

**EFEKTIVITAS MEDIA GATHER TOWN DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh:

Tirtosaid Sudrajat

NIM 1901977

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**EFEKTIVITAS MEDIA GATHER TOWN DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN**

Oleh
Tirtosaid Sudrajat

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Tirtosaid Sudrajat
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

TIRTOSAID SUDRAJAT

**EFEKTIVITAS MEDIA GATHER TOWN DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Irma Permatawati, M.Pd.

NIP 198210042005012001

Pembimbing II



Pepen Permana, M.Pd.

NIP 198002102005011002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman



Irma Permatawati, M.Pd.

NIP 198210042005012001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**EFEKTIVITAS MEDIA GATHER TOWN DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2023



Tirtosaid Sudrajat

NIM 1901977

ABSTRAKSI

Sudrajat, Tirtosaid. 2023. Efektivitas Media Gather Town dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. Bandung. Skripsi pada Prodi Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Jerman, keterampilan berbicara menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai agar peserta didik dapat mengungkapkan ide dan pendapatnya secara lisan. Namun, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam hal ini. Masalah yang dihadapi peserta didik diduga disebabkan oleh berbagai hal, di antaranya adalah rendahnya motivasi dan minat, latar tempat yang kurang mendukung, serta rasa malu untuk berbicara dalam bahasa Jerman. Salah satu solusi agar peserta didik termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Jerman adalah dengan menggunakan media yang menarik. Gather Town adalah media virtual interaktif yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan temannya, dengan tampilan tempat dan karakter 2D seperti game. Banyaknya tempat virtual pada Gather Town diasumsikan dapat menarik minat peserta didik serta dapat digunakan sebagai latar tempat yang mendukung pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Keterampilan berbicara peserta didik sebelum penerapan Gather Town; 2) Keterampilan berbicara peserta didik setelah penerapan Gather Town; 3) Perbedaan keterampilan berbicara peserta didik sebelum dan setelah penerapan Gather Town; 4) Efektivitas Gather Town dalam pembelajaran keterampilan berbicara; dan 5) Respon peserta didik terhadap penerapan Gather Town dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu atau *Quasi Experiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Lintas Minat Bahasa Jerman SMAN 15 Bandung tahun ajaran 2022/2023. Sampel penelitian terdiri dari 15 siswa kelas XI MIPA 6 sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas XI MIPA 7 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Keterampilan berbicara peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol sebelum perlakuan berada pada kategori kurang; 2) Keterampilan berbicara peserta didik di kelas eksperimen setelah perlakuan berada pada kategori cukup, sedangkan di kelas kontrol termasuk ke dalam kategori kurang; 3) Terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman antara kelas eksperimen dan kontrol; 4) Dari hasil perhitungan uji t (*2-tailed*) dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,048 < 0,05$) diketahui bahwa Gather Town efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara; dan 5) Hasil kuesioner menunjukkan respon positif dari peserta didik terhadap penggunaan media Gather Town dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Untuk mengoptimalkan penggunaan Gather Town dalam pembelajaran, disarankan agar memperhatikan kestabilan jaringan internet dan ketersediaan gawai yang memadai.

Kata Kunci: efektivitas, Gather Town, keterampilan berbicara

KURZFASSUNG

Sudrajat, Tirtosaid. 2023. Die Effektivität von Gather Town beim Lernen der Sprechfertigkeit im Deutschunterricht. Bandung. Die Abschlussarbeit an der Deutschabteilung pädagogischen Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Im Deutschunterricht ist die Sprechfertigkeit eine der wichtigen Sprachfertigkeiten, die Schüler/innen beherrschen sollten, um ihre Ideen und Meinungen mündlich ausdrücken zu können. Allerdings haben die Schüler/innen immer noch Schwierigkeiten in diesem Bereich. Die Probleme, denen sie gegenüberstehen, werden vermutlich durch verschiedene Faktoren verursacht, darunter mangelnde Motivation und das Interesse, eine unzureichende Lernumgebung sowie Schamgefühle, sich auf Deutsch zu äußern. Eine Lösung, um die Schüler/innen dazu zu motivieren, auf Deutsch zu sprechen, ist die Verwendung von interessanten Medien. Gather Town ist eine interaktive virtuelle Plattform, die den Schülern ermöglicht, mit ihren Mitschüler/innen zu interagieren. Sie bietet eine 2D-Umgebung mit Orten und Charakteren ähnlich einem Spiel. Es wird angenommen, dass die Vielfalt der virtuellen Orte in Gather Town das Interesse der Schüler/innen weckt und als unterstützende Lernumgebung genutzt werden kann. Die Ziele dieser Untersuchung sind, um herauszufinden: 1) Die Sprechfertigkeit der Schüler/innen vor der Anwendung von Gather Town; 2) Die Sprechfertigkeit der Schüler/innen nach der Anwendung von Gather Town; 3) Den Unterschied der Sprechfertigkeit von den Schüler/innen vor und nach der Anwendung von Gather Town; 4) Die Effektivität von Gather Town beim Lernen der Sprechfertigkeiten im Deutschunterricht; und 5) Die Reaktion der Schüler/innen auf die Anwendung von Gather Town im Deutschunterricht. In dieser Untersuchung wurde die quasi-experimentelle Methode verwendet. Die Population in dieser Untersuchung waren die Schüler/innen in der XI Klasse, die Deutsch als Wahlfach an der SMAN 15 Bandung im Schuljahr 2022/2023 genommen haben. Die Stichprobe besteht aus 15 Schüler/innen der Klasse XI MIPA 6 als Experimentalgruppe und 15 Schüler/innen der Klasse XI MIPA 7 als Kontrollgruppe. Anhand von Untersuchungsergebnissen kann man herausfinden, dass: 1) Die Sprechfertigkeit der Schüler/innen in der Experimentalgruppe und der Kontrollgruppe vor der Anwendung von Gather Town zur Kategorie "unzureichend" gehört; 2) Die Sprechfertigkeit der Schüler/innen in der Experimentalgruppe nach der Anwendung von Gather Town zur Kategorie "ausreichend" gehört, während sie in der Kontrollgruppe weiterhin als unzureichend gelten; 3) Es gibt einen signifikanten Unterschied in der Sprechfertigkeit zwischen der Experimentalgruppe und der Kontrollgruppe; 4) Die Effektivität von Gather Town wird durch den berechneten t-Test (zweiseitig) mit einem Signifikanzwert von weniger als 0,05 ($0,048 < 0,05$) bestätigt; und 5) Die Ergebnisse des Fragebogens zeigen eine positive Reaktion der Schüler/innen auf die Verwendung von Gather Town im Deutschunterricht. Um die Nutzung von Gather Town im Unterricht zu optimieren, wird empfohlen, die Stabilität der Internetverbindung und die Verfügbarkeit geeigneter Geräte zu berücksichtigen.

Schlüsselwörter: Effektivität, Gather Town, Sprechfertigkeit

ABSTRACT

Sudrajat, Tirtosaid. 2023. The Effectiveness of Gather Town as a Learning Tool in Learning German Speaking Skill. Bandung. Thesis: Department of German Education. Faculty of Language and Literature Education. Indonesia University of Education.

In learning German language skills, speaking skill is one of the important language abilities to be mastered so that learners can express their ideas and opinions orally. However, learners still face difficulties in this regard. The problems faced by learners are suspected to be caused by various factors, including low motivation and interest, inadequate learning environment, and reluctance to speak in German. One solution to motivate learners to speak in German is to use engaging media. Gather Town is an interactive virtual platform that allows learners to interact with their peers in a 2D game-like environment. The abundance of virtual locations in Gather Town is assumed to capture learners' interest and provide a supportive learning environment. The objectives of this research are to determine: 1) The speaking skills of learners before the implementation of Gather Town; 2) The speaking skills of learners after the implementation of Gather Town; 3) The difference in speaking skills of learners before and after the implementation of Gather Town; 4) The effectiveness of Gather Town in teaching speaking skills; and 5) The learners' response to the implementation of Gather Town in German speaking skill learning. This research is a quantitative study using a Quasi Experiment. The population consisted of students in the XI grade who chose German as an elective subject at SMAN 15 Bandung in the academic year 2022/2023. The research sample consists of 15 students from XI MIPA 6 as the experimental group and 15 students from XI MIPA 7 as the control group. The results of the research show that: 1) The learners' speaking skills in both the experimental and control groups before the treatment are categorized as poor; 2) The learners' speaking skills in the experimental group after the treatment are categorized as fair, while it remained poor in the control group; 3) There is a significant difference in German speaking skills between the experimental and control groups; 4) The effectiveness of the Gather Town platform is determined by the results of the two-tailed t-test calculation with a significance value less than 0.05 ($0.048 < 0.05$); and 5) The questionnaire results show a positive response from the learners towards the use of Gather Town platform in learning German speaking skill. To optimize the use of Gather Town in the classroom, it is recommended to consider the stability of internet connectivity and the availability of suitable devices.

Keywords: effectiveness, Gather Town, speaking skill

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanallahu wa Ta'ala karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Pendidikan Indonesia. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., MA. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Ibu Irma Permatawati, M.Pd. dan Bapak Pepen Permana, M.Pd. selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu selaku orang tua penulis.
5. Seluruh dosen, staf/karyawan, dan segenap civitas Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Bapak Toto Suharya, S.Pd, M.Pd. selaku kepala sekolah SMAN 15 Bandung.
7. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata tidak ada yang sempurna di dunia, termasuk skripsi ini. Semoga dapat memberikan manfaat.

Bandung, 20 Juli 2023



Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis ucapkan atas berkat, bimbingan dan kasih karunianya yang dilimpahkan, sehingga akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Media Gather Town Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman” tepat pada waktunya.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis tidak luput dari berbagai kesulitan dan hambatan, namun atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, yaitu kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan skripsi ini.

Penulis telah berusaha dengan sebaik mungkin dengan kemampuan yang ada dalam menyelesaikan skripsi ini untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat menghargai segala kritik dan saran yang membangun.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Bandung, 20 Juli 2023



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAKSI	i
KURZFASSUNG	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Media Pembelajaran.....	6
B. Gather Town	11
C. Kerampilan Berbicara Bahasa Jerman	20
D. Penelitian yang Relevan	35
E. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Desain Penelitian	38
B. Partisipan	38
C. Populasi dan Sampel	39
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Prosedur Penelitian	40
F. Pengolahan Data	41

G. Analisis Data.....	41
H. Hipotesis Statistik	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Data	44
B. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	56
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	64
A. Simpulan.....	64
B. Implikasi.....	65
C. Rekomendasi.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kriteria Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Model FSI Menurut Djiwandono (dalam Widiana, 2013, hlm. 35-36)	25
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Menurut Schulz (dalam Rahmawati 2017, hlm. 24)	27
Tabel 2.3	Kriteria Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Menurut Dinsel dan Reimann (dalam Puspitasari, 2019, hlm. 18-19)	31
Tabel 2.4	Kategori Penilaian Menurut Arikunto (2013, hlm. 281)	32
Tabel 2.5	Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman	33
Tabel 2.6	Penelitian yang Relevan	36
Tabel 4.1	Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
Tabel 4.2	Interpretasi Skor Skala Likert Berinterval 1-4	50
Tabel 4.3	Hasil Angket Kusioner Setiap Aspek	50
Tabel 4.4	Hasil Skor Angket Kuisisioner Setiap Aspek	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Harga Layanan Gather Town	15
Gambar 2.2	Tampilan Akun Anonim.....	15
Gambar 2.3	Tampilan Ketika Pengguna Berhasil <i>sign in</i>	16
Gambar 2.4	Tampilan Kategori Pembuatan <i>Space</i>	16
Gambar 2.5	Tampilan <i>Advance Templates</i>	17
Gambar 2.6	Tampilan Pengisian Nama <i>Space</i> dan <i>Password</i>	18
Gambar 2.7	Tampilan Awal Sebelum Memasuki <i>Space</i>	18
Gambar 2.8	Tampilan Kostumisasi Karakter	19
Gambar 2.9	Tampilan Sudah Masuk ke dalam <i>Space</i>	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Validitas Expert Judgement.....	70
Lampiran 2: Kisi-kisi Instrumen.....	72
Lampiran 3: Instrumen Penelitian <i>Pretest/Posttest</i>	74
Lampiran 4: Kunci Jawaban.....	76
Lampiran 5: Kriteria Tes Keterampilan Berbicara	78
Lampiran 6: Kategori Penilaian.....	79
Lampiran 7: Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80
Lampiran 8: Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	81
Lampiran 9: Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
Lampiran 10: Uji Signifikansi Perbedaan Rata-rata Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
Lampiran 11: Uji t Independen Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
Lampiran 12: Hasil Angket Kuesioner	90
Lampiran 13: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	96
Lampiran 14: Kisi-Kisi Angket.....	112
Lampiran 15: Surat Pengesahan Bimbingan Skripsi	115
Lampiran 16: Surat Keterangan Penelitian	117
Lampiran 17: Dokumentasi Penelitian.....	118

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Akbar, M. R. (2022). Penilaian Pembelajaran Berbicara (Penilaian Proses dan Penilaian Hasil) dan Modelnya. [Online]. Diakses dari <https://www.rijalakbar.id/2022/03/penilaian-pembelajaran-berbicara.html>.
- Azis, I., Saud, S., & Achmad, A. K. (2022). Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Melalui Media Zoom. *Phonologie Journal of Language and Literature*, 2(2), 194-197. doi: <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i2.35299>.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dinsel, S. & Reimann, M. (2011). *Tipps und Übungen: Fit fürs Goethe Zertifikat Deutsch*. Heuber Verlag.
- Endres, C. (2016). *Digitales Verhältnis zwischen Arbeitsmedien und Lernmedien*. Munich: GRIN Verlag.
- Fitria, T. N. (2021). Creating Sensation of Learning in Classroom: Using 'Gather Town' Platform Video Game-Style for Virtual Classroom. *Education and Human Development Journal*, 7(3), 30-43. doi: 10.33086/ehdj.v6i2.
- Ghaluh, B. M. (2022). Tes Keterampilan Berbicara: Konsep, Tingkatan, dan Model Soal. [Online]. Diakses dari <https://www.languafie.com/2021/12/tes-keterampilan-berbicara.html>.
- Hutabarat, M. D. (2013). Einführung Zu Sprechübungen. *Allemania*. 2(2), 89-99.
- Kapinus, P. (2007). *Mediennutzung im Deutschunterricht*. Munich: GRIN Verlag.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah (SMA/MA) Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman*. Jakarta: Kemdikbud.
- McClure, C.D. & Williams, P.N. (2021) Gather.town: an opportunity for self-paced learning in a synchronous, distancelearning environment. *Journal of*

Learning and Teaching, 14(2) doi:
<https://doi.org/10.21100/compass.v14i2.1232>.

Öcal, Y. (2013). *Sprechfertigkeit. Förderung der mündlichen Kommunikation im Fremdsprachenunterricht*. Munich: GRIN Verlag.

Puspitasari, N. E. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Palos-Sanchez, P.R., I., Baena-Luna, P. & Silva-O'Connor, D. (2022). Exploring employees' beliefs regarding the potential benefits of virtual worlds for group cohesion: gather town. *Multimed Tools Appl*, 0(0) doi:
<https://doi.org/10.1007/s11042-022-14308-7>.

Rahmawati, A. A. (2017). *Efektivitas Penerapan Strategi Inside Outside Circle (IOC) dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Rupp, G. (2011). *Mediendidaktik. Einführung in die Deutschdidaktik*, 205-252. doi: 10.1007/978-3-476-00365-2_5.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trim, J., North, B., Coste, D. & Sheils, J. (2001). *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. München: Langenscheidt.

Trim, J., North, B., Coste, D. & Sheils, J. (2004). *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen / Kurzinformationen*. München: Langenscheidt.

Wang, P. (2021). Why the Metaverse Matters. [Online]. Diakses dari <https://www.gather.town/blog>.

Widiana, M. (2013). *Keefektifan Penggunaan Media Video Berbahasa Jerman pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Banguntapan Bentul*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Winarialubis. (2020). *Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <https://winarialubis.wordpress.com/2020/11/24/media-pembelajaran>.

Tirtosaid Sudrajat, 2023

EFEKTIVITAS MEDIA GATHER TOWN DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Yuniastuti, S. H., Miftakhuddin., & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Zhao, X. & McClure, C. D. (2022). Gather.Town: A Gamification Tool to Promote Engagement and Establish Online Learning Communities for Language Learners. *RELC Journal*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/00336882221097216>.