingga sesuai dengan kapasitas siswa di tingkat A1. Selain itu, kalimat yang digunakan disusun dengan struktur sederhana (*Subjekt+Verb+Objekt*) agar mudah dipahami oleh siswa yang baru belajar. Berikut merupakan tabel materi yang digunakan pada kartu:

Tabel 2 Materi yang digunakan pada Kartu


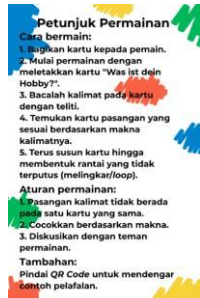


Karte 1 Q: Wast ist dein Hobby? A: Ja, Ich bastle gern mit Papier.	Karte 7 Q: Kannst du ein Instrument spielen? A: Ich koche gern neue Gerichte.
Karte 2 Q: Was machst du gern im Sommer? A: Ja, ich sammle alte Briefmarken.	Karte 8 Q: Was machst du gern in der Küche? A: Ich fotografieren gern Tiere.
Karte 3 Q: Hast du ein Sammlung? A: Ja, ich lese gern Fantasybücher.	Karte 9 Q: Was fotografierst du gern? A: Ich fahre gern Fahrrad im Park.
Karte 4 Q: Liest du gen Bücher? A: Ja, ich male gern Landschaften.	Karte 10 Q: Welchen Sport machst du gern? A: Ja, ich tanze gern Hip-Hop.
Karte 5 Q: Malst du gern? A: Ich höre gern Rockmusik.	Karte 11 Q: Tanzt du gern? A: ich zeichne gern Comics.
Karte 6 Q: Welche Musik horst du gern? A: Ja, ich kann Klavier spielen.	Karte 12 Q: Bastlest du gern? A: Ich wandere gern in den Bergen.

b. Rancangan Desain Media Pembelajaran

Dari aspek visual, media dirancang dengan pilihan warna yang sederhana dan tidak berlebihan untuk menjaga keterbacaan teks. Penambahan ikon

sederhana pada kartu dimaksudkan untuk membantu siswa memahami kosakata secara visual tanpa mengalihkan fokus dari teks utama. Oleh karena itu, desain media pembelajaran domino interaktif ini tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan pemahaman dan kesesuaian dengan karakteristik siswa di tingkat A1.2.

Tabel 3 Rancangan Media

<p>Tampilan sisi <i>Spielanleitung</i> (bahasa Jerman) pada bagian depan kartu.</p> 	<p>Tampilan sisi Petunjuk permainan (bahasa Indonesia) pada bagian belakang kartu.</p> 
<p>Tampilan bagian depan kartu.</p> 	<p>Tampilan bagian belakang kartu.</p> 

Pembuatan media pembelajaran domino interaktif ini dimulai dengan menentukan desain, elemen, ikon, warna dan huruf pada setiap bagian media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi Canva yang terdapat berbagai elemen yang dibutuhkan pada proses pembuatan media pembelajaran. Hasil dari desain rancangan media pembelajaran domino sebagai berikut:

3. Tahap *Develop* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, desain yang telah dirancang direalisasikan dalam sebuah produk yang berupa media pembelajaran domino berbentuk cetak atau fisik, yang terdiri dari 12 kartu dengan sistem penyusunan berantai (*loop*), dan 1 kartu

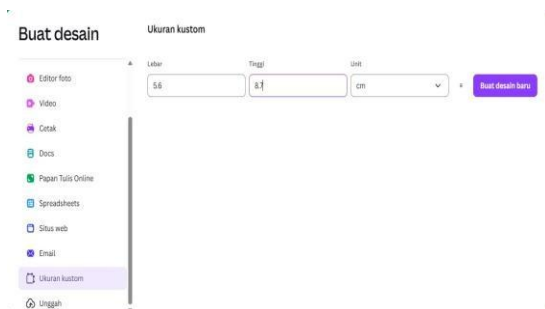
tambahan sebagai *Spielanleitung* (petunjuk permainan). Setiap kartu mengandung satu kalimat yang terhubung dengan kartu lain berdasarkan keselarasan makna, sehingga media ini dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antar kalimat secara menyeluruh.

Media yang telah dirancang dan dicetak, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran domino interaktif ini mendapatkan penilaian yang layak, baik dari segi materi maupun tampilan visualnya (terlampir pada tabel 5 dan tabel 6).

Kelayakan ini menandakan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi tujuan pembelajaran yang fokus pada pemahaman makna kalimat sederhana bahasa Jerman. Selain itu, media ini dirancang untuk mendukung partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas yang interaktif.

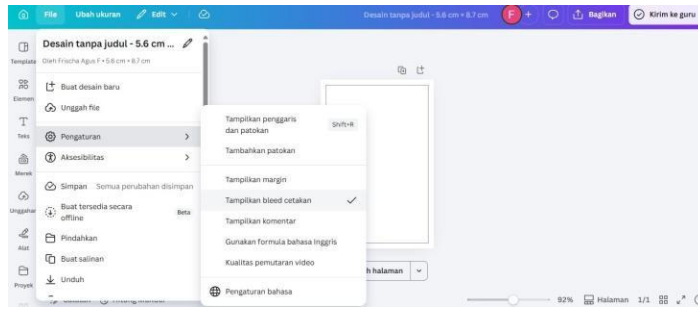
Dengan demikian, media pembelajaran domino interaktif yang telah dikembangkan bisa dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung keterampilan membaca pemahaman, terutama dalam pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1.2. Proses realisasi produk tersebut dimulai dari tahap perancangan visual. Adapun rincian proses pengembangan desain dipaparkan pada bagian berikut:

- A. Visualiasasi Desain, dimulai dengan pembuatan kanvas desain menggunakan fitur *custom size* berukuran 5,6 x 8,7 cm dengan rasio *Portrait* pada aplikasi Canva.



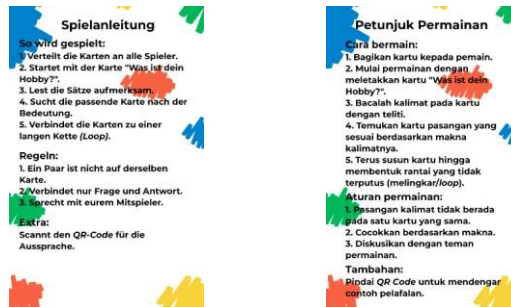
Gambar 1 Pembuatan Custom Size Kartu

Untuk menjamin presisi saat pemotongan fisik, diaktifkannya fitur *bleed* (batas aman cetak) agar elemen, teks, ikon, dan lain-lainnya yang ada pada desain kartu tidak terpotong dan tetap berada dalam proporsi yang tepat.



Gambar 2 Bleed Cetak Pada Desain

B. Penyusunan konten. Perancangan dimulai pada kartu pertama yang berisi petunjuk permainan yang menggunakan 2 bahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Jerman yang disusun menggunakan font *Montserrat* ukuran 10 *Bold*.



Gambar 3 Petunjuk Permainan yang Menggunakan 2 Bahasa

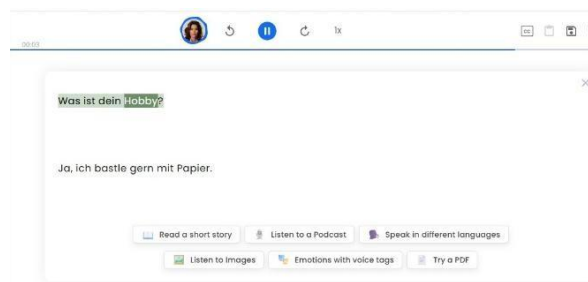
Setelah selesai dengan desain kartu Petunjuk. Selanjutnya, dilakukannya tahap penyusunan desain kalimat pada 12 kartu permainan berdasarkan tema *Hobby* buku *Beste Freunde A1.2*. Pada materi kalimat pada kartu menggunakan font yang sama dengan kartu *Spielanleitung* (petunjuk permainan) tetapi dengan ukuran 14 *Bold*. Penambahan elemen persegi pada kartu berfungsi sebagai pemisah visual antara *Fragesatz* dan *Aussagesatz* dan tak lupa penambahan ikon gambar sesuai dengan tema *Hobby*.

Pengembangan Media Domino Interaktif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Tema Hobby untuk Siswa SMA Kelas XI



Gambar 4 Tampilan Kartu

- C. Integrasi elemen digital, memasuki tahap terakhir yaitu proses diawali dengan penggunaan teknologi *text-to-speech* (TTS) untuk mendapatkan pelafalan bahasa Jerman yang akurat dan standar. Rekaman suara yang dihasilkan tersebut kemudian diproses melalui fitur *noiseless* untuk menghasilkan audio yang jernih dan bebas gangguan dari frekuensi yang tidak diinginkan.

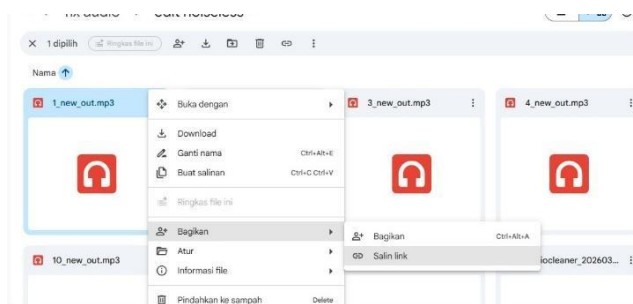


Gambar 5 Tampilan Rekaman Menggunakan Teknologi TTS

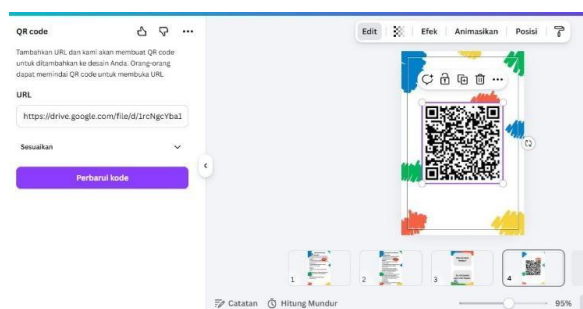


Gambar 6 Penggunaan fitur *noiseless*

Selanjutnya, rekaman tersebut diunggah ke *Google Drive* untuk mendapatkan tautan akses publik. Dari tautan tersebut kemudian dikonversi menjadi *QR Code* menggunakan fitur yang ada pada aplikasi *Canva* dan ditempatkan pada sisi belakang setiap kartu.



Gambar 7 Menautkan *link Google Drive*



Gambar 8 Tautan *link* pada Kartu

Setelah seluruh tahapan desain selesai, kemudian media dicetak menggunakan kertas *Art Carton 260 GSM* dengan laminasi *Glossy* dengan hasil akhir 1 *Spielanleitung* (kartu petunjuk permainan) dan 12 kartu domino.

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil validasi terhadap instrumen penelitian yang digunakan, yakni angket validasi kelayakan materi dan angket kelayakan media. Validasi tersebut bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran domino interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli. Validasi materi dilakukan oleh Jeki Purnami, S.Pd., selaku guru bahasa Jerman SMA Negeri 1 Sidoarjo, sedangkan validasi media dilakukan oleh Dr. Nur Ainayah S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

1. Pada lembar hasil validasi ahli media ini, validasi media bertujuan untuk menilai kualitas visual, kemudahan penggunaan, serta fungsionalitas fitur interaktif

seperti *QR Code* audio. Berdasarkan penilaian ahli media, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4 Aspek Penilaian Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Aspek Visual	1. Kualitas cetakan kartu dengan pemilihan warna dan gambar terlihat jelas.					√	Sangat Baik
		2. Jenis dan ukuran huruf pada kartu mudah dibaca.					√	Sangat Baik
		3. Ikon <i>Hobby</i> membantu memperjelas konteks kalimat secara visual.				√		Baik
		4. Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>) elemen pada kartu.					√	Sangat Baik
2.	Sistem Digital	1. <i>QR Code</i> pada kartu dapat dipindai dengan lancar dan responsif.					√	Sangat Baik
		2. Tautan audio dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler.					√	Sangat Baik
		3. Kualitas kejernihan					√	Sangat Baik

		suara audio hasil produksi.						
3.	Penyajian Media	1. Petunjuk permainan sistematis dan mudah diikuti.					√	Sangat Baik
		2. Alur permainan mendorong partisipasi aktif dalam menghubungkan kartu.					√	Baik
		3. Kepraktisan dimensi media dalam memuat seluruh elemen informasi.					√	Sangat Baik
Jumlah Skor								48

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, diperoleh skor 48 dari 50 total skor.

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan Skala Likert dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 96\%$$

Merujuk pada kriteria kelayakan pada tabel 1, nilai 96% termasuk kedalam kategori sangat layak, tanpa revisi.

2. Pada lembar hasil validasi ahli materi ini, validasi materi dilakukan untuk memastikan bahwa kalimat *Fragesatz* dan *Aussagesatz* pada kartu domino sudah sesuai dengan kaidah tata bahasa Jerman tingkat A1.2 dan tema *Hobby* pada buku *Beste Freunde*. Berdasarkan penilaian ahli materi, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5 Aspek Penilaian Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Kelayakan	1. Kalimat					√	Sangat Baik

*Pengembangan Media Domino Interaktif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman
Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Tema Hobby untuk Siswa SMA Kelas XI*

	Isi	<p> sederhana sesuai dengan tema <i>Hobby</i> tingkat A1.2.</p>						
		<p>2. Kosakata relevan dengan buku ajar <i>Beste Freunde</i> A1.2.</p>					√	Sangat Baik
		<p>3. Materi mendukung proses membangun makna secara aktif.</p>					√	Sangat Baik
		<p>4. Kesesuaian alur dialog <i>Fragesatz-Aussagesatz</i> berkelanjutan.</p>					√	Sangat Baik
2.	Aspek Kebahasaan	<p>1. Struktur kalimat menggunakan pola <i>Subjekt+Verb+Objekt</i> (SVO) yang tepat.</p>			√			Cukup
		<p>2. Penempatan kata kerja sudah sesuai prinsip <i>Verbzweitstellung</i> (V2).</p>					√	Sangat Baik
		<p>3. Ketepatan konjugasi kata kerja (<i>Präsens</i>).</p>					√	Sangat Baik
		<p>4. Ketepatan penulisan huruf kapital (<i>Großschreibung</i>).</p>					√	Sangat Baik
3.	Pelafalan Bunyi	<p>1. Akurasi pelafalan bunyi sesuai kaidah fonetik Jerman.</p>					√	Sangat Baik

		2. Sinkronisasi antara pelafalan bunyi dengan teks tertulis.					√	Sangat Baik
Jumlah Skor								48

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, diperoleh skor 48 dari 50 total skor.

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan Skala Likert dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 96\%$$

Merujuk pada kriteria kelayakan pada tabel 1, nilai 96% termasuk kedalam kategori sangat layak, tanpa revisi.

Revisi Desain

Meskipun secara teoretis media domino interaktif ini dinilai sangat layak, tetap dilakukannya penyempurnaan produk berdasarkan komentar dan saran validator untuk mencapai versi akhir yang optimal. Revisi ini mencakup aspek materi dan media yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas konten, kebahasaan, serta fungsionalitas visual.

Selain perbaikan pada elemen visual dan materi, dalam dokumentasi hasil revisi ini juga dilakukannya penyesuaian penyajian visual dengan menyandingkan atau menggabungkan pasangan *Fragesatz* dan *Aussagesatz* yang relevan dalam satu kartu. Hal ini dimaksudkan sebagai ilustrasi dan memberikan gambaran yang jelas mengenai keterkaitan makna antar kalimat, meskipun dalam pola mekanisme permainan aslinya tetap menerapkan sistem acak sesuai dengan karakteristik permainan kartu domino.

- a. Ahli materi memberikan saran yang berupa untuk pertanyaan *Ja/Nein Fragen* sebaiknya diarahkan *Ja/Nein* pada jawaban untuk mempertegas pola komunikasi yang benar, dan pembetulan pada penulisan kalimat tercetak miring.

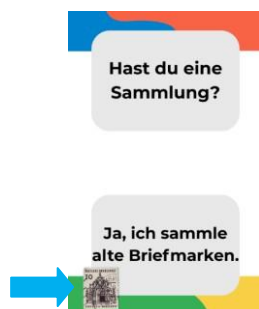
Perbaikan yang pertama yaitu, pada tampilan kartu sebelum diperbaiki terdapat bagian *Aussagesatz* atau bagian bawah yang dapat dilihat tidak menggunakan

Ja/Nein untuk merespon pertanyaan yang menggunakan *Ja/Nein Fragen*. Contohnya dapat dilihat pada kalimat „*Hast du eine Sammlung?*“ yang sebelumnya langsung dengan jawaban „*Ich sammle alte Briefmarken.*“ tanpa kata konfirmasi seperti kata *Ja/Nein* seperti gambar dibawah ini:



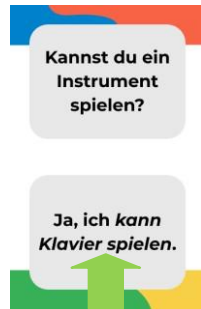
Gambar 9 Tampilan Sebelum Perbaikan *Ja/Nein Fragen*

Sesuai dengan instruksi dari ahli materi, tampilan kartu tersebut kemudian disempurnakan dengan menambahkan kata *Ja/Nein* untuk mempertegas pola komunikasi yang benar bagi siswa dengan tingkat A1. Perubahan kalimat yang sebelumnya „*Ich sammle alte Briefmarken.*“ Diperbaiki menjadi „*Ja, ich sammle alte Briefmarken.*“ yang bertujuan untuk membiasakan dalam merespons pertanyaan dengan struktur yang disipilin terutama pada tingkat A1. Hasil perbaikan dapat diamati dengan petunjuk panah biru pada bagian bawah kartu atau bagian *Aussagesatz*.



Gambar 10 Tampilan Sesudah Perbaikan *Ja/Nein Fragen*

Perbaikan yang kedua yaitu, ahli materi juga memberikan saran terkait teknis penulisan kalimat pada kartu. Sebelumnya, terdapat bagian *Aussagesatz* yang menggunakan format huruf miring atau *italic* tanpa adanya fungsi penekanan atau urgensi khusus. Sebagai contoh, yaitu pada kalimat dengan kata „*kann Klavier spielen*“ pada bagian *Aussagesatz* yang tercetak miring sementara pada bagian lainnya tidak. Hal ini ditunjukkan oleh tanda panah hijau pada tampilan sebelum revisi seperti berikut:



Gambar 11 Tampilan Sebelum Perbaikan pada Format Huruf Miring

Berdasarkan instruksi dari ahli materi, format penulisan tersebut disesuaikan kembali menjadi format tegak atau normal jika tidak ada aspek khusus yang perlu diberi perhatian lebih. Penyesuaian ini dilakukan untuk menjaga konsistensi visual sehingga tidak membingungkan dalam memahami kaidah penulisan standar bahasa Jerman. Perubahan tampilan menjadi format tegak secara menyeluruh dapat dilihat pada petunjuk tanda panah biru di bawah ini:



Gambar 12 Tampilan Sesudah Perbaikan pada Format Huruf Miring

- b. Berikutnya adalah proses revisi dari ahli media. Ahli media memberikan beberapa saran berupa perlu konsistensi untuk menggunakan ikon gambar pada kartu, perlu diperbesar ukuran pada ikon gambar yang digunakan pada kartu dan penambahan kotak penyimpanan dengan identitas pengembang pada kotak penyimpanan.

Perbaikan yang pertama yaitu, terdapat ketidakkonsistenan dalam penggunaan ikon gambar pada sebagian kartu sebagai pendukung makna kalimat. Sebagai contoh yaitu pada pasangan kalimat „Was fotografierst du gern?“ dan „Ich fotografiere gern Tiere.“, bagian *Aussagesatz* tidak memiliki ikon gambar seperti kartu lainnya. Hal ini dapat dilihat pada tampilan berikut dengan petunjuk tanda panah hijau.



Gambar 13 Tampilan Sebelum Perubahan pada Konsistensi Ikon Gambar

Berdasarkan instruksi dari ahli media, telah dilakukan penyamaan dengan menambahkannya ikon gambar pada semua kartu yang sebelumnya hanya terdiri dari teks. Tujuannya adalah untuk mempermudah dalam mengaitkan kosakata dengan gambar secara langsung. Perbaikan yang melibatkan penambahan ikon ini dapat dilihat pada tampilan kartu setelah direvisi berikut dengan petunjuk panah biru.



Gambar 14 Tampilan Sesudah Perubahan pada Konsistensi Ikon Gambar

Selain pada konsistensi, perbaikan yang kedua yang diberikan oleh validator media yaitu mengenai ukuran ikon gambar yang sebelumnya dinilai terlalu kecil sehingga sulit untuk diidentifikasi. Contohnya dapat dilihat pada kartu „*Bastelst du gern?*“ dan „*Ich bastle gern mit Papier.*“, di mana ikon gambar yang mendukung terlihat kurang proporsional. Tampilan tersebut dapat dilihat pada petunjuk panah hijau.



Gambar 15 Tampilan Sebelum Perubahan pada Ikon Gambar yang Diperbesar

Sebagai tindak lanjut, ukuran ikon gambar diperbesar agar lebih sesuai dan mudah dikenali. Bersamaan dengan penyesuaian visual tersebut, juga dilakukannya perbaikan teks *Aussagesatz* sesuai dengan saran ahli materi sebelumnya, yaitu dengan menambahkan kata konfirmasi “*Ja*” sehingga kalimat menjadi “*Ja, ich bastle gern mit Papier.*” Penyesuaian menyeluruh ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap kartu tidak hanya jelas secara visual, tetapi juga memiliki materi yang konsisten. Hasil dari perbaikan ukuran gambar dan teks tersebut dapat dilihat seperti berikut, dengan petunjuk panah biru.



Gambar 16 Tampilan Sesudah Perubahan pada Ikon Gambar yang Diperbesar

Saran perbaikan yang terakhir dari ahli media yaitu dengan menambahkannya kotak penyimpanan untuk kartu yang sudah dicetak. Ini bertujuan tidak hanya untuk menjaga ketahanan fisik dan kerapian kartu agar tidak mudah hilang, tetapi juga berfungsi sebagai identitas visual yang menegaskan produk media pembelajaran tersebut.

Pada bagian luar kotak penyimpanan atau wadah, dicantumkan nama pengembang serta judul media sebagai identitas karya sesuai dengan instruksi validator. Dalam prosesnya, konsep visual diatur dengan menyelaraskan desain yang digunakan pada sisi belakang kartu (*QR Code* audio) serta kartu petunjuk permainan (*Spielanleitung*) dan sisi depan kartu. Selain itu, dilakukan penyesuaian *layout* pola cetak bersama pihak percetakan untuk memastikan lipatan kotak penyimpanan/wadah yang fungsional dan presisi. Dokumentasi hasil pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 17 Kotak Penyimpanan Kartu

Setelah semua tahapan perbaikan yang didasarkan pada saran dan komentar dari para ahli selesai dilakukan, media pembelajaran domino interaktif ini telah mencapai versi akhir. Hasil dari pengembangan ini secara keseluruhan telah menjawab kedua rumusan masalah dalam penelitian ini. Pertama, proses pengembangan media domino interaktif yang menggabungkan elemen digital berbasis Canva dan *QR Code* telah dilakukan secara sistematis melalui tahapan *Analyze, Design, dan Develop* untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman kalimat sederhana bahasa Jerman tema *Hobby*. Kedua, tingkat kelayakan dari media domino interaktif ini terbukti sangat baik berdasarkan hasil validasi para ahli, dimana penilaian dari ahli materi menunjukkan presentase 96% dan ahli media juga 96%. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat layak secara teoritis sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jerman tingkat pemula.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi, yaitu validasi dari ahli materi dan ahli media, tanpa dilakukan uji coba langsung terhadap siswa. Oleh karena itu, efektivitas media dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa belum bisa diketahui secara empiris.

Kedua, media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada tema *Hobby* dengan merujuk pada buku ajar *Beste Freunde A1.2*, sehingga penggunaannya tidak mencakup materi atau tingkat pembelajaran bahasa Jerman yang lebih luas.

Ketiga, media yang dikembangkan berupa kartu domino dalam bentuk kartu atau fisik, sehingga penggunaannya masih terbatas pada aktivitas pembelajaran tatap muka dan belum sepenuhnya terintegrasi dalam pembelajaran berbasis digital.

Keempat, fungsionalitas fitur interaktif berupa *QR Code* audio sangat bergantung pada ketersediaannya *smartphone* yang memadai serta koneksi internet yang stabil. Kendala seperti ini dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran saat mengakses audio melalui *Google Drive*.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran domino interaktif tema *Hobby* untuk pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1.2. Pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE (Branch, 2009) yang disesuaikan dengan batasan penelitian, yaitu meliputi tiga tahapan utama: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), dan *Develop* (pengembangan). Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, pada tahap *Analyze* (analisis), diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran alternatif yang lebih interaktif untuk melatih keterampilan membaca kalimat sederhana bahasa Jerman, terutama dalam memahami kosakata dan struktur kalimat *Fragesatz* dan *Aussagesatz* tema *Hobby*. Pada tahap *Design* (desain), dilakukan pembuatan rancangan awal atau *prototype* media domino dengan menggunakan aplikasi Canva dan pengintegrasian *QR Code*. Rancangan yang awalnya masih sederhana tersebut kemudian diperbaiki agar lebih baik dalam hal estetika, keselarasan warna, dan keterbacaan materi. Selanjutnya, pada tahap *Develop* (pengembangan), rancangan yang sudah disempurnakan tersebut direalisasikan dalam bentuk produk fisik kartu domino interaktif yang siap divalidasi.

Kedua, hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran domino interaktif yang dikembangkan ini termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase mencapai 96% yang menyatakan bahwa aspek kebahasaan, materi *Fragesatz* dan *Auusagesatz*, serta kesesuaian tma *Hobby* sudah sangat akurat untuk tingkat A1.2. sementara itu,

hasil validasi ahli media mencatat persentase sebesar 96% yang menunjukkan bahwa desain visual, kemudahan penggunaan, kualitas cetak, dan fungsional integrasi *QR Code* berbasis Canva telah memenuhi standar media pembelajaran yang baik.

Ketiga, secara keseluruhan media domino interaktif ini terbukti dapat dijadikan pilihan alternatif yang efektif dan solutif dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan pemahaman kosakata dan penguasaan struktur kalimat, baik secara individu maupun kelompok, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi, menarik, dan berfokus pada keterlibatan siswa melalui perpaduan unsur permainan fisik dan teknologi digital.

Saran

Media domino interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai pilihan alternatif media pembelajaran bahasa Jerman, khususnya tema *Hobby* ditingkat A1.2. Diharapkan penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan membantu siswa dalam memahami kosakata serta struktur kalimat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang bisa diberikan.

Pertama, bagi guru bahasa Jerman, penggunaan media pembelajaran berupa domino interaktif bisa dijadikan pilihan lain untuk membantu siswa memahami makna kalimat sederhana dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Kedua, bagi siswa, media ini dapat digunakan sebagai sarana latihan untuk memahami kosakata dan mengenali bentuk kalimat dalam bahasa Jerman baik secara mandiri maupun berkelompok. Dengan penggunaan yang tepat, media ini berpotensi membantu keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Kedua, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji coba langsung dengan siswa untuk menilai seberapa efektif media dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman secara empiris. Dan pada pengembangan media di masa mendatang sebaiknya juga bisa diperluas pada berbagai tema dan tingkat pembelajaran yang berbeda serta dapat dikembangkan dalam bentuk digital agar lebih fleksibel dan mudah digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

Butterfuss, R., Jasmine, K., & Kendeou, P. (2020). *Overview of Models and Theories of Reading*. February, 1–24. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.865>

Ehlers, S. (1992). Lesen als Verstehen: Zum Verstehen fremdsprachlicher Texte und zu Ihrer Didaktik. Langenscheidt.

Furqon Hn, M., Arifin, Z., & Supardi, I. (2023). *Application of Learning Technology in Domino Card Games on a large scale and individually to the responses of senior high school students*. 4(1), 79–90.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN. In *TAHTA MEDIA GROUP* (Mei 2021, Vol. 10, Issue 2). Tahta Media Group. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>

Herz, C. (2025). *WEITERLESEN – DIGITALER, GESELLSCHAFTLICH-KULTURELLER UND SYSTEMISCHER AUSBAU DES MEHREBENENMODELLS DER SYSTEMATISCHEN LESEFÖRDERUNG NACH ROSEBROCK / NIX*. 7, 1–25. <https://doi.org/10.18716/OJS/MIDU/>

Ilyas, M., Syarif, H., & Refnaldi. (2023). The Use of English Language Learning Videos Designed Through Canva App: Students' Perceptions. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(8), 100–112. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39215>

Krashen, D. S. (1982). Principles and Practice in Second Language Acquisition. In *Vocabulary and Language Teaching*.

Kukulka-Hulme, A. (2025). *Accepted Manuscript for the article " Mobile-Assisted Language Learning " to be published in The Concise Encyclopedia of Applied Linguistics (Wiley) under the general editorship of Carol Chapelle Mobile-Assisted Language Learning*.

Rismadewi Monik, N. W. (2023). *Identifikasi Kesulitan Membaca Pemahaman*

Mahasiswa Pendahuluan. 8(1), 1–8.

Rufaidah, E., Martiah, A., & Kodri. (2019). *THE EFFECT OF DOMINO GAME LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING ACHIEVEMENTS*. 1(2), 239–246.

Subadiyono. (2014). *PEMBELAJARAN MEMBACA: Bagaimana Strategi Pemahaman Bacaan?* Noer Fikri Offset.

Sugiarni, Widiastuti, D. E., & Tahrin. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation*, 5(2), 264–276. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>

Sugiyono, P. D. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*.

Upadhyay, S. R. (2019). Language Games: An Effective Tool for Teaching a Language. *Online Journal of Multidisciplinary Subjects*, 13(1), 326–333.