

# **Penggunaan Sprachblasen Pada Media Komik Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman**

**Rahmawati<sup>1</sup>, Nurming Saleh<sup>2</sup>, Misnah Mannahali<sup>3</sup>**  
Universitas Negeri Makassar<sup>1,2,3</sup>

Email: dianrahmawaty15@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus dan dilaksanakan secara daring. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan, proses, dan hasil pembelajaran penggunaan *Sprachblasen* pada media komik dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar. Data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes keterampilan berbicara siklus I dan siklus II. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa siklus I mencapai 70 dan siklus II mencapai 78. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar dengan menggunakan *Sprachblasen* pada media komik mengalami peningkatan (8%).

**Kata kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, Media Komik, Keterampilan Berbicara

## **PHONOLOGIE** Journal of Language and Literature

E-ISSN: 2721-1835

P-ISSN: 2721-1827

**Abstract.** This research is class action research consist of two cycles and is performed virtually. The aim of this research is to get information about the planning, the process and the result of using *Sprachblasen* on comic media in German speaking skills of student from XI MAN 1 Makassar. The data are qualitative and quantitative. The qualitative data are collected through the observations and the quantitative data through the result of speaking tests in the first and second cycles and analyzed through the percentage technique. The result of this research shows that the students' speaking skills is 70 in the first cycle and in the second cycle is 78. It means the students in class XI MAN 1 Makassar by using *Sprachblasen* on the comic media has increased the German speaking skills (8%)

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Hal ini dikarenakan manusia sebagai makhluk sosial tidak lepas dari kegiatan berkomunikasi antar sesama.

Bahasa Jerman merupakan salah satu pembelajaran bahasa asing yang diajarkan di SMA/SMK/MA. Keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Jerman, karena dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Jerman siswa dituntut mengungkapkan secara lisan baik dalam bentuk paparan atau dialog.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di MAN 1 Makassar diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan berbicara dalam membuat dialog. Berdasarkan hasil observasi tersebut masalah ini terjadi diduga karena kurangnya variasi media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Masalah tersebut didukung oleh hasil penelitian Lestari (2019:43) yang mengungkapkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 12 Makassar rendah. Penelitian menggunakan media komik telah dilakukan oleh Putri (2014:66) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran drama bahasa Jerman menggunakan media komik lebih efektif dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media komik. Selanjutnya dalam penelitian Mayasari, dkk (2019:97) menunjukkan bahwa bahan ajar bahasa Jerman berbasis komik yang diterapkan di kelas eksperimen dapat meningkatkan kosakata dan keterampilan berbicara siswa.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Menurut Dürscheid (2005:14) "*Medien sind technische Mittel, mit deren Hilfe Distanzkommunikation möglich ist*", yang artinya adalah media merupakan alat/sarana teknis, yang memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh.

Media memiliki peran penting dalam proses belajar dan mengajar. Menurut Sadiman, dkk (2018:7) "*Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi*".

Berdasarkan gagasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, ide maupun pendapat kepada orang lain dalam bentuk berkomunikasi dan dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal serupa dikemukakan oleh Arsyad (2019:10) bahwa "*Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa*".

Berkaitan dengan media pembelajaran yang disampaikan oleh pendapat sebelumnya, Zainiyati (2017:63) yang disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan memudahkan guru dan siswa untuk menyampaikan dan memahami materi.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Rowntree dalam Rohani (2014:7) bahwa “Media pendidikan berfungsi sebagai membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi”. Selain itu, menurut McKnown dalam Rohani (2014:8) mengemukakan bahwa “Ada 4 fungsi media pendidikan, yaitu (1) mengubah titik berat pendidikan formal, (2) membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik, (3) memberi kejelasan, (4) memberikan rangsangan”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memotivasi dan menambah minat belajar siswa dalam proses pembelajaran serta membuat suasana belajar menjadi lebih menarik.

Manfaat media pembelajaran menurut Rohani (2014:6-7) yang disimpulkan adalah mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, menggarasi batas-batas ruang kelas, membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik. Manfaat media dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2018:17) adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) dan penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.

Manfaat praktis dari media pembelajaran menurut Arsyad (2019:29) yang telah disimpulkan yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga menimbulkan motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan dan minat belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran yaitu dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran, mutu belajar siswa lebih meningkat, karena menggunakan obyek fisik.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad (2019:31) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer; (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer. Selain itu, Rohani (2014:18-24) yang disimpulkan mengklasifikasikan media pembelajaran menurut jenis-jenisnya, diantaranya yaitu media grafis. Media grafis terbagi dalam beberapa jenis, antara lain: media bagan, media grafik diagram, media poster, karikatur, media gambar, dan media komik. Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami.

Kata komik berasal dari bahasa Perancis “*comique*” yang merupakan kata sifat yang berarti lucu atau menggelikan. McCloud (2001:9) menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Senada dengan pendapat sebelumnya, Rohani (2014:78) mengemukakan bahwa “Komik adalah sebuah kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”.

Komik merupakan sebuah cerita bergambar yang sering dikombinasikan dengan teks. Senada dengan itu Sackman (2010:6) berpendapat bahwa “*Der Comic ist eine literarisch-künstlerische Erzählform, bei der die Erzählung vorwiegend über das Bild transportiert wird*,” yang berarti komik merupakan bentuk dari narasi seni-sastra yang sebagian besar narasinya dipindahkan melalui gambar. Dilihat dari pendapat tersebut maka komik dapat digunakan dalam pembelajaran berbahasa, khususnya dalam kompetensi berbicara, yaitu dengan cara menyimak runtutan gambar yang ada pada komik, maka siswa dapat secara kreatif mengolah kalimat yang sesuai dengan situasi/cerita yang ada pada komik. Oleh karena itu, komik dapat dijadikan media pembelajaran karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa.

Berdasarkan jenisnya, Ranang dalam Perwitasari (2014:30) mengatakan bahwa komik dikelompokkan menjadi dua, yaitu *comic strips* dan *comic books*. *Comic strips* merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar atau majalah dan *comics books* merupakan kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita, atau disebut buku komik.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa komik merupakan sebuah cerita bergambar atau kartun yang digunakan untuk mengekspresikan ide dan sering dikombinasikan dengan balon kata dimana balon kata itu berfungsi sebagai penempatan teks dialog dari gambar-gambar yang terdapat pada komik.

*Sprachblasen* dalam bahasa Jerman berarti balon ucapan yang terdapat dalam komik. Mittler (2007:49) mengemukakan bahwa “*Sprechblasen im Comic dienen der Verbalisierung der Akteure*”, yang artinya gelembung ucapan dalam komik berfungsi untuk verbalisasi para aktor/tokoh.

Berkaitan dengan pendapat sebelumnya, Tedjasendjaja dan Lai (2014:64) mengungkapkan bahwa “Balon kata merupakan wadah dari kata-kata di dalam komik”. Lebih spesifik Yohana (2017:147) berpendapat bahwa “Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan gelembung pikiran), namun dapat berisi deskripsi singkat tentang sesuatu”.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa *Sprachblasen* atau gelembung/balon ucapan merupakan kata-kata, ucapan/pikiran, maupun perasaan para tokoh yang terdapat dalam komik. Gelembung kata tidak hanya berfungsi sebagai wadah dialog para tokoh, tetapi untuk menunjukkan perasaan ataupun pikiran para tokoh tersebut.

Komik sebagai media pembelajaran dijelaskan dalam Rohani (2014:78-79), peranan pokok dari buku komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya

dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat intruksional yang efektif.

Senada dengan pendapat sebelumnya, penggunaan komik sebagai media pembelajaran dijelaskan oleh Rivai dan Sudjana (2005: 65) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik bertujuan untuk memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, selain itu penggunaan komik dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan lebih mudah mengingat materi pelajaran yang diajarinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa komik dapat dijadikan media pembelajaran kreatif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Keterampilan atau *skill* merupakan suatu kemampuan dalam mengerjakan sesuatu, misalnya keterampilan berbahasa asing, keterampilan menjahit, dan sebagainya. Tarigan (2015:1) mengemukakan bahwa “Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan”. Pendapat lain dari Zainurrahman (2011:2) menyatakan bahwa “Keterampilan adalah suatu hal yang dapat diperoleh secara alami ataupun melalui latihan-latihan dan penguasaan konsep tertentu”.

Senada dengan pendapat sebelumnya, Mechling dalam Hoffman (2003:1) menyatakan bahwa “*Fertigkeit als eine weitgehend automatisiert ausgeführte Komponente der bewussten menschlichen Handlung, die sich hauptsächlich durch Üben herausbildet*”, yang berarti keterampilan sebagai sebuah komponen yang dapat diperoleh sendiri dari tindakan sadar manusia yang sebagian besar dibentuk melalui latihan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan suatu kemampuan dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu yang diperoleh secara alami (bakat) dan dapat dibentuk melalui proses latihan.

Berbicara merupakan kemampuan dalam mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan gagasan dan perasaan secara lisan. Pengertian berbicara menurut Krumm et al. (2010:983) dalam Öcal (2017:4) bahwa “*Das Sprechen gehört neben dem Hören, Lesen und Schreiben zu den klassischen ‚vier Fertigkeiten‘, die im Sprachunterricht ausgebildet werden sollen*,, artinya, berbicara adalah bagian dari mendengarkan, membaca dan menulis merupakan empat keterampilan yang seharusnya hadir dalam pembelajaran berbahasa.

Lebih lanjut, Djiwandono (2008:118) berpendapat bahwa “Berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan, dengan mengungkapkan apa yang dipikirkan, seseorang dapat membuat orang lain yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya”. Dilihat dari pendapat tersebut, maka dengan berbicara kita dapat menilai gaya bahasa seseorang, sehingga kita dapat mengetahui bagaimana watak, tingkat pendidikan, bahkan kehidupan sosialnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu kemampuan dalam mengucapkan kata-kata untuk menyampaikan pendapat atau gagasan maupun perasaan kepada mitra tutur dan komponen penting dalam berbahasa.

Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa, sebagaimana diungkapkan oleh Mufida, dkk (2017:50) bahwa “Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang diukur dan diperhitungkan dalam keberhasilan keterampilan berbahasa”.

Pengertian keterampilan berbicara dikemukakan oleh King (2020:2) yang disimpulkan bahwa berbicara merupakan bakat alamiah, sama halnya dengan keterampilan lainnya, seperti main golf dan mengendarai mobil, semakin sering Anda lakukan maka semakin profesional dalam melakukan hal itu.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan dalam menyampaikan gagasan atau ide dan perasaan dengan menggunakan kata-kata yang baik dan dapat dipahami oleh mitra tutur.

Adapun tujuan berbicara menurut Tarigan (2015:16) yaitu “Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyoginyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan”. Senada dengan pendapat sebelumnya, menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012:131) “Tujuan utama keterampilan berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikirannya secara efektif, maka si pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari berbicara adalah untuk berkomunikasi, menyampaikan gagasan atau ide maupun perasaan kepada mitra tutur, dan dapat melatih kreativitas dalam penggunaan kata-kata.

Adapun manfaat keterampilan berbicara menurut Musaba (2012:13) menjelaskan bahwa beberapa manfaat berbicara yaitu memperlancar komunikasi antar sesama, mempermudah pemberian berbagai informasi, meningkatkan kepercayaan diri, dan meningkatkan kewibawaan diri. Selain itu, manfaat berbicara dikemukakan oleh Tarigan (2015:23) bahwa berbicara bermanfaat sebagai seni dan ilmu dikatakan demikian karena pengetahuan mengenai ilmu dan teori berbicara akan sangat bermanfaat dalam menunjang kemahiran serta keberhasilan seni atau praktek berbicara.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa manfaat berbicara adalah memperlancar komunikasi dan melatih kemahiran sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah John Elliot. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 6 MAN 1 Makassar yang berjumlah 26 orang dan satu orang guru bahasa Jerman. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa serta tes keterampilan berbicara bahasa Jerman dalam bentuk dialog. Penelitian ini dilakukan secara daring melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Zoom*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes keterampilan berbicara siklus I dan siklus II. Teknik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kriteria penilaian berbicara dari

Djiwandono dan patokan penilaian dari sekolah. Untuk menganalisis data digunakan rumus persentase.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XI MIA 6 MAN 1 Makassar dengan dua siklus setiap siklus dua kali pertemuan dan satu kali tes. Tes dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI MIA 6 dan setiap pertemuan peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan guru maupun siswa berdasarkan lembar observasi.

Penggunaan *Sprachblasen* pada media komik merupakan fokus dalam penelitian ini. Adapun gambar-gambar komik diambil dari sumber laman [www.webtoons.com/id/](http://www.webtoons.com/id/), deskripsi atau cerita komik disesuaikan dengan materi yang berpedoman pada buku *Deutsch ist Einfach*, adapun sub materi tersebut yaitu: *Im Restaurant, Essen bestellen, Lieblingsessen*, dan *In der Schulkantine*. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini menggunakan aplikasi *Whatsapp* dan *Zoom*, dikarenakan pada pandemi saat ini tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran di kelas formal.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I guru menyapa siswa, mengirim daftar hadir dan *link Zoom* ke grup *Whatsapp* sebelum memulai pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan materi melalui aplikasi *Zoom*. Setelah itu, guru membagi siswa menjadi beberapa pasang berdasarkan nomor urut pada daftar hadir untuk berdialog sesuai dengan gambar komik. Setelah waktu pengerjaan habis, guru kemudian menyebut siswa yang akan berdialog, siswa yang telah berdialog kemudian menunjuk pasangan berikutnya.

Pelaksanaan siklus II guru tidak lagi menyampaikan materi melalui *Zoom* karena beberapa siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran melalui *Zoom* dikarenakan sedang berada di luar daerah dan akses jaringan tidak memampuni, sehingga guru harus dua kali mengajarkan materi, hal ini dianggap tidak efisien karena waktu mengajar hanya selama 2×30 menit. Namun, pada siklus ini *Zoom* tetap digunakan pada saat beberapa pasang siswa mempraktikkan dialognya. Jadi, pada siklus II guru mengajar melalui grup *Whatsapp* dengan cara mengirim foto berupa materi pembelajaran dan menjelaskannya dengan mengirim *voice note* atau pesan suara.

Hasil pengamatan pada siswa di siklus I diketahui bahwa banyak siswa yang kurang aktif dan responsif selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada siklus I pertemuan pertama. Pada lembar observasi kegiatan guru terdapat beberapa kegiatan yang belum terlaksana, dikarenakan kurangnya alokasi waktu. Hal tersebut terjadi karena guru belum menerapkan langkah-langkah pembelajaran media komik dengan benar. Untuk mengatasi masalah ini, guru bersama peneliti memusatkan pada perbaikan pengalokasian waktu untuk setiap langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan kegiatan yang ada pada lembar observasi. Hasil pengamatan pada siklus II diketahui bahwa semua kegiatan yang ada pada lembar observasi guru dan siswa telah terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan melalui lembar observasi diketahui bahwa proses pembelajaran setiap pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan

belajar tersebut dapat dilihat pada antusiasme dan semangat belajar siswa yang meningkat pada setiap pertemuan. Penggunaan media ini dapat membuat siswa lebih kreatif, hal ini dibuktikan dengan adanya variasi kalimat dalam dialog yang ditulis pada *Sprachblasen*.

Peningkatan pembelajaran menggunakan *Sprachblasen* pada media komik tersebut dibuktikan oleh hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman, yaitu capaian hasil belajar siswa kelas XI MIA 6 MAN 1 Makassar pada siklus I dengan persentase 70% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 78%.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian keterampilan berbicara bahasa Jerman menggunakan *Sprachblasen* pada media komik disimpulkan bahwa pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar evaluasi (tes) siswa dilaksanakan pada tahap perencanaan. Hal tersebut telah terlaksana dengan baik.

Hasil evaluasi keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar menggunakan *Sprachblasen* pada komik dinyatakan meningkat. Hal ini dibuktikan dengan persentase pada siklus I yaitu 70% dan persentase pada siklus II 78%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa keterampilan berbicara siswa meningkat sebesar 8%.

Hasil pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar menggunakan *Sprachblasen* pada media komik mengalami peningkatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Djiwandono, M. Soenardi. 2008. *Tes Bahasa*. Jakarta: PT. Indeks.
- Dürscheid, Christa 2005. „E-Mail – verändert sie das Schreiben?“ In: Websprache.net. Sprache und Kommunikation im Internet. Hrsg. von Siever, Torsten, Schlobinski, Peter & Runkehl, Jens. Berlin, S. 85–97.
- Hoffman, Roland. 2003. *Entwicklung motorischer Fertigkeiten*. <https://user.phil-fak.uni-duesseldorf.de/~stempert/daten/HSmotentwo70103.pdf> diakses pada Minggu, 9 Februari 2020 pukul 10.10 WITA. [https://books.google.co.id/books/about/Memahami\\_komik.html?hl=id&id=K5-g72wjMIC&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Memahami_komik.html?hl=id&id=K5-g72wjMIC&redir_esc=y) diakses pada Minggu, 9 Februari 2020 pukul 10.00 WITA.
- King, Larry. 2020. *Seni Berbicara Kepada Siapa Saja, Kapan Saja, Di Mana Saja* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. [https://books.google.co.id/books?id=LdbnDwAAQBAJ&pg=PA1&hl=id&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=LdbnDwAAQBAJ&pg=PA1&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false) diakses pada Minggu, 27 September 2020.
- Lestari, Ayulita. 2019. Hubungan antara Penguasaan Kosakata (*Wortschatz*) dengan Keterampilan Berbicara (*Sprechen*) Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Makassar. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar.
- Mayasari, Rati, Johannes Sapri, dan Turdja'i. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jerman Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kosakata Dan Keterampilan

- Berbicara. *Jurnal*. Universitas Bengkulu. <http://repository.unib.ac.id/18470/> diakses pada Minggu, 9 Agustus 2020.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics/MemahamiKomik*. Jakarta: Kepustakaan Popular Gramedia.
- Mittler, Hubert. 2007. *Prinz Eisenherz oder: Das Mittelalter in Der Sprechblase*. Frankfurt: Peter Lang GmbH Internationaler Verlag der Wissenschaften. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Y1ewKZE6SEsC&oi=fnd&pg=PA11&dq=was+ist+sprechblasen&ots=oE1Fcze-M5&sig=ViSHGDIqXzmq7U7ftDeBE5NBVoo&redir\\_esc=y#v=onepage&q=was%20ist%20sprechblasen&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Y1ewKZE6SEsC&oi=fnd&pg=PA11&dq=was+ist+sprechblasen&ots=oE1Fcze-M5&sig=ViSHGDIqXzmq7U7ftDeBE5NBVoo&redir_esc=y#v=onepage&q=was%20ist%20sprechblasen&f=false) diakses pada Kamis, 13 Agustus 2020 .
- Mufida, dkk. 2017. Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTS di Kabupaten Pekalongan. Semarang: *Jurnal*. Jurusan Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. file:///C:/Users/user/Downloads/14398-Article%20Text-29127-1-10-20170516.pdf diakses pada Minggu, 27 September 2020.
- Musaba, Zulkifli. 2012. *Terampil Berbicara*. Yogyakarta : CV Aswajaya Pressindo.
- Öcal, Yeliz. 2013. *Sprechfertigkeit. Förderung der mündlichen Kommunikation im Fremdsprachenunterricht*. München, GRIN Verlag. <https://www.grin.com/document/323114> diakses pada Minggu, 27 September 2020.
- Perwitasari, Runi. 2014. Keefektifan Penggunaan Media Komik Berbahasa Jerman Pada Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Wates Kulon Progo. Yogyakarta: *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=runi+perwitasari&oq=runi+perwi#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DlrbAqZ8-W-sJ](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=runi+perwitasari&oq=runi+perwi#d=gs_qabs&u=%23p%3DlrbAqZ8-W-sJ) diakses pada Senin, 10 Februari 2020 pukul 10.00 WITA.
- Putri, Brenda Christina. 2014.Keefektifan Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta. Yogyakarta: *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=brenda+christina+putri&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DbC38WlQizEYJ](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=brenda+christina+putri&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DbC38WlQizEYJ) diakses pada Senin, 10 Februari 2020.
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sackman, Eckart. 2010. Comic. Kommentierte Definition. *Deutsche Comicforschung: Jurnal*. Diakses pada Minggu, 27 September 2020.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2018. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tedjasendjaja, Gratianus Aditya dan Lai Riko. 2014. Visualisasi Karakter Hanoman sebagai Tokoh dalam Komik Digital. *Jurnal*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia.

<https://core.ac.uk/download/pdf/268048642.pdf> diakses pada Kamis, 13 Agustus 2020.

Wahyuni dan Ibrahim. 2012. *Assesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Refika Aditama.

Yohana, Fenti Mariska. 2017. Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra. *Jurnal. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indrapasta PGRI*. <https://jurnal.trisaktimultimedia.ac.id/index.php/magenta/article/download/15/13> diakses pada Rabu, 12 Agustus 2020.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta:Kencana.[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yBVNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA61&dq=media+pembelajaran&ots=mPjmD9-ITZ&sig=txmKLPnjAJeTo92A7ITXwHoPXUo&redir\\_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yBVNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA61&dq=media+pembelajaran&ots=mPjmD9-ITZ&sig=txmKLPnjAJeTo92A7ITXwHoPXUo&redir_esc=y#v=onepage&q=media%20pembelajaran&f=false) diakses pada Selasa, 15 September 2020 pukul 23.50 WITA.

Zainurrahman. 2011. *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta.