



P-ISSN: 2443-4191  
E-ISSN: 2656-4750

Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO)  
Regional Centre for Quality Improvement for Teachers and  
Education Personnel (QITEP) in Language (SEAQIL)

## PROCEEDING



Annual International Symposium of  
Foreign Language Learning

**16-17 October 2019**

**Grand Savero Hotel, Bogor, Indonesia**

**“TAKING STUDENTS’ THINKING TO HIGHER LEVELS  
THROUGH CREATIVE LANGUAGE TEACHING”**





# PROCEEDING

THE TENTH ANNUAL INTERNATIONAL SYMPOSIUM  
OF FOREIGN LANGUAGE LEARNING (10<sup>th</sup> AISOFOLL)

Taking Students' Thinking to Higher Levels  
through Creative Language Teaching

16-17 October 2019  
Grand Savero Hotel, Bogor, Indonesia

**PROCEEDING**  
**The Tenth Annual International Symposium of Foreign Language Learning (10<sup>th</sup> AISOFOLL)**

**Editorial Board Advisor:** Bambang Indriyanto

**Editor in-Chief:** Esra Nelvi M. Siagian, Sumharmoko

**Managing Editor:** Itra Safitri

**Editor:** Rina Dwiwana, Limala Ratni Sri Kharismawati

**Proceeding Writer:** Auberta Farica, Hasanatul Hamidah, M. Masrur Ridwan, Reni Anggraeni, Reski Alam Gasalba, Rizma Angga Puspita, Susi Fauziah, Triasuci Putri Ramadhanty

**Cover Design:** Erry Novriansyah

P-ISSN: 2443-4191

E-ISSN: 2656-4750

SEAMEO QITEP in Language  
Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa  
Jakarta Selatan, Indonesia  
Tel: +62 21 7888 4106, Fax: +62 21 7888 4073

Copyright ©2019 SEAMEO QITEP in Language

All right reserved. No part of this proceeding may be reproduced in any form without permission from the publisher, except for the inclusion of brief quotations in a review.

## PREFACE

Competition in the 21<sup>st</sup> century requires individuals to master the skills needed to compete in this era, namely 21<sup>st</sup> century skills. In education, particularly, students are expected to have the learning and innovation skills, namely critical thinking, communication, collaboration and creativity. In order to facilitate students in mastering these skills, teachers, as the frontline of education, must be able to organise creative language teaching.

Acknowledging the matters, SEAMEO QITEP in Language annually holds an international symposium entitled AISOFOLL (Annual International Symposium of Foreign Language Learning) to facilitate language teachers, educators, researchers and public from Southeast Asia region to share ideas, research results and innovations in teaching. The theme of the 10<sup>th</sup> AISOFOLL which was held on 16–17 October 2019 at Grand Savero Hotel, Bogor, Indonesia was “Taking Students’ Thinking to Higher Levels through Creative Language Teaching”. This symposium provided opportunities for experts and practitioners to share and exchange information on (1) Implementing Teaching Strategies that ‘Work’ to Foster Higher Order Thinking Skills, (2) Raising the Appropriate Questions to Stimulate Students’ Thinking, (3) Using ICT to Promote HOTS-based Learning Process and (4) Utilising Assessment Results to Elevate Students’ Thinking Skills.

The speakers and symposium participants were very enthusiastic during the symposium. We thus would like to express our sincere appreciation and gratitude to our keynote speakers, Dr Jo-Ann Netto-Shek (Nanyang Technological University, Singapore), Prof. Dr Muhammad Kamarul Kabilan (Universiti Sains Malaysia, Malaysia), Prof. Datuk Dr N.S. Rajendran (Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia), Dr Rainer-E. Wicke (Goethe-Institut Indonesien and Dr ONO Yuichi (University of Tsukuba, Japan). In addition, we would also like to express our appreciation to 39 presenters from Southeast Asia region (Indonesia, Malaysia, the Philippines and Thailand) who have shared various experiences and ideas related to the theme. We hope that this symposium will bring a better change for education in Southeast Asia.

This proceeding records materials presented by keynote speakers and presenters as well as the discussion during the symposium. We hope that this volume will provide valuable information for anyone interested in applying creative language teaching in their language classes.

Jakarta, December 2019  
Director

Dr Bambang Indriyanto



## TABLE OF CONTENTS

	Page
<b>Preface.....</b>	<b>iii</b>
<b>Table of Contents.....</b>	<b>v</b>
<b>Proceeding.....</b>	<b>1</b>
I. Introduction.....	1
II. Opening Programme.....	1
III. Plenary Session 1.....	2
IV. Plenary Session 2.....	5
V. Parallel Session 1.....	8
a. Room 1.....	8
b. Room 2.....	13
c. Room 3.....	17
d. Room 4.....	20
VI. Plenary Session 3.....	25
VII. Parallel Session 2.....	29
a. Room 1.....	29
b. Room 2.....	34
c. Room 3.....	39
d. Room 4.....	44
VIII. Parallel Session 3.....	47
a. Room 1.....	47
b. Room 2.....	51
c. Room 3.....	56
d. Room 4.....	59
IX. Symposium Summary.....	65
X. Closing Remarks.....	66
<b>Appendices.....</b>	<b>67</b>
<b>Abstract and Full Paper.....</b>	<b>67</b>
<b>A. Keynote Speakers.....</b>	<b>68</b>
<b>B. Presenters.....</b>	<b>78</b>
<b>Tentative Programme.....</b>	<b>730</b>

## Appendices

<b>Keynote Speakers.....</b>	<b>68</b>
1. Intensity of Implementing Higher Order Thinking Skills in Language Teaching: a Survey on Language Teaching Process..... Dr Bambang Indriyanto	68
2. Elevating Learner Thinking through Creative Language Teaching..... <i>Dr Jo-Ann Netto-Shek</i>	69
3. Taking Students' Thinking to Higher Levels through Creative Language Teaching: The Implementation of a Complete Blended Learning..... <i>Prof. Dr Muhammad Kamarul Kabilan</i>	70
4. Exploration for Instruction Design to Take Student's Thinking to Higher Levels: How to Integrate ICT for Fostering HOTS-based Learning Process..... <i>Dr ONO, Yuichi</i>	71
5. Teaching Higher-Order Thinking Skills in Classrooms: The Need for a Holistic Approach..... <i>Prof. Datuk Dr N.S. Rajendran</i>	73
6. Creative Language Teaching – a Means to Higher Achievement in the Language Classroom..... <i>Dr Rainer E. Wicke</i>	77
<b>Presenters.....</b>	<b>78</b>
7. Thinking Critically through Debating: Promoting Students' HOTS and Speaking Competence..... <i>Abdul Rosyid &amp; Istaqlaliah Nurul Hidayati</i>	78
8. Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis dalam Materi Decrire Une Personne melalui Media Kahoot..... Agustina Pramu Indah	89
9. Potret Implementasi Pembelajaran BIPA di Pusat Kebudayaan Indonesia, Cairo Mesir..... <i>Dr Ahmad Ghazi</i>	106
10. Implementation of 4C Learning to Improve Motivation and Learning Outcomes Using Sparkol & CL3..... <i>Amaliah</i>	121
11. Exploring the Use of ICT in EFL Classrooms: Teachers' Readiness, Implementation, and Challenges..... <i>Anggi Arigusman, Didi Suherdi &amp; Pupung Purnawarman</i>	148

12. Writing Argumentative Essay Through Blended Learning with High Order Thinking Skills (HOTS).....	164
<i>Ani Novitasari &amp; Irawansyah</i>	
13. Critical Literature Circles to Elevate Critical Thinking of Indonesian College EFL Students.....	179
<i>Arif Husein Lubis</i>	
14. HOTS Implementation to Improve Writing Skill Using Mind Mapping.....	193
<i>Arnita Budi Siswanti</i>	
15. Promoting HOTS by Implementing Process Approach in Writing.....	213
<i>Arni Ferra Sinatra</i>	
16. Pharmacy Students' Perception of Google Classroom in a Flipped Classroom Model.....	225
<i>Atik Ulinuha</i>	
17. Pragmatic Functions of Prosodic Features in SHS Teachers' Questions.....	234
<i>Crizel C. Mojares</i>	
18. Penerapan Photovoice Sebagai Teknik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Hortatory Exposition.....	263
<i>Dewi Apriliana Ujianti</i>	
19. Building Critical Cultural Awareness of German Learners Towards Indonesian Culture through BIPA Learning.....	282
<i>Ellis Reni Artyana</i>	
20. Implementing Moodle in Literature Reading Comprehension Activities to Increase Students' High Order Thinking Skill.....	300
<i>Erni Yulianti</i>	
21. Anti-Corruption Literacy Learning Model in Writing Fantasy Texts to Improve Higher Order Thinking Skills.....	317
<i>Faiqotur Rosidah</i>	
22. Teknik Scrapbooking untuk Meningkatkan Keterampilan Menyusun Teks Biografi Siswa Kelas X AKL 2 SMKN 8, Jakarta.....	341
<i>Fitri Nur Alimah</i>	
23. Using ICT to Promote HOTS based-Learning Process: Cartoonize Your Holiday Story.....	353
<i>Fitria Lusanda</i>	
24. HOTS Integration in the Interventions Enhancing Critical Reading and Creative Writing Skills.....	368
<i>Gemma Marie C. Baltazar &amp; Desiree C. Hidalgo</i>	



25. Meningkatkan <i>HOTS</i> Siswa SMPN 1 Martapura melalui Permainan <i>I am the Expert</i> ..... <i>Gusti Wildayani</i>	428
26. Investigating <i>LOTS</i> and <i>HOTS</i> Items in an English National Exam..... <i>Dr Hananto</i>	453
27. Using Bloom's Digital Taxonomy in Social Media Applications to Elevate Students' Writing Skills..... <i>Helda Jolanda Pentury &amp; Anastasia Dewi Anggraeni</i>	465
28. Using Creative Questions for Developing Student Thinking in Classroom Action Research Class..... <i>Jutatip Suangsuwan</i>	476
29. <i>HOTS</i> -based Digital Storytelling Project to Improve Students' English Productive Skills at Grade IX of SMPN 5 Panggang, Gunungkidul..... <i>Laily Amin Fajariyah</i>	488
30. Applying Metacognitive Strategies to Promote Higher Level of Students' Thinking..... <i>Lasma Dwina Rosmalianti Tulusita</i>	507
31. Teachers' Questioning in Stimulating EFL Students' Thinking..... <i>Laxmi Mustika Cakrawati</i>	520
32. ABC <i>Kartei</i> dengan Integrasi Teknologi <i>Augmented Reality</i> untuk Pembelajaran Budaya Jerman-Indonesia..... <i>Lilis Afifah &amp; Sri Prameswari Indriwardani</i>	531
33. Promoting Secondary EFL Students' Thinking Skills Oriented to Computer-based National Examination..... <i>Moch. Said Mardjuki</i>	543
34. The Improvement of Reading Skill Using <i>Tips-Disco</i> for Deaf Students..... <i>Narsim</i>	554
35. Use of Metacognitive Pedagogical Sequence in Engaging Students Patients in Listening Lesson..... <i>Nor Asikin binti Pudin</i>	584
36. Improving Listening Skills on <i>HOTS</i> -based Items through WhatsApp; a Literature Review..... <i>Rani Nurhayati</i>	591
37. Improving Students' Writing Biography Achievement Using High Order Thinking through Accordion Book..... <i>Silfi Sanda</i>	605

38. Japan's Youtube Viewing to Observe Danseigo (Male Language) and Joseigo (Female Language).....	618
<i>Sri Aju Indrowaty</i>	
39. Multiple Intelligences in Learning Foreign Languages based-HOTS for Elementary School.....	636
<i>Suci Ramadhanti Febriani</i>	
40. Human Values-based Teaching: Higher Order Thinking Skills Using the Dhall & Tehseen Model.....	648
<i>Dr Suma Parahakaran, Dr Ng Khar Thoe &amp; Arathai Din Eak</i>	
41. An Analysis of Character Values in English Textbook for Tenth Grade of Senior High School.....	663
<i>Dr Supaat &amp; Suciati</i>	
42. Higher-Order Thinking Skills (HOTS): EFL Pre-Service Teachers' Conception and Attitudes.....	673
<i>Tomy Kartika Putra, Septhina Shinta Sari &amp; Wisma Wijayanti</i>	
43. Writing Blog Project Based Learning to Increase Junior High School Students' Higher Order Thinking Skills.....	686
<i>Widayati</i>	
44. English Teachers' Ability in Creating Questions Using Bloom's Taxonomy in Stimulating Students' Thinking.....	701
<i>Yana Haryati</i>	
45. Implementing Games as a Means of Fostering Higher Order Thinking Skills...	717
<i>Yunalia Anugraheny</i>	



## **ABC KARTEI DENGAN INTEGRASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN BUDAYA JERMAN-INDONESIA**

**Lilis Afifah<sup>1</sup>, Sri Prameswari Indriwardani<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, lilis.afifah.fs@um.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, sri.prameswari.fs@um.ac.id

**Abstract:** Penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa dan budaya di era digital adalah sebuah keniscayaan. Untuk merespons perkembangan teknologi dan informasi itu, penelitian ini berusaha mengembangkan sebuah produk dengan nama *ABC Kartei* yang mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* untuk pembelajaran budaya Jerman dan Indonesia. Produk tersebut dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang diinisiasi oleh Luther dan selanjutnya dimodifikasi oleh Sutopo (2003). Model MDLC ini terdiri dari enam langkah, yaitu penyusunan konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), perakitan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah seperangkat media *ABC Kartei* yang terdiri dari kartu dengan penanda (*marker*) untuk dapat diakses secara digital dan panduan penggunaannya.

**Kata Kunci:** *ABC Kartei, augmented reality, budaya*

### **Pendahuluan**

Tujuan pembelajaran bahasa setiap individu dapat berbeda-beda. Sebaliknya, secara formal tujuan pembelajaran bahasa dapat dikaitkan dengan tujuan pendidikan nasional, institusional, dengan status politis sebagai bahasa nasional, bahasa daerah, atau bahasa asing yang dipelajari. Perumusan tujuan pembelajaran bahasa tersebut hendaknya memperhatikan fungsi-fungsi bahasa yang mencakup fungsi penalaran, fungsi interpersonal, dan fungsi kebudayaan.

Sebagai fungsi penalaran, bahasa digunakan untuk dapat berpikir dengan baik, secara teratur, logis, dan tertib. Yang dimaksud sebagai fungsi interpersonal adalah fungsi bahasa dalam kaitannya untuk berinteraksi dengan orang lain. Dari segi fungsi kebudayaan, bahasa berguna untuk menerima dan mengungkap kebudayaan termasuk mengenai bidang keilmuan dan teknologi. Ketiga fungsi ini saling berkaitan dan tidak dapat berdiri sendiri. Dalam menyerap ilmu dan budaya, seseorang perlu mengaktifkan nalarnya, dari hasil nalar/pemikirannya tersebut dia mampu mengungkapkan dan mengomunikasikannya dengan orang lain (Chaer & Agustina, 2004).

Begitu juga saat mempelajari bahasa Jerman sebagai bahasa asing, pembelajar tidak hanya perlu memperhatikan perbedaan pola-pola yang terdapat antara bahasa pertama yang telah dikuasai dengan pola-pola bahasa Jerman, tetapi juga latar belakang budaya yang ada. Sebagai contoh terdapat ujaran dalam bahasa Jerman *Ich habe Schwein*. Ujaran tersebut apabila diartikan secara harfiah dalam bahasa Indonesia menjadi 'Saya mempunyai babi'. Di sisi lain, makna sebenarnya dari ungkapan itu adalah 'Saya beruntung'. Ungkapan ini bermula dari sejarah masyarakat pertanian Jerman. Pada zaman dahulu, seseorang dikatakan kaya atau berada jika dia memiliki binatang babi. Sementara itu, dalam konteks budaya Indonesia yang mendapatkan pengaruh agama Islam, babi dianggap sebagai hewan najis dan tidak akan pernah dihubungkan dengan keberuntungan. Di beberapa kalangan, kata babi justru dijadikan sebagai kata umpatan untuk orang yang sangat tidak disukai.

Dari contoh di atas terlihat bahwa *milieu* seseorang atau masyarakat telah membentuk pandangan dunia (*Weltanschauung*) sehingga suatu realita dipandang objektif menurut pandangan budaya masing-masing. Dengan memahami pandangan dunia yang berbeda-beda, seseorang atau masyarakat akan terbuka dan mampu mengadopsi sikap positif dari perbedaan-perbedaan lintas budaya. Di dunia pendidikan, baik pembelajar maupun pengajar bahasa asing perlu memahami perbedaan-perbedaan budaya, untuk secara terbuka mengakui bahwa tidak ada orang yang sama. Pengajar sudah semestinya memiliki kepekaan dalam melihat identitas budaya, untuk selanjutnya dapat mengubah persepsi menjadi apresiasi. Sebagaimana diungkapkan oleh Gradner dan Lambert (dalam Brown, 2007) bahwa sikap positif terhadap bahasa yang kita pelajari akan berdampak positif pula pada kecakapan bahasa yang akan diraih. Sikap ini memperkuat motivasi, memunculkan pemakluman dan pemberian tanggapan untuk menghargai, serta memahami budaya asing secara terorganisir dan sistematis.

Dalam pembelajaran bahasa asing, terdapat istilah jarak sosial yang merujuk pada kedekatan kognitif dan afektif dari dua budaya yang bertemu di dalam diri pembelajar bahasa. Jarak disini diartikan sebagai ketidakmiripan antara dua budaya. Schuman dalam (Brown, 2007) menyatakan bahwa semakin besar jarak sosial antara dua budaya, makin besar kesulitan yang akan ditemui pembelajar saat mereka mempelajari bahasa kedua, dan sebaliknya semakin kecil jarak sosial karena ada solidaritas sosial antara kedua budaya, makin baik lah situasi pembelajarannya. Salah satu cara untuk mengatasi jarak sosial tersebut adalah dengan menggunakan model jarak optimal yang berusaha untuk menyelaraskan perkembangan linguistik dan budaya.

Penyelarasan linguistik dan budaya dapat dilakukan antara lain dengan memilih kosakata atau ungkapan yang secara formal dan atau informal abstrak, tidak lazim maknanya dengan budaya kita. Pemilihan kosakata tersebut selanjutnya menciptakan jarak karena kata bersifat tidak langsung. Karena tidak langsung, kata tersebut menjadi sedikit ekspresif, abstrak dan kehilangan makna kata aslinya. Meskipun demikian, kata atau ungkapan itu akhirnya akan dianggap asli dan lumrah saat digunakan dalam situasi sehari-hari (Ireneusz, 2011).

Ungkapan atau idiom dan peribahasa seperti pada contoh di atas sangat lumrah digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Idiom dan peribahasa memiliki karakteristik yang unik serta berhubungan dengan budaya masyarakat penuturnya. Dijelaskan oleh Sugono (2008), idiom adalah gabungan kata yang maknanya tidak dapat ditafsirkan dengan unsur gabungannya dan merupakan kebiasaan khusus dalam suatu bahasa. Pengetahuan akan ungkapan/idiom dan peribahasa dari etnis yang berbeda-beda bukan lah merupakan halangan untuk mencapai keberhasilan dalam berkomunikasi dan bermasyarakat, selama ada basis *share knowledge* yang sama (Hirsch, 1996).

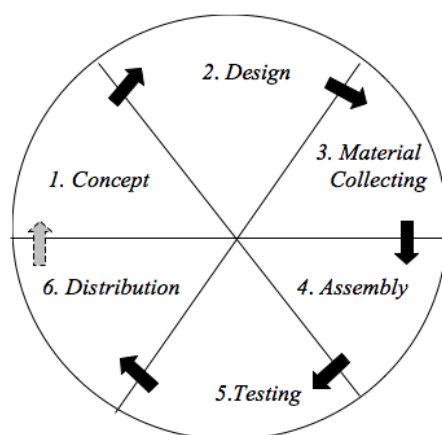
Dalam kaitannya antara pembelajaran bahasa dengan budaya, program studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang telah merumuskan standar capaian pembelajaran lulusan (SCPL) pada kurikulum 2018 sebagai berikut: Menguasai budaya dan sastra Jerman untuk komunikasi yang efektif dengan menjunjung tinggi rasa nasionalisme dan rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa berdasarkan pemahaman lintas budaya (Tim Penyusun, 2018). SCPL tersebut selanjutnya dijadikan dasar dalam pengembangan matakuliah tentang kebudayaan, seperti matakuliah *Deutsche Landeskunde* yang disajikan pada semester satu dan *Kontrastive Kulturkunde* yang disajikan di semester dua. Pembahasan yang lebih mendalam tentang lintas budaya terdapat pada matakuliah *Kontrastive Kulturkunde*. Hal ini tercermin dalam rumusan capaian pembelajaran matakuliah

(CPMK), yaitu bahwa dari matakuliah ini diharapkan mahasiswa dapat 1) mampu menguasai konsep dan prinsip budaya Jerman, serta 2) mengaplikasikan pemahaman lintas budaya dalam interaksi dengan penutur asli tanpa kehilangan jati diri bangsa, sehingga dapat menghindari konflik, gegar budaya, dan dampak negatif lainnya (Tim Penyusun, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, perlu disusun kamus kata yang berisi idiom dan atau peribahasa secara alfabetis dari A sampai Z dalam bentuk kartu agar lebih praktis. Kartu-kartu ini kemudian disingkat dengan sebutan *ABC Kartei*. Ungkapan atau idiom (*Redewendung*) yang dimaksud dapat diakses secara online dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR). Pengintegrasian AR mempertimbangkan karakteristik mahasiswa sebagai generasi Z yang kesehariannya tidak lepas dari penggunaan internet dan *smartphone*. Dengan melibatkan karakteristik tersebut dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti berharap mahasiswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diinginkan dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan.

## Metode

Pengembangan media ini menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dirintis oleh Luther pada tahun 1994 dan kemudian dimodifikasi pada tahun 2003 oleh Sutopo. Dijelaskan oleh Mustika, (2018:5) bahwa Sutopo telah memodifikasi langkah-langkah MDLC menjadi enam tahap yang meliputi tahap penyusunan konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), perakitan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Keenam tahapan yang telah disebutkan di atas dapat digambarkan dalam gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Diagram desain pengembangan model Luther-Sutopo

## Hasil

Sampai dengan artikel ini ditulis, proses pengembangan Media *ABC Kartei* untuk pembelajaran budaya Jerman dan Indonesia dengan mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* telah memasuki tahap keempat dari enam tahap yang direncanakan. Berikut ini diuraikan keempat tahap tersebut.

- Penyusunan konsep (*concept*)

Tahap *concept* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, yang di dalamnya berisi tujuan pembuatan media

pembelajaran, pengetahuan dan kemampuan kelompok sasaran, serta peralatan dan keperluan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang akan dihasilkan berbentuk kartu yang diberi nama ABC Kartei sebagai media pembelajaran budaya Jerman dan Indonesia pada matakuliah Kontrastive Kulturkunde. Deskripsi konsep secara detail adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi konsep media ABC Kartei

Konsep	Deskripsi
Nama media	ABC Kartei
Tujuan pembuatan	Pembelajaran budaya Jerman dan Indonesia melalui pengenalan idiom dan atau kosakata tertentu
Kelompok sasaran	Mahasiswa/pembelajar bahasa Jerman dengan kemampuan bahasa minimal setingkat A2.
Peralatan	<i>Software: Canva For Work, Unity, Vuforia, Adobe Audition Cs 6</i> <i>Hardware: laptop, audio recorder, art paper</i>

- Perancangan (*design*)

Setelah konsep disusun, pengembang merancang *storyboard* untuk produk media ABC Kartei. Kartu-kartu yang dicetak dengan menggunakan kertas jenis *art paper* tersebut didesain dengan menampilkan alfabet yang disertai penanda (*marker*) pada tiap kartu dengan menggunakan aplikasi *Canva For Work (annual version)*. *Marker* pada masing-masing kartu menyimpan *database* yang berisi gambar atau obyek benda maya yang merupakan penayangan visual dari obyek yang telah dibuat sebelumnya. *Marker* akan berfungsi berdasarkan deteksi citra yang dilakukan oleh *input device (smartphone)*. Bila *smartphone* mendeteksi kesesuaian *marker* dengan *database* yang dimiliki maka akan muncul obyek yang diinginkan. *Marker* yang ada pada setiap kartu berisi *database* dengan muatan materi kata/gambar dengan disertai dengan *Redewendung* untuk pembelajaran budaya Jerman dan Indonesia. Penjelasan dari *Redewendung* tersebut disajikan dalam bentuk audio dengan menampilkan sosok maskot yang berperan sebagai narator. Maskot ini berupa burung jalak Bali yang mengenakan pakaian untuk kaum pria khas Jerman *Lederhose*. Hal ini dimaksudkan sebagai simbol yang mewakili budaya dari kedua negara, Indonesia dan Jerman.



Gambar 2. Maskot narator

Pengintegrasian teknologi *Augmented Reality* pada produk dikembangkan dengan *software Unity* dan *Vuforia Personal Series*. Satu paket kartu terdiri dari 26 kartu untuk huruf A-Z dan sebuah buku panduan penggunaan media tersebut. Pada gambar 3 berikut ini disajikan rancangan cara kerja media *ABC Kartei*.



Gambar 3. Rancangan cara kerja ABC Kartei dengan augmented reality

- Pengumpulan bahan (*material collecting*)

Semua bahan baik dalam bentuk hardware maupun *software* dikumpulkan dalam tahap ini. Peneliti menyiapkan hardware seperti komputer, laptop, dan alat perekam audio. Sementara itu, *software* yang juga disiapkan adalah *Canva For Work (annual version)*, *Unity*, dan *Vuforia Personal Series*. Di samping bahan yang berupa *software*, dalam tahap ini pengembang telah mengumpulkan 26 kosakata dan atau idiom sesuai dengan abjad A-Z. Pemilihan ungkapan idiomatik didasari oleh perspektif budaya tentang pengetahuan eksplisit dan pengetahuan tacit ini merupakan informasi yang dikombinasikan dengan pengalaman, perbedaan diantara keduanya pada pengetahuan eksplisit sudah terstruktur dengan baik sedangkan pada tacit belum. Salah satu contoh perspektif budaya eksplisit adalah peribahasa, idiomatik, mitos, sage, motto dan sejenisnya (Moran, 2001:75). Pada tabel 2 berikut ini disajikan contoh kosakata dan atau idiom yang akan ditampilkan dalam media *ABC Kartei*.

Tabel 2. Daftar kata dan idiom

Abjad	Kata/Idiom	Makna
A	<i>der Amok</i>	Kata ini ada yang mengatakan berasal dari bahasa Sansekerta tetapi ada juga yang mengatakan berasal dari bahasa Melayu. Dalam bahasa Jerman kata ini tidak jauh berbeda artinya dengan bahasa Indonesia yaitu digunakan untuk menunjukkan kemarahan dalam kerumunan yang sangat brutal dan biasanya digunakan senjata api.
B	<i>die Butter</i>	"Alles in Butter", secara leksikal arti ungkapan ini adalah semuanya ada dalam mentega, akan tetapi dalam penggunaannya berarti semuanya tidak masalah atau baik-baik saja.
C	<i>cool</i>	Kata ini merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yang ada dalam bahasa Jerman sejak tahun 1950an, pada tahun itu kata ini melekat pada orang yang memiliki karakter semauanya sendiri,



Abjad	Kata/Idiom	Makna
		introvert dan penyendiri, serta disimbolkan dengan aktor Amerika James Dean. Akan tetapi pada tahun 1990an makna kata ini bergeser yaitu sebagai ungkapan untuk orang yang mempunyai prestasi yang mengagumkan, juga untuk pakaian dan hewan yang sedang trend untuk saat ini.
D	<i>der Dusel</i>	Padanan kata ini adalah <i>das Glück</i> , yang artinya keberuntungan, ungkapan <i>ich habe Dusel</i> artinya sama dengan <i>ich habe Glück</i> yang artinya saya beruntung.  Ungkapan ini berasal dari bahasa Jerman sebelah utara. Kata Dusel ini berakar dari kepercayaan orang Jerman yang meyakini bahwa ketika mereka dalam keadaan setengah tidur atau setengah mabuk maka akan selalu ada malaikat pelindung yang melindungi mereka.
E	<i>die Eselbrücke</i>	Kata ini secara leksikal berarti jembatan keledai. Nama keledai digunakan karena hewan ini dikenal sangat keras kepala dan semaunya sendiri, akan tetapi hewan ini juga dikenal sangat pintar dan hati-hati. Secara idiom bahasa Indonesia kata ini berarti titian ingatan, titian ingatan ini sangat bagus digunakan untuk mengingat fakta, data dan angka.

- Perakitan (*assembly*)

Tahap perakitan merupakan proses dimana seluruh alat dan bahan digunakan untuk menghasilkan produk pengembangan. Perakitan ini berjalan sesuai dengan *storyboard* yang telah disusun di tahap perancangan. Proses yang telah dilakukan dalam tahap ini mencakup dua kegiatan, yaitu pembuatan media kartu yang nantinya berfungsi sebagai marker dan *take audio* dari uraian makna tiap-tiap kata dan atau idiom. *Take audio* menggunakan software *Adobe Audition CS 6* dan selanjutnya diedit untuk mendapatkan kualitas suara yang lebih baik.

Pembuatan kartu abjad dilakukan dengan software online *Canva for Work* dan *Adobe Photoshop*. Kartu tersebut didesain dengan dua sisi, bagian depan kartu menampilkan abjad sebagai marker dan di bagian belakang kartu disajikan kata kunci seperti tampak pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Tampilan kartu

Dua tahapan berikutnya yang masih akan dilaksanakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah tahap pengujian (*testing*) dan tahap pendistribusian (*distribution*). Ada dua jenis tes yang akan dilakukan dalam tahap pengujian, yaitu tes alpha dan tes beta. Tes alpha dilakukan dengan meminta bantuan para ahli untuk menilai apakah produk yang dihasilkan layak atau tidak. Di sini ahli yang dimaksud adalah ahli yang menguasai bidang teknologi informasi untuk media pembelajaran serta ahli materi, khususnya pada tema *Redewendung*. Kedua ahli tersebut menilai produk berdasarkan angket yang telah disediakan sesuai bidang masing-masing. Kriteria penilaian untuk produk ini antara lain mencakup (1) kesesuaian materi yang disajikan dengan struktur kurikulum pembelajaran, (2) penyajian software, dan (3) aksesibilitas media secara umum.

Selanjutnya pada tes beta dilakukan penilaian produk oleh *end user* atau mahasiswa. Setelah kegiatan ujicoba terhadap mahasiswa yang telah menempuh matakuliah *Kontrastive Kulturkunde* berlangsung, mahasiswa diminta untuk mengisi angket penilaian produk. Instrumen lembar angket untuk uji kelayakan ini adalah angket tertutup yang menggunakan skala Likert 1-5 dengan arti sebagai berikut:

- 1 : sangat kurang/sangat kurang jelas/kurang tepat
- 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
- 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
- 4 : baik/tepat/jelas
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

Data angket selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan teknik prosentase berikut ini untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh hasil penghitungan prosentase, dilakukan interpretasi kelayakan media. Dalam hal ini peneliti menggunakan kriteria kelayakan media dari Arikunto dan Safrudin (2009:35).

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media

No.	Skor dalam proses	Kelayakan media
1	< 21 %	Sangat Tidak layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

Tahap terakhir dari keenam tahap MDLC adalah upaya penyebarluasan (*distribution*) produk terhadap pengguna akhir (*end user*). Upaya ini dilakukan setelah produk direvisi berdasarkan saran dan rekomendasi dari hasil uji kelayakan. ABC *Kartei* sebagai produk jadi selanjutnya didistribusikan kepada dosen-dosen pengampu matakuliah *Kontrastive Kulturkunde* untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Di samping itu, peneliti juga berupaya untuk mengajukan produk tersebut sebagai salah satu kekayaan intelektual dengan mengajukan pengakuan HaKI.

## Pembahasan

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi membawa pengaruh terhadap setiap lini kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Kehadiran teknologi di ruang-ruang kelas menjadi sebuah keniscayaan yang tidak dapat dihindari ketika penyelenggara pendidikan menginginkan proses pembelajaran yang adaptif dengan perkembangan peserta didiknya. Era digital yang sedang terjadi saat ini seyogyanya memberikan keuntungan tidak hanya bagi peserta didik dalam kehidupannya di luar instansi pendidikan, tetapi juga berpengaruh positif terhadap pencarian ilmu yang dilaksanakan secara formal. Larissa Pahomov, penulis buku dengan judul *Authentic Learning in the Digital Age* (dalam Cladis, 2018:2) menyatakan, solusi yang dapat disarankan bagi pembelajaran autentik yang dipengaruhi oleh era digital adalah dengan mengajarkan proses berpikir organik terhadap peserta didik sehingga mereka dapat menciptakan ide-ide baru dan pemecahan atas masalah yang dihadapi.

Permasalahan yang kemudian muncul di era digital ini antara lain adalah minimnya keakuratan dan pemahaman yang utuh terhadap sebuah konteks karena manusia tidak lagi menaruh seluruh perhatiannya dalam aktifitas membaca seperti yang dilakukan sebelum munculnya media-media bacaan digital. Beberapa penelitian membuktikan bahwa *E-book*, *Kindle*, *iBook* telah mengubah kebiasaan orang dalam membaca, yang semula pada bacaan bahan cetak beralih pada teknologi digital. Teks digital tersebut memangkas bagian penting dari proses membaca yang seharusnya dilalui. Dalam aktifitas membaca buku cetak, terdapat kontak fisik yang melibatkan otak, tubuh, dan buku. Di sisi lain, ada pengalaman membaca yang dilewati oleh pembaca teks digital karena mereka berusaha untuk menangkap *ebook* tersebut dari segi bentuk dan fungsinya saja. Dengan tidak mengalami proses taktis dan *berselancar* dengan teks yang panjang pada buku cetak, otak akan memberikan reaksi yang berbeda dalam menafsirkan bahasa pada layar gawai.

Tantangan paling besar dalam membaca dengan media digital meliputi tingkat perhatian, fungsi memori jangka panjang, tingkat keterlibatan dengan cerita atau teks, kedalaman pemahaman, penarikan atau refleksi aktif, dan pemetaan cerita. Untuk itu lah perlu dikembangkan visualisasi sebagai bagian penting dari memahami apa yang kita baca karena memanfaatkan kemampuan imajinasi kita (Cladis, 2018:6-10). Pendapat tersebut sejalan dengan pemikiran Champion (2017:30) yang mengungkapkan bahwa proyek visualisasi memanfaatkan dan menggabungkan teks dengan menyajikan dan memproyeksikan pertanyaan yang menarik dan provokatif. Visualisasi dalam kerangka penelitian humaniora tradisional dapat membantu melestarikan dan mengomunikasikan warisan budaya, serta signifikansi budaya melalui perubahan, kendala budaya, dan imajinasi kontrafaktual.

*Melek* secara digital berarti mampu memahami pembelajaran dan interaksi sosial yang terjadi dalam konteks digital, baik di dalam maupun di luar lingkungan pendidikan. Meyers dkk. (dalam Lofthus dan Silseth, 2019:3) mengemukakan bahwa literasi digital mencakup penguasaan teknologi, kemampuan berpikir kritis, dan pengaplikasiannya dalam situasi yang kontekstual. Salah satu potensi teknologi baru yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar adalah *gamification*. Dijelaskan oleh Deterding et al dan Kapp (dalam Welbers et al, 2019:94) bahwa gamifikasi tidak terbatas pada properti web, tetapi lebih umum mengacu pada "penggunaan elemen desain *game* dalam konteks *non-game*" atau "menggunakan mekanisme berbasis *game*, estetika dan pemikiran *game* untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan masalah. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa visualisasi dan gamifikasi adalah bagian dari media digital yang mampu membawa pengaruh positif bagi proses pembelajaran.

Ada tiga domain utama yang harus diperhatikan dalam literasi media digital. Reyna et al (2018:177) menyebutkan ketiga domain tersebut adalah konseptual, fungsional, dan audio visual. Setiap domain memiliki seperangkat keterampilan yang harus dipahami dan diterapkan untuk memastikan produksi artefak digital yang efektif.

Salah satu media digital yang banyak digunakan dan dikembangkan adalah yang berbasis *Augmented Reality* (AR) atau media tercerambah. Pada malakah ini akan tetap digunakan kata *Augmented Reality* yang menurut Mustika et al (2015: 278), *Augmented Reality* (AR) merupakan suatu konsep perpaduan antara *virtual reality* dengan *world reality* yang dilakukan untuk mengeksplorasi objek 3D dan data. Lebih lanjut dijelaskan oleh Jung dan Vitzthum (2013:66) bahwa berbeda dengan bidang grafis komputer 3D lainnya, dunia virtual menitikberatkan pada aspek kemampuan waktu nyata/*realtime* (*Echtzeitfähigkeit*) dan interaktivitas (*Interaktivität*). *Echtzeitfähigkeit* memiliki arti bahwa dunia virtual diperbarui dan ditampilkan secepat mungkin. Idealnya, pengguna tidak akan merasakan perbedaan pada dunia nyata sehubungan dengan perilaku temporal dari dunia virtual. Pada awalnya, interaktivitas berarti bahwa pengguna dapat bergerak di dunia virtual dan memengaruhi perilaku objek 3D di dunia virtual. Pengertian tersebut selanjutnya bergeser bahwa *Interaktivität* memungkinkan pemeriksaan titik pertemuan yang efisien tidak hanya dari objek 3D di antara mereka, tetapi juga dalam interaksi pengguna untuk mendeteksi tabrakan antara objek 3D dan representasi virtual dari pengguna.

*Augmented Reality* memiliki perangkat-perangkat yang bekerja secara bertahap dalam memadukan *world reality* dan *virtual reality*. Perangkat tersebut antara lain adalah 1) *marker* (penanda) sebagai *real environment* berbentuk objek nyata yang akan menghasilkan *virtual reality*, *marker* ini juga selanjutnya digunakan sebagai tempat *augmented reality* muncul; 2) *cloud recognition* sebagai sebuah layanan untuk melakukan proses pengenalan terhadap *image target* yang dilacak menggunakan *cloud database*; 3) aplikasi *mobile* seperti android dan IOS, dan 4) multimedia (Mustika, 2018:3-4). Dengan perangkat-perangkat itu, *augmented reality* bekerja dengan cara sebagai berikut (Permana et al, 2016:296):

1. Aplikasi *mobile* sebagai masukan menangkap *marker* dan mengirimkannya ke prosesor.
2. *Cloud recognition*, perangkat lunak di dalam prosesor mengolah gambar dan mengidentifikasi suatu pola.
3. *Software* tersebut selanjutnya menghitung pola untuk mengetahui di mana obyek virtual akan diletakkan.
4. Perangkat lunak mengidentifikasi pola dan mencocokkannya dengan informasi yang dimiliki.

Keberhasilan penggunaan media yang berbasis teknologi seperti media ABC *Kartei* dengan integrasi teknologi *Augmented Reality* yang dikembangkan ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi. Ada peserta didik yang dengan sukarela terlibat aktif dalam penerapan media baru, tetapi ada juga peserta didik yang enggan menghadapinya. Oleh karena itu, Coburn et al (2013:10-11) mengutarakan beberapa panduan sebagai upaya untuk meningkatkan utilitas keseluruhan sistem bagi peserta didik yang pasif.

1. Simpan konten sebanyak mungkin di kedalaman dekat layar untuk meminimalkan jumlah *leverage*, dan menjaga objek dalam jangkauan interaksi.
2. Dekatkan peserta aktif dengan layar untuk mengontrol sudut pandang antara peserta aktif dan peserta pasif.
3. Posisikan peserta pasif sedikit menjauhi layar. Dengan cara ini, peserta aktif diharapkan dapat lebih mudah bergerak untuk mengambil kendali.

4. Hindari adanya latar belakang atau buatlah perbaikan. Hal ini dilakukan karena pada dasarnya latar belakang adalah bagian terjauh yang berpotensi menimbulkan *leverage*

## Simpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media ABC *Kartei* telah melalui empat tahap dari enam tahap proses pengembangan dengan metode MDLC. Keempat tahapan tersebut mencakup penyusunan konsep, perancangan, pengumpulan bahan, dan perakitan. Masih banyak proses yang belum terselesaikan di tahap perakitan, oleh karena itu penulis perlu segera melanjutkan proses pembuatan media hingga dua tahap berikutnya (pengujian dan pendistribusian) terlampaui. Penulis juga membutuhkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan pada penelitian-penelitian berikutnya .

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan penelitian hingga penyampaian hasil penelitian tersebut dalam bentuk artikel ini. Kegiatan penelitian dan pengembangan Media ABC *Kartei* dengan integrasi teknologi *augmented reality* untuk pembelajaran budaya Jerman - Indonesia ini merupakan bagian dari proyek pengembangan inovasi pembelajaran berbasis kehidupan yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran (LP3) Universitas Negeri Malang dengan dukungan dari *Islamic Development Bank* (IsDB). Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada panitia AISOFOLL ke-10 atas kesempatan yang telah diberikan untuk mempresentasikan hasil penelitian ini di depan khalayak.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, H. D. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Pearson Education Inc.
- Chaer, Abdul & Agustina, Leonie. (2004). *Sosiolinguistik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Champion, Erik Malcolm. (2017). Digital Humanities is Text Heavy, Visualization Light, and Simulation Poor. *Digital Scholarship in the Humanities, Vol. 32, Supplement 1, 2017 p. 25-32*. Dari [https://academic.oup.com/dsh/article-abstract/32/suppl\\_1/i25/2957402](https://academic.oup.com/dsh/article-abstract/32/suppl_1/i25/2957402), diakses pada tanggal 2 Mei 2019.
- Cladis, Andrea E. (2018). A shifting paradigm: An evaluation of the pervasive effects of digital technologies on language expression, creativity, critical thinking, political discourse, and interactive processes of human communications. *E-Learning and Digital Media* 0(0) 1–24. Dari <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2042753017752583>, diakses pada tanggal 2 Mei 2019.
- Coburn, S., Rebenitsch, L., dan Owen, C. (2013). Passive Viewpoints in a Collaborative Immersive Environment. *Virtual, Augmented and Mixed Reality - Designing and Developing Augmented and Virtual Environments. 5th International Conference,*

VAMR 2013 Held as Part of HCI International 2013 Las Vegas, NV, USA, July 21-26, 2013 Proceedings, Part I. Randall Shumaker (ed). Berlin-Heidelberg: Springer.

Hirsch, E. (1996). *A first dictionary of cultural literacy : what our children need*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Ireneusz, Kida. (2011). Language Distance Across Cultures as Way of Expressing Politeness and Not Only. In J. A. Wojtaszek, *Aspects of Culture in Second Language Aquisition and Foreign Language Learning* (pp. 183-191). Heidelberg: Springer.

Jung, Bernhard dan Vitzthum, Arnd. 2013. *Virtual und Augmented Reality (VR/AR) - Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität*. Dörner, R., Broll, W., Grimm, P., et al (ed). Berlin – Heidelberg: Springer Verlag.

Lofthus, Liv, dan Silseth, Kenneth. (2019). Students choosing digital sources: Studying students’ information literacy in group work with tablets. *E-Learning and Digital Media 0(0) p. 1–17*. Dari [journals.sagepub.com/home/ldm](https://journals.sagepub.com/home/ldm), diakses pada tanggal 2 Mei 2019.

Moran, R Patrick. (2001). *Teaching Culture Perspectives in Practice*. Boston: Heinle&Heinle.

Mustika, Rampengan, C.P., Sanjaya, R. *Et al.* (2015). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Citec Journal. Vol. 2 No. 4. ISSN: 2460-4256 hal. 277-291*.

Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). *Jurnal Mikrotik Vol. 8/No. 1/Juli 2018 hal 1-14*. Dari <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/746/548>, diakses pada tanggal 5 Mei 2019.

Permana, A. P., Nurhayanti, O. D., Martono, K. T. (2016). Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Pemantauan Titik Reklame Kota Semarang Menggunakan QR-Code Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer Vol. 4 No. 2. e-ISSN: 2338-0403 hal. 295-304*. Dari <https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/12716/12332>, diakses pada tanggal 5 Mei 2019.

Reyna, J., Hanham, J., dan Meier, P.C. (2018). A framework for digital media literacies for teaching and learning in higher education. *E-Learning and Digital Media 2018, Vol. 15(4) p. 176–190*. Dari [journals.sagepub.com/home/ldm](https://journals.sagepub.com/home/ldm), diakses pada tanggal 2 Mei 2019.

Sugono, Dendy. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Tim Penyusun. (2018). *Katalog Jurusan Sastra Jerman Edisi Tahun 2018*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Welbers, K., Konijn, E. A., Burgers, C., et al. (2019). Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app. *E-Learning and Digital Media 2019*, Vol. 16(2) p. 92–109. Dari [journals.sagepub.com/home/ldm](https://journals.sagepub.com/home/ldm), diakses pada tanggal 2 Mei 2019.

### **Deskripsi Penulis**

Lilis Afifah dan Sri Prameswari Indriwardani, keduanya adalah dosen di Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang. Lilis Afifah, penulis pertama, menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Malang pada program studi Pendidikan Bahasa Jerman dan S2 di Universitas Negeri Yogyakarta di prodi Linguistik Terapan. Bidang yang menjadi minatnya adalah Germanistik dan pembelajaran bahasa asing. Sementara itu, penulis kedua, Sri Prameswari Indriwardhani menempuh pendidikan S1 (Pendidikan Bahasa Jerman) dan S2-nya (Pendidikan Bahasa dan Sastra) di Universitas Negeri Surabaya, serta tengah menjalani program S3 di universitas yang sama. Bidang ketertarikannya adalah pembelajaran bahasa dan budaya Jerman.