

# PELATIHAN PEMBUATAN MULTIMEDIA MELALUI PROGRAM *MUSIC-MATCH-JUKEBOX*, *MP3-CUTTER*, DAN *VCD-CUTTER* UNTUK PENGAJARAN BAHASA JERMAN YANG EFEKTIV DAN EFISIEN BAGI GURU SMA BAHASA JERMAN SE MALANG

M. Kharis dkk.

Universitas Negeri Malang

## Abstract

*To support the implementation of the newest Curriculum (KTSP) in school, teachers have to create teaching materials which have potency to motivate students in learning. One of them is teaching material which bases on computer. Based on this reason, training for teacher is needed to develop their ability to make and to use multimedia which based on computer, so that the learn process become to interests.*

*Steps performed in this activity is training of making Multimedia by using Programs of Music Match Jukebox, MP3-CUTTER and VCD-CUTTER which refers to the developed module and to apply the training result in class. Method used to solve the problem is training, question and answer, team-work, and demonstration in the form of workshop. The main goal of this activity is German teacher of SMA, who gather in the group of Deliberation Learn Subject (MGMP) and IGBJI Branch Malang.*

*The reached result in this activity is that the teachers feel their knowledge in the case of making instruction items with multimedia based on computer increase. 95% of participants have just got the knowledge concerning with the computer program through this training. Constraint met in this activity is that the peripheral needed are not available whether for making or for implementation multimedia base on computer at school (SMA), so that reached knowledge can not be fully applied in class yet.*

*From the result of this activity can be suggested that improvement of teacher interest has to be continued by relevant institution. The German teachers are expected to be active to join relevant training to enhance their qualification.*

**Kata kunci:** *meltimedia, jerman, pengajaran*

## PENDAHULUAN

### 1. Analisis Situasi

Berdasar pada kegiatan seminar pengabdian *Model Pembelajaran Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Media Audio-Video Redaktion-D* di SMA 5 Malang, yang diikuti oleh anggota Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan anggota Ikatan Guru Bahasa Jerman Indonesia (IGBJI) Cabang

Malang, menunjukkan bahwa antusias guru dalam mengikuti kegiatan ini sangat tinggi dan mereka merasakan manfaat keikutsertaannya dalam seminar ini. Di dalam seminar ini ditawarkan kepada guru-guru bahasa Jerman suatu bahan ajar dengan menggunakan media Audio-Video *redaktion-D*. Berdasarkan wawancara setelah seminar dengan para peserta seminar, diketahui

bahwa guru-guru merasa kesulitan dengan hanya mengandalkan buku panduan yang disediakan sekolah untuk mengajarkan bahasa Jerman dengan menarik dan menyenangkan.

Seperti diketahui, buku yang dipakai di kalangan Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk belajar bahasa Jerman adalah buku *Kontakte Deutsch*, baik buku *Kontakte Deutsch 1, 2 dan 3*. Buku ini merupakan buku panduan dan sekaligus buku kerja, yang di dalamnya terdapat latihan-latihan keterampilan berbahasa, baik membaca, menulis, berbicara dan mendengar. Namun dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran sehari-hari di kelas menunjukkan bahwa tidak semua keterampilan berbahasa bisa disampaikan oleh guru, misalnya keterampilan mendengar. Hal ini dikarenakan kaset untuk latihan mendengar, tidak dijual secara paket dengan buku, namun secara terpisah. Hal inilah yang membuat para guru jarang memiliki kaset untuk latihan mendengar di kelas. Kesulitan latihan mendengar ini tentunya berdampak buruk pada proses belajar mengajar di kelas, karena pelajaran dilakukan dengan statis, bukannya dinamis.

Untuk mendukung implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah, para guru diharapkan bisa menyampaikan materi pengajaran dengan lebih komunikatif, yaitu kegiatan belajar mengajar yang mengutamakan unsur komunikasi dengan memberdayakan semua potensi peserta didik untuk memahami konteks pembelajaran. Dengan demikian para guru dituntut untuk bisa menciptakan suatu bahan ajar yang berpotensi memotivasi siswa dalam belajar. Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar yang memanfaatkan teknologi berbasis komputer. Pengajaran dengan komputer masih jarang dilakukan oleh guru di SMA, karena pengoperasian program-program tertentu bagi sebagian besar guru masih dianggap sesuatu yang sulit dan dengan anggapan bahwa

pemakaian komputer harus di dalam laboratorium bahasa. Namun demikian, anggapan tersebut tidak selalu benar. Para guru bisa menyiapkan materi pembelajaran di rumah, untuk dipresentasikan di kelas, tanpa harus melaksanakannya di ruang lab.

Program komputer *Music Match Jukebox*, *MP3-Cutter*, dan *VCD-Cutter* adalah program yang bermanfaat untuk meng-*edit* suara dan gambar. Pengoperasian program ini sangat sederhana, sehingga mudah untuk dipelajari dan diaplikasikan dengan cepat. Kombinasi program-program komputer tersebut akan dipadukan dan dipresentasikan melalui program *Office Power Point*. Dengan memanfaatkan film-film dalam bentuk VCD dan juga audio dalam kaset, para guru bisa mempresentasikan pengajarannya dalam kemasan multimedia, ditampilkan secara berurutan audio-video dalam satu alat saja. Hal ini dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dengan baik dan semangat.

Berdasar pada manfaat pentingnya penguasaan teknologi berbasis komputer bagi keberhasilan pembelajaran pengajaran bahasa Jerman di SMA, khususnya kelas Bahasa Jerman, dan kelas Ekstrakurikuler bahasa Jerman, maka perlu adanya pelatihan bagi guru untuk menciptakan media pengajaran dengan menggunakan multimedia dalam bentuk *Workshop* guna menghasilkan siswa yang berpotensi dalam keterampilan berbahasa asing dalam rangka menyongsong era komunikasi.

## 2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka identifikasi dan perumusan masalah dalam rangka kegiatan pengabdian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan kemampuan guru dalam membuat materi pengajaran dengan multimedia berbasis komputer?

- b. Bagaimana guru menggunakan multimedia berbasis komputer, sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi menarik, menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat?

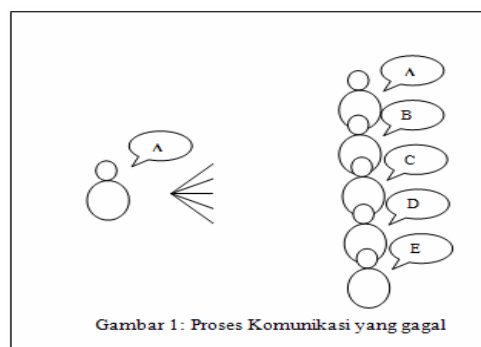
### 3. Tinjauan Pustaka

#### a. Landasan Teoritis Penggunaan Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti tengah. Pengertian media secara harfiah adalah perantara atau pengantar pesan atau informasi dari sumber informasi kepada penerima pesan (Latuheru: 9, 1988). Masih banyak lagi beberapa pendapat mengenai pengertian media secara umum:

- 1) Menurut Santoso S. Hamidjojo, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan/menyebar ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan/disampaikan itu bisa sampai pada penerima.
- 2) Pendapat McLuhan yang dikutip Amir Akhsin bahwa media disebut saluran (channel), karena menyampaikan pesan (informasi) dari sumber itu kepada penerima informasi.
- 3) Blake dan Horalsen mengatakan bahwa media adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan.
- 4) Menurut Oemar Hamalik, hubungan komunikasi interaksi itu akan berjalan dengan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu komunikasi yang disebut sebagai media komunikasi.

Sesuatu dikatakan sebagai media pendidikan atau pengajaran, jika media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian media dalam hal ini adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi sehingga tercipta interaksi antara guru dan siswa dalam belajar bahasa Jerman, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Untuk lebih bisa memahami pentingnya media dalam pengajaran dapat digambarkan dalam ilustrasi menurut Sadiman (2002:24) sebagai berikut:

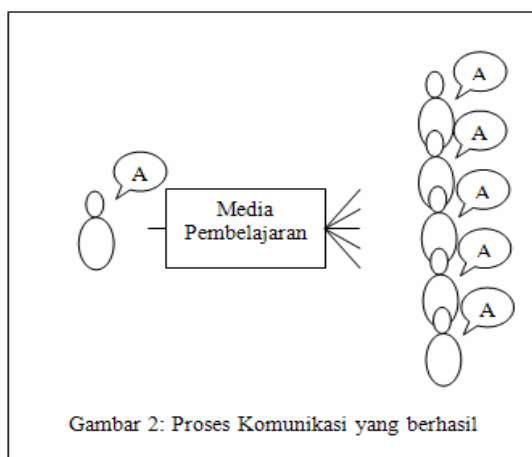


Dalam ilustrasi di atas, guru melakukan *encoding*, yaitu menuangkan pesan melalui simbol-simbol verbal komunikasi tanpa menggunakan media sebagai perantara visual. Sementara itu murid-murid melakukan *decoding*, yaitu proses penafsiran atas pesan-pesan yang diterima dari sumber informasi (guru).

Dari beberapa penerima pesan (murid), hanya seorang saja yang berhasil dengan benar menafsirkan pesan yang disampaikan oleh sumber. Kegagalan ini dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain faktor lingkungan, faktor psikologis misal-

nya bakat, minat, intelegensi dan faktor pengganggu lainnya. Adanya hambatan-hambatan tersebut, baik dalam proses *encoding* dan *decoding* membuat proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan efisien.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, seorang guru membutuhkan media pendidikan, yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa sehingga tercipta sebuah hubungan yang mempermudah murid untuk melakukan *decoding* pesan yang disampaikan guru. Peran media pendidikan dalam pengajaran dapat digambarkan pada ilustrasi berikut:



Gambar 2: Proses Komunikasi yang berhasil

Di dalam ilustrasi diatas jelas terlihat peran media sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga apa yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh murid. Selain memiliki peran sebagai perantara, media juga memiliki peran-peran lain yang dikemukakan oleh John Lannon dalam Lateheru (1988:22)

1. Media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terha-

dap materi pengajaran yang disajikan.

2. Media pembelajaran berguna dalam hal meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
3. Media pembelajaran mampu memberikan/menyajikan data yang kuat dan terpercaya tentang sesuatu hal atau kejadian.
4. Media pembelajaran berguna untuk menguatkan suatu informasi.
5. Dengan menggunakan media pembelajaran, memudahkan dalam hal pengumpulan dan pengolahan data.

Sebagaimana yang telah disinggung pada bab sebelumnya, bentuk media bisa beragam. Jenis-jenis media pengajaran bahasa dalam ini, bisa meliputi media visual (pandang), media audio (dengar), media audio-visual (dengar-pandang) dan media permainan. Dari berbagai macam dan bentuk media pengajaran tersebut, tidak ada satu media tertentu yang lebih baik dibanding dengan media yang lainnya. Hal ini bergantung pada tema yang sedang dibicarakan, waktu, tempat dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian seorang guru harus bijaksana untuk menentukan media apa yang akan dipakai di kelas agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien.

#### b. Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis Komputer

Media komputer selain sebagai pembuat multimedia, juga berperan menunjukkan dan menampilkan dalam bentuk audio-visual. Media audio-visual adalah media bahan ajar dengan meng-

gabungkan penggunaan suara dan gambar. Hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan konsep. Hal ini sesuai dengan teori *dual coding hypothesis* dari Paivio, yang mengatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol verbal, kemudian menyimpan dalam bentuk proposisi image, dan satunya adalah mengolah image nonverbal kemudian kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal. Belajar dengan menggunakan indera ganda -pandang dan dengar- berdasarkan teori di atas akan banyak memberi keuntungan bagi siswa.

Dewasa ini banyak sekali teknik dan metode pembelajaran bahasa yang ditawarkan kepada siswa, misalnya CD Interaktif. Program belajar mandiri dengan menggunakan CD Interaktif dapat meningkatkan keaktifan, efektif dan efisien serta autentik. Selain itu, belajar dengan menggunakan CD Interaktif merupakan proses belajar yang menyenangkan.

Pembuatan CD Interaktif seperti di yang dijual umum di atas, tentu tidak mudah. Selain itu tidak jarang fasilitas dan tingkat kesulitan yang ada pada CD Interaktif tersebut sesuai dengan materi kurikulum, sehingga para guru diharapkan agar bisa menyesuaikan tingkat kesulitan dan tema yang sedang dibicarakan. Hal ini dapat disiasati dengan membuat sendiri materi pembelajaran yang bersifat interaktif, dengan menyesuaikan tema dan tingkat kesulitan yang sama dengan siswa.

Program *MS. Power Point* merupakan salah satu solusi untuk pembuatan CD Interaktif yang mudah. Pengope-

rasiannya dipadukan dengan program computer yang lain, yaitu *Music Match Jukebox*, *MP3-Cutter*, dan *VCD-Cutter*, sehingga menghasilkan suatu presentasi yang bervariasi, yang memadukan unsur audio dan video. Secara singkat fungsi program-program komputer itu sebagai berikut:

### **1) Power Point**

Power Point merupakan program MS Office yang tidak asing bagi kita. Power Point berfungsi untuk presentasi, baik berbentuk animasi computer, maupun teks animasi. Penggunaannya bisa dipadukan dengan program computer yang lain.

### **2) Music Match Jukebox**

Program computer *Music Match Jukebox* adalah suatu program computer yang berguna memutar dan merekam lagu dari beberapa format musik, misalnya MP3, WAV dan sebagainya. Selain itu program ini memiliki fasilitas untuk merekam audio berupa dialog atau percakapan maupun lagu-lagu dari kaset menjadi bentuk format data.

### **3) MP3-Cutter**

Setelah proses perekaman dari kaset menjadi data computer sudah selesai, maka kita perlu meng-*edit* dialog tersebut dengan menggunakan *MP3-Cutter*. Program ini berfungsi untuk memotong dialog yang tidak kita butuhkan. Kadangkala dalam proses perekaman, seseorang terlambat untuk menekan tombol stop, sehingga dialog berikutnya tetap terekam. Untuk memotong kelebihan audio ini kita menggunakan program ini. Tujuannya adalah agar siswa tidak kebingungan, karena harus mendengar dialog yang tidak ada hubungannya dengan tugas yang diberikan guru.



#### 4) *VCD-Cutter*

Sama halnya dengan *MP3-Cutter*, *VCD-Cutter* memiliki fungsi memotong. Bedanya adalah *MP3-Cutter* memotong data audio, sedang *VCD-Cutter* memotong data berupa film. Ini kita butuhkan, agar kita dapat menampilkan hanya yang kita inginkan saja.

### 4. Tujuan dan Manfaat

#### a. Tujuan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk:

- 1) Mengembangkan kemampuan guru dalam membuat materi pengajaran dengan multimedia berbasis komputer.
- 2) Guru dapat menggunakan multimedia berbasis komputer, sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi menarik, menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

#### b. Manfaat

Manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu kemampuan guru dalam membuat materi pengajaran dengan multimedia berbasis komputer dapat meningkat dan guru dapat menggunakan multimedia berbasis komputer, sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi menarik, menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

### METODE PENERAPAN IPTEKS

#### 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Tahapan yang dilakukan dalam rangka memecahkan masalah berkaitan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut:

- a. Pelatihan pembuatan pengajaran dengan Multimedia dengan menggunakan Program *Music Match Jukebox*, *MP3-Cutter*

dan *VCD-Cutter* yang mengacu pada modul yang telah dikembangkan.

- b. Penerapan hasil-hasil pelatihan yang didapat di kelas-kelas dalam proses belajar mengajar di masing-masing sekolah.

#### 2. Khalayak Sasaran

Sasaran utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para guru bahasa Jerman Sekolah Menengah Atas, yang tergabung dalam kelompok kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan IGBJI Cabang Malang. Anggota yang IGBJI yang akan mengikuti kegiatan ini berjumlah 29 peserta.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Persiapan

Dalam tahap persiapan, pelaksana melakukan hal-hal sebagai berikut.

- a. Sosialisasi kepada anggota IGBJI cabang Malang melalui pertemuan rutin.
- b. Mendata daftar anggota IGBJI dan MGMP Malang.
- c. Mengirimkan surat undangan keikutsertaan pelatihan ke sekolah-sekolah.
- d. Membuat buku modul yang berisi materi pelatihan.
- e. Mengumpulkan *Software CD-Program* yang berisi *Music Match Jukebox*, *MP3-Cutter* dan *VCD-Cutter* yang berisi program yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan.
- f. Menyiapkan bahan pelajaran berupa kaset-kaset, film-film dengan adegan yang sesuai dengan pokok bahasan yang kemudian dipakai dalam pelatihan.
- g. Menyiapkan perangkat *Hardware* berupa Komputer, LCD dan sebagainya.

#### 2. Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama dua hari. Hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

## Hari I

Peserta mengisi daftar hadir.

- a. Acara dibuka oleh ketua Jurusan Sastra Jerman FS UM.
- b. Pelaksana menunjukkan sebuah contoh produk media interaktif yang membahas salah satu pokok bahasan yang telah dibuat dengan maksud membangkitkan semangat peserta dan menunjukkan model produk yang akan dihasilkan selama pelatihan.
- d. Peserta mendapatkan modul yang berisi materi pelatihan.
- e. Materi sesi pertama berisi program Power Point.
- f. Peserta dapat langsung praktek di komputer masing-masing yang telah tersedia dengan menyusun materi pelajaran yang dikehendaki dengan menggunakan Power Point
- g. Kegiatan hari I berlangsung sampai jam 14.00 dengan diselingi dua kali istirahat.

## Hari II

- a. Pelaksana menjelaskan perlengkapan yang diperlukan dalam proses *cutting*, baik audio maupun video.
- b. Peserta mendapat CD-Program untuk diinstal di masing-masing komputer. Program tersebut digunakan untuk memotong gambar dan suara.
- c. Pelaksana memperagakan dan menjelaskan proses *cutting* gambar dan suara dari film, kaset atau merekam suara sendiri.
- d. Peserta mengikuti sambil praktek di komputer masing-masing.
- e. Setelah paham, peserta menyusun sendiri media pelajaran yang sesuai dengan materi SMA.
- f. Pada sesi pembuatan Media, peserta yang belum paham betul didampingi oleh pelaksana untuk mendapatkan panduan secara lebih intensif.

- g. Peserta mendapatkan contoh hasil konkret dari penggunaan Power Point untuk pengajaran bahasa Jerman.
- h. Hari kedua juga berakhir pada pukul 14.00 yang diakhiri dengan evaluasi.

## 3. Eaktor Pendorong dan Penghambat

Dari hasil kegiatan dan faktor pendorong dan penghambat yang ditemukan dalam kegiatan ini, dapat dijelaskan hasil evaluasi secara lebih rinci sebagai berikut. Sejauh ini evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan ini telah dilakukan sebanyak tiga kali.

- a. Evaluasi pertama dilakukan pada sesi terakhir hari kedua pelaksanaan kegiatan. Dari evaluasi tersebut diketahui hal-hal sebagai berikut.
  - 1) Sebagian besar peserta belum bisa mengoperasikan program Microsoft Power Point dan mengedit gambar dan suara sebelum pelatihan dilaksanakan.
  - 2) Sebagian besar peserta bertambah pemahamannya tentang pembuatan media belajar dalam bentuk CD Interaktif setelah pelatihan.
  - 3) Semua peserta menanggapi positif dan merasakan manfaat pelatihan dan akan mempraktikkan sendiri di sekolah masing-masing, bahkan ada yang mengusulkan kegiatan serupa diadakan secara berkala tiap tahun.
  - 4) Tidak semua SMA di Malang memiliki perangkat yang dibutuhkan untuk membuat media belajar berbasis komputer.
  - 5) Beberapa peserta masih membutuhkan pendampingan dalam pembuatan media belajar dalam bentuk CD Interaktif.
- b. Evaluasi kedua dilakukan pada pertemuan guru bahasa Jerman se-Malang di Jl. Alpaka 31 Malang. Dari evaluasi tersebut diketahui hal-hal sebagai berikut.
  - 1) Semua peserta belum mempraktikkan hasil pelatihan karena beberapa alasan, antara lain: tahun pelajaran

- baru dimulai, tidak tersedianya perangkat yang dibutuhkan di sekolah, dan yang paling banyak adalah karena masih kurangnya pemahaman terhadap materi pelatihan yang telah dilaksanakan.
- 2) Beberapa guru yang sekolahnya memiliki perangkat yang diperlukan meminta pelaksana untuk mendatangi sekolah dan mendampingi para guru dalam pembuatan media yang dimaksud.
- c. Evaluasi ketiga dilakukan pada kegiatan Seminar Metodik didaktik yang diselenggarakan oleh Multiplikator Bahasa Jerman cabang Malang. Dari evaluasi tersebut diketahui hal-hal sebagai berikut:
- 1) Tidak semua peserta bisa mempraktikkan hasil pelatihan karena beberapa alasan, antara lain: perangkat yang dibutuhkan sudah tersedianya di sekolah, namun penggunaannya sering bersamaan waktunya dengan kelas lain. Selain itu kurangnya pemahaman terhadap materi pelatihan yang telah dilaksanakan, kurang memotivasi para peserta untuk menggunakan Power Point.
  - 2) Pelaksana menanyakan peserta untuk mendatangi sekolah dan mendampingi para guru dalam pembuatan media yang dimaksud. Namun, sebagian besar belum siap untuk memproduksi media sendiri.
  - 3) Beberapa guru telah menggunakan contoh media hasil produksi pelaksana. Produk ini mereka dapatkan ketika pelaksanaan kegiatan.
- a. Guru-guru yang tergabung dalam IGBJI cabang Malang memberikan respon yang sangat baik terhadap kegiatan telah dilaksanakan.
  - b. Kegiatan yang melibatkan peserta secara langsung dirasakan lebih mudah diserap dan dirasakan manfaatnya, khususnya untuk meningkatkan pemahaman pengoperasian program-program komputer dan kemampuan membuat media.
  - c. Peserta yang seluruhnya guru SMA mendapatkan tambahan pelatihan/informasi tentang metode pengajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer yang dapat diproduksi sendiri dan disesuaikan dengan tema yang tepat untuk siswa SMA.
  - d. Peserta masih mengalami kendala berupa pengoperasian komputer yang lebih mendalam, sehingga sebagian besar masih ragu dalam penerapannya di kelas.
  - e. Banyak peserta yang masih belum bisa menerapkan pengetahuannya dikarenakan keterbatasan akses perangkat keras, misalnya LCD, dan Laptop.

## 2. Saran

Dari hasil kegiatan ini dapat disarankan bahwa peningkatan kompetensi guru perlu terus dilakukakan oleh pihak-pihak yang terkait. Para guru bahasa Jerman diharapkan pro aktif mengikuti pelatihan-pelatihan yang relevan yang dilakukan agar dapat meningkatkan kemampuannya, baik kemampuan kebahasaan maupun kemampuan metodik didaktik, serta kemampuan menggunakan perangkat yang diperlukan untuk penerapan multimedia berbasis komputer.

## SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan sebagai berikut:



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Prof. Dr. Azhar, M.A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Latuheru, John D. 1988. *Media pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sadiman, Arif S. 2002. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. RajaGrafindo Persada.
- Suleiman, Amir Hamzah. 1985. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia
- . 2006. *Katalog Jurusan Sastra Jerman*. Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.