

## Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis *Genially* untuk Keterampilan Berbicara Topik *Kennenlernen* Kelas X

Rosiana Camilla Azizah<sup>1</sup>, Rina Agustin<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>  
ociiirosiana22@gmail.com<sup>1</sup>, rinaagustin.unj@gmail.com<sup>2</sup>

Received: 26 August 2022  
Reviewed: 9 September 2022  
Accepted: 15 November 2022

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan purwarupa media permainan ular tangga berbasis *Genially* sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung keterampilan berbicara siswa kelas X pada topik *Kennenlernen*. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) level 1 menurut Sugiyono, yang meliputi lima tahap: identifikasi potensi dan masalah, studi literatur, desain produk, validasi produk, serta revisi. Produk yang dikembangkan berupa media permainan digital interaktif yang dirancang menggunakan platform *Genially*, memuat latihan soal dan aktivitas berbicara. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, tampilan visual, dan kepraktisan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 95%, dengan rincian 92% dari ahli materi dan 98% dari ahli media. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan memiliki kualitas sangat baik dan layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran keterampilan berbicara. Media ini juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memfasilitasi latihan kemampuan berbicara bahasa Jerman secara lebih kontekstual.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran digital; ular tangga; *Genially*; keterampilan berbicara; bahasa Jerman.

### Pendahuluan

Pembelajaran bahasa asing memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik menghadapi tantangan globalisasi. Salah satu bahasa asing yang diajarkan di beberapa SMA dan SMK di Indonesia adalah bahasa Jerman. Penguasaan bahasa ini tidak hanya membuka peluang akademik dan profesional, tetapi juga memperkaya kemampuan komunikasi lintas budaya. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, penguasaan empat keterampilan bahasa, seperti menyimak (*Hörverstehen*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Leseverstehen*), dan menulis (*Schreiben*), menjadi target utama. Schatz (dalam Sedláčková, 2019: 19) menegaskan bahwa pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa asing menuntut pengembangan keempat keterampilan ini secara seimbang. Di antara keempat keterampilan bahasa tersebut, keterampilan berbicara (*Sprechen*) menempati posisi yang sangat penting karena menjadi medium utama dalam komunikasi langsung.

Müller (2017: 172) menyatakan “*Das Sprechen gibt die Form des Denkens. Wir können, was ‘denken’ heißen kann, nur verstehen, wenn wir die Tätigkeit des Sprechens*

*verstehen*". Dari definisi tersebut dijelaskan bahwa berbicara adalah wujud dari sebuah pemikiran, seseorang dapat mengerti pemikiran orang lain melalui aktivitas berbicaranya. Luoma (dalam Joni & Dharmayanti, 2016:124) menambahkan bahwa kemampuan berbicara juga diartikan sebagai kemampuan untuk mengolah informasi yang telah diterima dan meresponnya dengan bahasa verbal. Hal ini menjadikan keterampilan berbicara sebagai tantangan tersendiri dalam proses belajar bahasa, terutama di lingkungan belajar yang kurang kondusif atau minim kesempatan praktik langsung.

Di Indonesia, implementasi Kurikulum Merdeka memberi penekanan pada pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Pembelajaran bahasa Jerman pada jenjang kelas X diarahkan pada pencapaian level kebahasaan A1 berdasarkan *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen* (GER). Pada level ini, peserta didik dituntut untuk mampu memperkenalkan diri dan orang lain, bertanya dan menjawab pertanyaan sederhana, serta memahami dan menggunakan ungkapan sehari-hari dalam konteks konkret (Burg, 2013: 12). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai kompetensi tersebut. Berdasarkan hasil observasi peneliti selama Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di salah satu SMK Negeri di Jakarta, diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Rasa takut berbicara, keterbatasan kosakata, serta minimnya kesempatan berlatih menjadi faktor penghambat utama.

Kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan capaian siswa ini menimbulkan pertanyaan: apakah media dan pendekatan pembelajaran yang digunakan saat ini sudah relevan dan efektif? Dalam praktiknya, guru cenderung menggunakan media yang monoton seperti *PowerPoint*, yang kurang interaktif dan tidak mendorong partisipasi aktif siswa. Padahal, media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Rahman (2019: 1) menekankan bahwa guru di abad ke-21 dituntut untuk kreatif dan adaptif dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman dan karakteristik peserta didik.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu media permainan. Menurut Susilawati et al. (2017: 6), dalam proses pembelajaran media permainan disarankan oleh para ahli psikolog karena dapat meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik dan membuat mereka menjadi lebih aktif. Salah satu media permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman adalah permainan ular tangga. Media permainan seperti ular tangga mampu meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media permainan (*Lernspiele*) menjadi salah satu strategi yang terbukti efektif dan selaras dengan kurikulum yang ada. Permainan ini menstimulasi siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif, sekaligus melatih keterampilan berbicara dalam konteks yang tidak menegangkan. Gopal (2018: 227) juga menyoroti bahwa permainan edukatif seperti ular tangga membantu siswa berlatih berbicara secara alami, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa asing secara lisan.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Salah satunya adalah penelitian Fahma Ayudiany (2016) dari Universitas Pendidikan Indonesia, yang menyimpulkan bahwa permainan ular tangga secara konvensional dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI. Namun demikian, kelemahan utama dari pendekatan tersebut adalah bentuknya yang masih manual atau konvensional,

sehingga tidak fleksibel, sulit direplikasi secara massal, dan kurang menarik bagi generasi digital.

Dalam konteks pembelajaran modern, platform digital memberikan solusi baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu platform yang cukup potensial adalah *Genially*, yaitu aplikasi berbasis web yang memungkinkan pendidik merancang presentasi, video pembelajaran, kuis, dan permainan secara interaktif. Menurut Yuniastuti (2021:98), *Genially* mendukung prinsip interaktivitas dan visualisasi yang kuat, serta mampu diakses secara fleksibel melalui perangkat digital. Permatasari (2021: 104) menyebutkan bahwa *Genially* sangat sesuai dengan karakteristik siswa era digital yang terbiasa dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif. Namun, hingga saat ini belum banyak penelitian yang mengintegrasikan *Genially* dalam bentuk permainan ular tangga untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman.

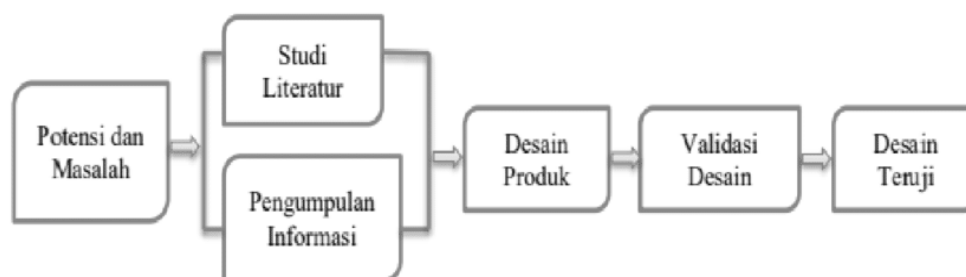
Meski memiliki potensi besar, penggunaan *Genially* sebagai media permainan dalam pembelajaran bahasa Jerman masih sangat terbatas, khususnya dalam konteks pembelajaran keterampilan berbicara untuk topik *Kennenlernen* di kelas X. Penelitian sebelumnya yang menggunakan permainan ular tangga belum mengintegrasikan pendekatan digital interaktif, dan belum menyesuaikan konten dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, terdapat celah penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* yang dapat menggabungkan aspek kebaruan teknologi, pendekatan komunikatif, dan materi bahasa Jerman sesuai level kebahasaan A1.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan purwarupa media permainan ular tangga berbasis *Genially* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X pada topik *Kennenlernen*. Media ini dirancang secara khusus untuk mengakomodasi capaian pembelajaran GER level A1, memuat latihan percakapan seperti memperkenalkan diri, menanyakan nama, tempat tinggal, dan data diri lainnya secara lisan. Permainan ini juga dikembangkan dengan mempertimbangkan kaidah didaktik dan pedagogik yang relevan, serta melalui validasi ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas konten dan tampilan visual.

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang berbentuk permainan edukatif, yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa asing di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan menjadi rujukan bagi pengembangan media sejenis di masa depan, dengan tetap berpijak pada prinsip pedagogi modern dan tuntutan kompetensi global.

## Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah purwarupa media pembelajaran berupa permainan ular tangga berbasis platform *Genially* guna menunjang keterampilan berbicara siswa kelas X pada topik *Kennenlernen*. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media dan juga menguji media tersebut (Sugiyono, 2019: 44). Sedangkan penelitian ini menggunakan pedoman penelitian dan pengembangan Sugiyono level 1. Level ini merupakan tingkatan paling rendah, dimana hanya menghasilkan rancangan produk tanpa melanjutkan ke tahap pembuatan produk atau uji coba lapangan. Adapun langkah-langkah penelitian ini digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian R&D level 1

Pada tahap pertama, potensi dan masalah diidentifikasi melalui observasi langsung saat Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di salah satu SMK Negeri di Jakarta. Ditemukan bahwa siswa mengalami hambatan dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman, seperti rasa takut melakukan kesalahan, keterbatasan kosakata, dan minimnya media pembelajaran interaktif. Tahap kedua adalah pengumpulan data dan informasi dengan menelaah silabus, buku ajar seperti *Studio D* dan *Netzwerk Neu A1*, serta studi literatur terkait pembelajaran bahasa dan media permainan. Data ini digunakan untuk menyusun materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan level A1 GER.

Tahap ketiga meliputi proses desain purwarupa media pembelajaran ular tangga digital menggunakan platform *Genially*. Desain permainan disusun berdasarkan prinsip gamifikasi, memuat soal-soal interaktif yang berkaitan dengan topik *Kennenlernen* dan dirancang agar dapat melatih keterampilan berbicara secara aktif dalam kelompok kecil. Tahap keempat adalah validasi desain oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian berbentuk angket skala Likert yang mencakup aspek isi, bahasa, tampilan, interaktivitas, dan navigasi media. Tahap terakhir adalah revisi desain berdasarkan saran dan kritik dari para ahli untuk menyempurnakan produk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan kuesioner validasi. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi yang dihitung menggunakan rumus konversi ke dalam bentuk persentase. Kategori kelayakan ditentukan berdasarkan kriteria interpretasi yang digunakan oleh Tegeh (2014:24), sebagai berikut:

Tabel 1. Rentang Kelayakan Produk

No	Rentang Skor	Kategori Kelayakan	Keterangan
1.	90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
2.	75% - 89%	Baik	Direvisi Seperlunya
3.	65% - 74%	Cukup Baik	Cukup Banyak Revisi
4.	55% - 64%	Kurang	Banyak Revisi
5.	0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran para ahli yang digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk. Dengan pendekatan R&D ini, produk yang dihasilkan tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa dan guru, tetapi juga didasarkan pada desain instruksional yang sistematis dan hasil validasi ahli yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah purwarupa media permainan ular tangga berbasis *Genially* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X dalam pembelajaran bahasa Jerman. Permasalahan awal yang diidentifikasi adalah rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jerman secara lisan, terbatasnya latihan percakapan, serta kurangnya media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Selain itu, pembelajaran hanya menggunakan media *PowerPoint* yang bersifat pasif dan tidak mendorong interaksi. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis permainan digital dirasa tepat untuk mengatasi hambatan tersebut dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dalam proses pengumpulan data dan studi pustaka, peneliti mengacu pada Capaian Pembelajaran Fase F dalam Kurikulum Merdeka dan kerangka GER level A1, yang mengisyaratkan siswa mampu memperkenalkan diri, menanyakan data diri orang lain, dan merespons dalam bentuk dialog sederhana.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah permainan ular tangga digital menggunakan platform *Genially*. Platform ini memungkinkan integrasi elemen-elemen interaktif seperti tombol, dadu otomatis, *timer*, dan navigasi berbasis klik. Permainan ini memuat soal-soal interaktif berbasis percakapan dengan topik *sich vorstellen* dan *jemanden vorstellen*, serta penggunaan *W-Fragen*. Permainan ini terdiri dari dua versi, masing-masing dirancang agar dapat digunakan oleh guru dan siswa secara daring dalam kelompok. Komponen permainan mencakup papan bermain, pion berwarna, dadu otomatis, *timer*, simbol ular dan tangga, serta tombol petunjuk seperti 'Aturan Bermain'. Seluruh elemen visual dikembangkan menggunakan *Canva* dan diintegrasikan ke dalam antarmuka *Genially*. Materi yang digunakan pada permainan ini dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Materi dan Sub Topik Media Permainan Ular Tangga *Genially*

No	Sub Topik	Materi
1.	<i>sich vorstellen</i>	<i>Name, Wohnort, Herkunft, Alter, und Beruf</i>
2.	<i>jemanden vorstellen</i>	<i>Name, Wohnort, Herkunft, Alter, und Beruf</i>
3.	<i>W-Fragen</i>	<i>Wer, Was, Wie, Wo, Woher</i>

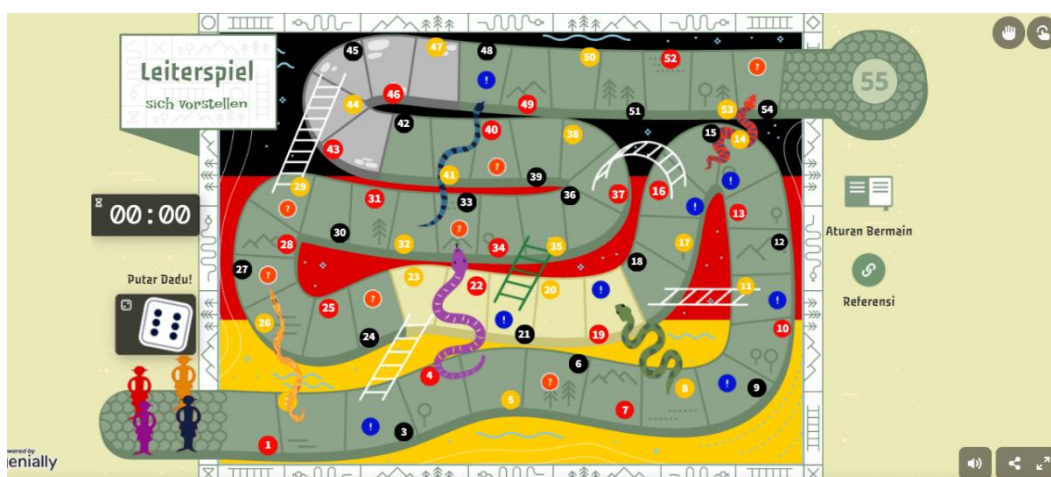
Setelah desain selesai, purwarupa media kemudian divalidasi oleh dua ahli untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk menilai aspek kelayakan isi, kualitas instruksional, visualisasi, interaktivitas, serta keterpakaian media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor sebesar 92%. Penilaian aspek oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan, alur penyampaian, dan penggunaan contoh atau ilustrasi. Sementara itu, ahli media memberikan skor 98%. Penilaian dari ahli media mencakup kualitas grafis, navigasi, estetika, serta kemudahan penggunaan yang mendukung pembelajaran digital secara fleksibel. Secara keseluruhan, nilai rata-rata validasi adalah 95%, yang menurut Sugiyono termasuk dalam kategori 'Sangat Baik'.

Kedua ahli memberikan beberapa masukan perbaikan. Ahli materi menyarankan penyesuaian redaksi soal agar lebih ringkas dan mudah dipahami siswa. Sedangkan ahli media menyarankan penyesuaian *layout* agar tombol tidak saling menutupi dan latar belakang tidak terlalu ramai. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi

desain, termasuk mengubah warna ikon, mengatur posisi tombol agar tidak saling bertabrakan, serta menambahkan efek klik dan suara pendukung.

Media ini dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Selain soal-soal yang sesuai konteks, permainan ini juga mendorong interaksi antar siswa dalam bentuk dialog atau tanya jawab berdasarkan kotak yang mereka dapatkan. Penelitian ini memperkuat temuan dari Kluge dalam Kraner (2020), bahwa media permainan edukatif dapat memberikan efek ganda dalam pembelajaran bahasa, yakni *Lerneffekt* (efek belajar) dan *Spieleffekt* (efek permainan), yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik. Media ini juga selaras dengan pendekatan pembelajaran komunikatif karena mendorong penggunaan bahasa dalam konteks bermakna dan sosial.

Untuk memperjelas visualisasi produk, berikut penampilan antarmuka utama dari media permainan yang telah dikembangkan:



Gambar 2. Tampilan Layar Permainan Ular Tangga Berbasis *Genially*

Tampilan papan permainan terdiri dari 54 kotak berisi angka dan jalur ular atau tangga. Siswa dapat memutar dadu secara digital dan menjawab soal yang muncul sesuai kotak yang mereka tempati. Kotak tertentu mengandung tantangan terkait keterampilan berbicara, sementara kotak lainnya berisi bonus atau penalti yang membuat suasana permainan semakin menarik dan tidak monoton. Kombinasi antara fitur visual dan fungsi interaktif ini membuat media tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga sarana evaluasi formatif yang menyenangkan. Permainan dimainkan secara berkelompok (4 orang), di mana siswa harus berbicara secara lisan dan mendengarkan jawaban dari teman sekelompok, sehingga melatih kompetensi berbicara secara lisan, interaktif, dan komunikatif melalui dialog kelompok.

Kelebihan dari media ini adalah mendorong kerja sama dan keterampilan sosial. Ketika siswa bermain secara kelompok, mereka tidak hanya dituntut untuk berbicara tetapi juga untuk menyimak, memberi umpan balik, dan mengambil giliran. Hal ini sangat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis komunikasi (*kommunikatives Lernen*). Meskipun hasil validasi menunjukkan kategori sangat baik, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan purwarupa dan validasi oleh ahli, sehingga belum dilakukan uji coba secara langsung kepada peserta didik. Akibatnya, efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa belum dapat dibuktikan secara empiris. Selain itu, penggunaan platform *Genially* versi

gratis membatasi akses pada fitur lanjutan, seperti skor otomatis, animasi kompleks, dan pengaturan lintasan lanjutan.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, direkomendasikan agar penelitian selanjutnya dapat melanjutkan ke tahap uji coba terbatas maupun uji coba luas kepada siswa kelas X untuk menguji dampak media terhadap pencapaian keterampilan berbicara secara kuantitatif dan kualitatif. Selanjutnya, pengembangan media serupa juga dapat dilakukan untuk topik-topik bahasa Jerman lainnya, seperti *Familie*, *Tagesablauf*, atau *Freizeit*, serta mempertimbangkan penggunaan akun premium *Genially* agar fitur permainan dapat dikembangkan lebih optimal.

## Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah purwarupa media pembelajaran berupa permainan ular tangga berbasis *Genially* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X pada topik *Kennenlernen*. Media ini dirancang sebagai solusi atas berbagai permasalahan utama dalam pembelajaran bahasa Jerman, yaitu rendahnya capaian keterampilan berbicara siswa, kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta belum sesuai pendekatan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) level 1 menurut Sugiyono, proses pengembangan dilakukan melalui lima tahapan sistematis: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain oleh ahli, dan revisi produk berdasarkan masukan. Purwarupa yang dihasilkan telah melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil akhir skor rata-rata sebesar 95%. Skor ini menunjukkan bahwa produk dinilai ‘Sangat Baik’ dan layak digunakan.

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini telah terjawab secara menyeluruh. Pertama, media ini secara konten dirancang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka dan kompetensi A1 GER, terutama untuk topik *sich vorstellen*, *jemanden vorstellen*, dan penggunaan *W-Fragen*. Kedua, pengembangan media berbasis *Genially* ini berhasil mengatasi keterbatasan media konvensional yang bersifat pasif seperti *PowerPoint*, dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan menarik. Ketiga, hasil pengembangan menunjukkan bahwa platform digital seperti *Genially* memiliki potensi tinggi untuk diadaptasi menjadi media permainan edukatif yang efektif, adaptif, dan sesuai dengan preferensi belajar siswa abad ke-21.

Keunggulan utama dari media ini adalah kemampuannya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong praktik berbicara secara alami dalam konteks sosial. Siswa tidak hanya melatih penguasaan kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga terlibat dalam interaksi kelompok yang komunikatif.

Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mencakup tahap uji coba terbatas maupun luas kepada siswa untuk mengukur dampak penggunaan media terhadap hasil belajar secara kuantitatif dan kualitatif. Selain itu, eksplorasi cakupan materi lain dan penggunaan potensi integrasi dengan teknologi pembelajaran lain juga dapat dilakukan.

Secara keseluruhan, pengembangan media permainan ular tangga berbasis *Genially* dalam penelitian ini terbukti mampu menjadi solusi inovatif dan aplikatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. Media ini tidak hanya sesuai dengan tuntutan kurikulum, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut inovasi digital, pembelajaran kolaboratif, dan pendekatan komunikatif. Temuan ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media

pembelajaran bahasa asing di Indonesia, khususnya dalam penerapan teknologi digital berbasis permainan dalam konteks pendidikan formal.

### Daftar Pustaka

- Ayudiany, F. (2016). *Penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman* [Skripsi tidak dipublikasikan].
- Burg, C. (2013). *Werkzeugkiste sprechen: Sprechen üben in großen Gruppen*. Goethe-Institut Mailand.
- Gopal. (2018). Encouraging students to improve speaking skills through snake. 2(May), 1–7.
- Joni, D., & Dharmayanti, P. (2016). Pengaruh anxiety dalam speaking activities. *Jurnal Bakti Saraswati*, 5(2), 75–641.
- Kraner, K. (2020). *Lernspiele im Sprachunterricht: Über die Rolle der Spielerfahrung und die Effizienz dieser Unterrichtsmethode* [Diplomarbeit].
- Müller, J. (2017). *Begriffliches sprechen: Zur sprachphilosophischen Grundkonstellation der frühen kritischen Theorie*. Westfälische Wilhelms-Universität Münster.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan e-modul pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Genially pada materi gelombang bunyi dan cahaya berbasis model VAK learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96. <https://doi.org/10.20961/jmpfv11i2.49235>
- Rahman, S. (2019). *Tuntutan sebagai guru dalam pembelajaran di era milenial*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and development*. Alfabeta.
- Susilawati, S., Permana, P., & Khoerudin, E. (2017). *Teknik permainan ular tangga (Schlangen und Leitern) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman*.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Yuniastuti, M., Miftakhuudin, & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial*. Scopindo Media Pustaka.