

PELATIHAN DIGITALISASI PEMBELAJARAN BUDAYA INTERKULTURAL BAHASA JERMAN UNTUK GURU SMA

Sri Prameswari Indriwardhani¹⁾, Lilis Afifah¹⁾, Sawitri Retnantiti¹⁾

¹⁾Jurusan Sastra Jerman, Program Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang,
Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author : Sri Prameswari Indriwardhani
E-mail : sri.prameswari.fs@um.ac.id

Diterima 04 Januari 2022, Direvisi 23 Mei 2022, Disetujui 23 Mei 2022

ABSTRAK

Pembelajaran budaya dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman tidak mungkin dielakkan, salah satu pendekatan pembelajaran budaya adalah interkultural, yang terfokus pada keberhasilan dalam berkomunikasi dibarengi dengan pemahaman fenomena budaya sehari-hari Jerman dan budaya Indonesia. Tujuan pengabdian ini adalah agar guru bahasa Jerman di SMA tidak hanya mengajarkan budaya dengan menghafal tentang fakta dan data tentang negara Jerman akan tetapi juga dapat mengajarkan muatan budaya interkultural melalui media digital. Sasaran kegiatan ini adalah para ketua dan sekretaris MGMP Bahasa Jerman di Jawa Timur. Metode pelaksanaan dirancang dengan empat pokok kegiatan yaitu penyamaan konsep, pemilihan materi, penyusunan media dan presentasi dan evaluasi kegiatan. Pelatihan dilakukan secara daring dan luring selama bulan Juni – Oktober 2021 dan hasil dari pelatihan ini adalah lima produk video pembelajaran untuk kelas X- XII dengan menggunakan aplikasi PPT, Canva, Tiktok, Quizziz, dan Quizwhizzer. Akan tetapi hasil penelitian ini masih perlu diperkenalkan dan diujicobakan luas penerapannya di kelas sehingga ada masukan yang berarti untuk perbaikan hasil produk ini.

Kata kunci: pembelajaran bahasa asing; budaya; interkultural; digital

ABSTRACT

Cultural learning in foreign language learning especially German is inevitable, one approach to cultural learning is intercultural, whose focus is on success in communicating coupled with an understanding of the daily cultural phenomena of Germany and Indonesian culture. The aim of this activities is the german teacher at high school able to teach culture with intercultural approach with a digital apps. The targets of this activity are the chairmen and secretaries of MGMP German in East Java. The implementation method is planned with four main activities, namely the equalization of concepts, the selection of materials, the preparation of media and presentation and evaluation of activities. The training is conducted online and offline during June – October 2021 and the result of this training is five learning video products for class X-XII using PPT, Canva, Tiktok, Quizziz, and Quizwhizzer applications. However, the results of this devotion still need to be introduced and piloted widely in the classroom so that there is meaningful input for the improvement of the results of this product.

Keywords: foreign language learning; cultur; intercultural; digital

PENDAHULUAN

Musyawarah Pengajar Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jerman di Jawa Timur berjumlah 6 yaitu Surabaya, Sidorjo, Malang kota, Malang kabupaten, Jombang dan Besuki. Hasil wawancara dengan ketua MGMP Provinsi mereka memerlukan pelatihan dan contoh pembelajaran budaya interkultural yang menarik di masa pandemi ini, yang tidak hanya menunjukkan film dan gambar dari Jerman dan membahasnya dari segi kosakata, tata bahasanya dan isinya saja.

Pengetahuan kosakata, tatabahasa dan keterampilan membaca, menulis,

mendengar dan berbicara penting untuk diajarkan dalam pembelajaran bahasa asing akan tetapi semuanya akan hampa dan tidak dekat dengan kehidupan sesungguhnya apabila pengajar tidak mengajarkan wacana budaya di mana bahasa itu digunakan. Peserta didik perlu belajar adat istiadat, tingkah laku, nilai dan kepercayaan atau belief dari bahasa yang dia pelajari agar mereka dapat berkomunikasi secara efektif. Ketidaktahuan penutur asli bahasa yang dipelajari akan menimbulkan kesalahpahaman apabila mereka berkomunikasi dengan menutur asli. Lebih lanjut (Byram, M., Gribkova, B., &

Starkez, H, 2002) dan (Byram, Michael / Hu, Adelheid, 2009) mengatakan fokus pembelajaran bahasa asing harus tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk dapat berkomunikasi tanpa membuat kesalahan, akan tetapi untuk dapat berkomunikasi secara terbuka, yang akan memungkinkan mereka untuk berkembang di konteks budaya asing.

Menurut Biechele dan Padros (Rösler, Dietmar & Würfel, Nicola, 2014) Pendekatan budaya ini berorientasi pada tujuan umum kompetensi komunikatif yaitu keberhasilan dalam berkomunikasi harus dibarengi dengan pemahaman fenomena budaya sehari-hari. Untuk mengetahui kompetensi interkultural dapat dilihat dengan mengidentifikasi tiga komponen perilaku interkultural yang menurut (Sercu, 2014), (Byram, Michael / Hu, Adelheid, 2009), (Garret-Rucks, 2014) adalah dengan 1) sikap interkultural/savoir-*être* atau yaitu keingintahuan dan keterbukaan, kesiapan untuk menanggukhan ketidakpercayaan tentang budaya lain dan budaya sendiri, 2) pengetahuan interkultural/ *savoir* yaitu pengetahuan tentang kelompok sosial dan produk serta praktiknya tentang proses interaksi sosial dan individu di negara penutur asli dan di negara lawan bicara, 3) keterampilan interkultural/ *savoir comprendre* adalah kemampuan menafsirkan suatu dokumen atau peristiwa dari budaya lain, menjelaskannya dan menghubungkannya dengan dokumen milik sendiri.

Terlebih pada masa pandemi ini, semua pembelajaran tatap muka diganti dengan daring. Pembelajaran yang awalnya diperuntukkan untuk pertemuan tatap muka, disesuaikan untuk pembelajaran secara daring, jadi diperlukan pengetahuan media digital yang memadai. Kemampuan menggunakan media digital, alat-alat komunikasi untuk interaksi di masa pandemi ini tidak bisa dielakkan, karena merupakan respon terhadap perkembangan teknologi untuk mendukung berlangsungnya interaksi di kehidupan sehari-hari. Begitu juga dalam proses pembelajaran daring tidak akan dapat terlaksana dan berjalan dengan baik, jika guru dan peserta didik tidak didukung oleh media teknologi dan kemampuan menggunakannya. Menurut (Goulao, 2014) kemampuan menggunakan dan interaksi yang baik dengan teknologi merupakan prasyarat berhasilnya pembelajaran berbasis internet.

Dilakukannya pelatihan ini agar para guru dapat memahami pembelajaran budaya interkultural dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan video pembelajaran yang mereka hasilkan dapat digunakan oleh guru bahasa

Jerman se-Jawa Timur. Hal ini merupakan salah satu jenis pembelajaran digital yang berbasis *user generation content* (UGC) (Köhler, 2021) , di mana video yang berisi budaya interkultural untuk peserta didik SMA/SMK di kelas X-XII diproduksi oleh guru dan video ini yang akan digunakan di kelas.

Guru-guru yang tergabung dalam MGMP dari kota Surabaya, Sidoarjo, Malang, Jombang dan Banyuwangi mengaku belum pernah mendapatkan pelatihan pembelajaran budaya interkultural dan mengembangkannya isi pembelajaran tersebut dalam bentuk video pembelajaran digital. Berangkat dari latar belakang inilah perlu diadakan sebuah pelatihan bagi perwakilan guru-guru yang tergabung dalam MGMP bahasa Jerman di Jawa Timur untuk membuat media digitalnya berupa video dan atau media interaktif berbasis ICT untuk pembelajaran budaya interkultural Jerman-Indonesia.

METODE

Peneliti menjangkir calon peserta dengan melalui komunikasi pribadi dengan mitra yang merupakan koordinator ketua MGMP provinsi Jawa Timur, yaitu Bapak Lufi Pratama Ardyon pada tanggal 14 Maret 2021. Dari aktifitas tersebut, diperoleh nama-nama perwakilan dan ketua MGMP yang akan mengikuti pelatihan ini. 9 orang guru bahasa Jerman dari MGMP menyatakan kesediaannya untuk mengikuti kegiatan pelatihan. Selanjutnya peneliti berkoordinasi dengan mitra untuk menentukan waktu pelatihan dan ditemui kesepakatan untuk melaksanakannya dengan moda tatap muka pada tanggal 10 Juli 2021 bertempat di SMAN 2 Situbondo, akan tetapi karena adanya atauran Pemberlakuan Pembatasan kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk wilayah Jawa dan Bali dari tanggal 3 Juli 2021 pelaksanaan pelatihan digitalisasi pembelajaran budaya interkultural ini mengalami perubahan dibandingkan rencana semula. Seiring dengan perkembangan situasi dan kebijakan yang diberlakukan, akhirnya disepakati kegiatan pelatihan ini dilakukan secara online menggunakan aplikasi Zoom Meeting pada hari yang telah ditetapkan.

Pada tanggal 10 Juli 2021 peneliti membentuk grup Whatsapp yang berisi anggota tim pelaksana dan para calon peserta pelatihan untuk mempermudah koordinasi. Undangan berupa Link *Zoom* untuk para peserta telah dikirim sebelumnya melalui grup *whatsapp* dan sesuai dengan kesepakatan maka kegiatan pelatihan baru bisa dilakukan pada tanggal 6 Agustus 2021 dan diikuti oleh 9 perwakilan MGMP di 5 wilayah Jawa Timur

yaitu Malang, Surabaya, Sidoarjo, Jombang dan Besuki

Metode pelaksanaan yang dirancang dengan empat pokok kegiatan yaitu (1) materi tentang konsep pembelajaran budaya interkultural, (2) pemilihan materi bermuatan budaya interkultural dalam bahan ajar yang ada dan di media lainnya, (3) penyusunan media pembelajaran interkultural dalam bentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital, (4) presentasi hasil produk dan evaluasi kegiatan pelatihan.

Pada tahap pertama tentang tim melakukan pengimbasan materi tentang konsep pembelajaran interkultural secara luring agar para ketua dan sekretaris MGMP mempunyai persepsi yang sama tentang pembelajaran interkultural. Pada tahap kedua dilakukan pengkajian dan penentuan materi dan media digital yang telah dan akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Pada tahap ketiga disusun dan dirakit/ diproduksi video pembelajaran dengan materi yang telah dipilih dan pada tahap keempat dilakukan presentasi hasil produksi dengan sesama peserta pelatihan dan dilakukan evaluasi pelatihan dengan menggunakan *googleform* tentang kepuasan dengan menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Acara pada tahap pertama diadakan secara luring, diawali dengan sambutan dari ketua pelaksana dan dilanjutkan dengan menyampaikan materi untuk penyamaan persepsi dan konsep pembelajaran budaya interkultural dan disebarkan juga angket tentang aplikasi pembuat video apa saja yang peserta digunakan. dan kemungkinan aplikasi lainnya yang bisa digunakan dalam pembuatan video pembelajaran.



Gambar 1. Pelatihan secara Luring

Dari *Brainstorming* dengan menggunakan aplikasi *Mentimeter* tentang kemampuan digital tentang aplikasi video yang sering digunakan peserta didapat hasil bahwa sebagian besar menggunakan *Googlemeet*, disusul Zoom dan MS Team. Mengapa pertanyaan ini diajukan agar hasil video yang nantinya akan diproduksi dapat ditamankan

(embed) atau ditautkan dalam aplikasi yang telah ada atau yang mereka digunakan. Pertanyaan mengenai aplikasi pembuat video apa yang telah mereka ketahui/gunakan, di dapat hasil sebagai berikut.



Gambar 2. *Brainstorming* dengan menggunakan Mentimeter

Dari hasil *brainstorming* kemudian peneliti menyampaikan materi yang terdiri atas konsep digitalisasi, konsep pembelajaran budaya interkultural, modul pembelajaran budaya interkultural, aplikasi pembuat video pembelajaran, kegunaan digitalisasi pembelajaran budaya interkultural. Setelah penyampaian materi kemudian peneliti menyebarkan angket melalui *Googleform* dengan menggunakan skala likert.

Hasil angket yang peneliti sebar di akhir pelaksanaan pelatihan, yang terdiri dari 4 pertanyaan yaitu (1) apakah Anda sudah mempunyai gambaran tentang aplikasi yang akan Ibu/Bapak gunakan untuk digitalisasi pembelajaran budaya interkultural? Ya/Tidak? mengapa?, 100% menyatakan mereka sudah mempunyai gambaran tentang aplikasi yang akan mereka gunakan, untuk pertanyaan kedua tentang (2) kendala apa yang akan Ibu/Bapak hadapi dalam pembuatan digitalisasi pembelajaran budaya interkultural?, 33% menyatakan tidak ada kendala dan sisanya mempunyai kendala dalam materi, skenario pembelajaran, ide dan sumber daya manusia (SDM). Untuk pertanyaan ketiga mengenai (3) bantuan/ Solusi/ saran apa yang Ibu/Bapak butuhkan, 55% menjawab mereka membutuhkan pendampingan dan materi membutuhkan *skill editing* dan kebahasaan. Untuk pertanyaan ke (4). apakah pertemuan ini membantu Ibu/Bapak untuk menyamakan persepsi? 100% menyatakan setuju dan mereka sudah mempunyai gambaran tentang isi video pembelajaran interkultural yang akan mereka produksi.

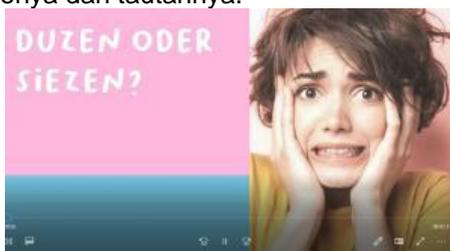
Pendampingan secara luring dilakukan di SMAN 2 Situbondo pada tanggal 17 September 2021 terlihat dalam gambar 2. dikarenakan peserta di sana belum pernah mendapatkan pelatihan sejenis dan

kemampuan digital mereka agak tertinggal dibandingkan peserta lainnya. Peneliti memberikan arahan untuk lebih memfokuskan materi yang akan dibuat video pembelajarannya, dan peneliti menunjukkan beberapa aplikasi untuk membuat video kepada peserta dan menganjurkan mereka untuk memilih aplikasi yang sudah mereka kenal dan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada untuk membuat video pembelajaran dan mendampinginya.



Gambar 3. Pendampingan Luring di SMAN 2 Situbondo

Selama kurun Agustus sampai dengan bulan Oktober 2021 dilakukan pendampingan baik secara daring melalui *Whatsappgrup* (WAG) dan secara luring. Dari hasil pendampingan itu kemudian dihasilkan lima video pembelajaran budaya interkultural untuk kelas X sampai kelas XII, dan tiga permainan multimedia interaktif melalui aplikasi *quizziz* dengan tema-tema berikut ini: tema perkenalan dengan judul *Duzen und Siezen* untuk kelas X, dengan aplikasi pertanyaan di *quizziz*, berikut ini adalah gambar tampilan videonya dan tautannya.



Gambar 4. Video Tema Sapaan formal dan informal

<https://quizziz.com/admin/quiz/612b2e51c4e87d001f2cf0f2>.

Satu video dengan tema kehidupan sekolah (*Schule*) untuk kelas X, dua video dan satu permainan *quizziz* untuk kelas XI dengan tema *Essen und Trinken* dan satu video dan permainan *quizwhizzer* untuk tema keluarga/*Familie*. Berikut ini adalah tautannya <https://app.quizwhizzer.com/game/613e11967f1ef2000f9fe9e4>.

Video dan permainan yang telah dibuat oleh peserta kemudian dikirim melalui WAG yang telah ada sehingga peserta yang lain dapat melihat dan saling memberikan komentar, jadi presentasi hasil dilakukan melalui WAG dan angket evaluasi pelatihan dibuat dengan *googleform* dan disebar melalui WAG.



Gambar 5. Tiktok tentang tema Makan dan Minuman.

https://www.tiktok.com/@arianicihuy/video/6998505585763241242?is_copy_url=1&is_from_webapp=v1&q=arianicihuy&t=1637539098370

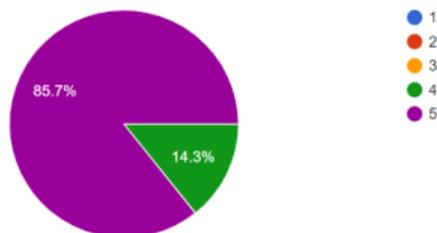
Pembahasan

Pelatihan telah menghasilkan beberapa video dan tiga permainan interaktif, dari hasil pelatihan dan angket evaluasi tentang pelatihan digitalisasi pembelajaran budaya interkultural dengan menggunakan *googleform*, angket yang digunakan adalah angket terbuka dan tertutup dengan 11 item pertanyaan, 7 pertanyaan dengan menggunakan pertanyaan tertutup dengan skala Likert dengan rentang 1-5 dengan skor 1 tidak puas/tidak setuju sampai dengan skor 5 sangat puas/ sangat setuju. Dan 4 item tentang alasan dan pendapat mereka tentang pelatihan dan tindak lanjut yang peneliti sebar didapat hasil seperti berikut ini.

Item pertanyaan dalam angket; (1) Seberapa puas anda sebagai mitra berkomunikasi dengan peneliti, (2) Seberapa puas anda sebagai mitra dengan kinerja peneliti, (3) Seberapa puas anda sebagai mitra terhadap respon peneliti ketika menanggapi keluhan, (4) Seberapa puas anda tentang wawasan dan pengetahuan peneliti, (5) Seberapa puas anda tentang produk digitalisasi yang telah anda buat?, (6) Alasannya, (7) Aplikasi apa sajakah yang Anda gunakan ketika membuat produk digital pembelajaran budaya interkultural? berikan alasannya; kelebihan beserta kekurangan aplikasi tersebut, (8) Apakah Anda setuju produk Anda diujicobakan di kelas bahasa Jerman?, (9) Berikanlah alasan jawaban Anda atas pertanyaan no 8, dan kendala apa yang mungkin Anda hadapi dan dihadapi peserta didik dalam penerapan media tersebut

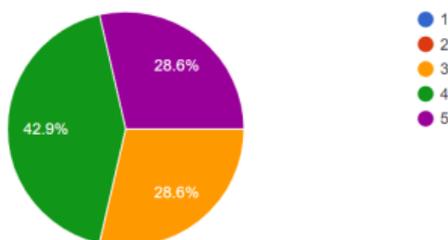
di kelas, (10) Apakah Anda setuju produk Anda disebarluaskan kepada khalayak umum (para guru dan peserta didik bahasa Jerman se Jawa Timur atau bahkan se Indonesia)?, (11) Berikan alasan jawaban Anda atas pertanyaan no.10.

Berikut ini adalah jawaban dari tiga item pertanyaan nomor 1-3 yaitu 85.7% guru peserta pelatihan puas terhadap komunikasi, kinerja dan respon peneliti.



Gambar 6. Kepuasan Peserta Pelatihan

100% guru peserta pelatihan mengatakan puas akan wawasan dan pengetahuan peneliti. Untuk produk yang dihasilkan oleh para guru peserta pelatihan, 42,9% guru berpendapat puas akan produk yang telah mereka hasilkan dan 28,6% mengatakan sangat puas dan cukup puas. Alasan yang mereka berikan antara lain sebagai berikut; „bisa berkreasi dan bisa membuat cerita seperti yg diinginkan, karena ketrampilan saya menggunakan teknologi tidak begitu mumpuni. Jadi saya membuat produk berdasarkan aplikasi sederhana yang saya dan tim kuasai, masih merasa belum maksimal, penerapan bahasa Jerman sesuai dengan hasil yg ingin diharapkan kami, saat produk tersebut bisa disimak oleh siswa lainnya“.



Gambar 7. Kepuasan tentang Produk yang telah dibuat

Berikut ini alasan pemilihan dan penggunaan aplikasi dalam pembuatan video oleh peserta pelatihan, mereka menggunakan aplikasi, *Canva*, *PPT*, *Tiktok*, *explee*, *plotagon*, *Quizziz* dan *Quizwhizzer*. Aplikasi *explee* dan *plotagon* digunakan karena memiliki kelebihan yaitu menarik dan bisa menjadi pembelajaran keterampilan menulis */schreiben* dan berbicara/ *sprechen*, kekurangan aplikasi ini

tidak ada tombol untuk memperlambat atau mempercepat ucapan.

Video explee dan *plotagon* digunakan karena mudah digunakan dan gratis karena menggunakan versi trial, terdapat suara penutur asli, jadi memudahkan membuat video pembelajaran meskipun pemula. Aplikasi *Aplikasi canva*, mudah diaplikasikan tersedia fitur lengkap. Tangkapan layar di bawah ini adalah video dengan menggunakan aplikasi *plotagon* untuk tema *Keluarga/Familie*.



Gambar 8. Video dengan aplikasi *Plotagon*

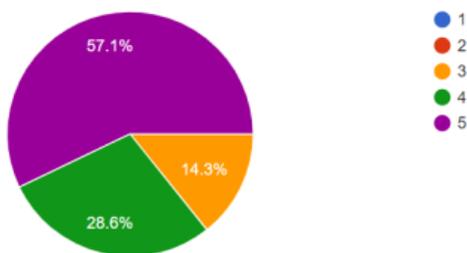
Video dengan powerpoint/PPT mempunyai kelebihan yaitu mudah penggunaannya, untuk merekam maupun mengedit. Tidak perlu ketrampilan yang tinggi untuk mengoperasikannya. Kelemahan adalah produk digitalnya pasif, kurang menarik karena tidak ada gerakan- gerakan animasi yang lebih hidup. Video dengan *tiktok* memiliki kelebihan yaitu mudah penggunaannya, durasi singkat, dan populer dikalangan peserta didik. Akan tetapi memiliki kelemahan yaitu durasi yang singkat membuat peserta didik kurang paham dengan materi yang ingin disampaikan, tapi tampilan visual cukup membantu pemahaman peserta didik. Kuis pada *Quizziz* dan *Quizwhizzer* digunakan sebagai quiz untuk menguji pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan dalam video. Berikut ini tampilan layar kuis melalui *Quizwhizzer* yang telah berhasil dibuat untuk tema *Keluarga/Familie*.



Gambar 9. Kuis melalui *Quizwhizzer*

57,1 % mengatakan setuju apabila produk disebarlan ke khalayak yang lebih luas dikarenakan kesesuaian materi di SMA dan materi dijelaskan dengan cara yang berbeda dan lebih menarik. Akan tetapi kemungkinan kendala yang dihadapi oleh guru ketika menggunakan produk video pembelajaran ini adalah kendala jaringan dan masih dibutuhkan

penjelasan dalam bahasa Indonesia mengingat ada beberapa kosakata sulit yang bermuatan budaya yang harus dijelaskan dalam bahasa Indonesia agar tidak terjadi kesalahpahaman.



Gambar 10. Kesiapan Produk disebarluaskan

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan telah dilakukan sesuai dengan alur pelatihan yang sudah direncanakan, akan tetapi produk yang dihasilkan tidak 100% sesuai yang direncanakan karena hanya 5 video yang berhasil dibuat oleh guru peserta pelatihan, dari 6 video pembelajaran yang diharapkan. Akan tetapi ada tambahan 3 kuis permainan interaktif yang telah mereka berhasil buat.

Dari angket hasil evaluasi pelatihan didapat simpulan peserta pelatihan cukup puas dengan pelatihan dan hasil video dan kuis permainan interaktif yang telah mereka buat dan mereka bersedia apabila produk yang telah mereka buat disebarluaskan dan gunakan oleh khalayak umum yaitu guru bahasa Jerman lainnya dan mereka mengharapkan masukan untuk perbaikan video.

Sasaran pelatihan yang hanya melibatkan para ketua dan sekretaris MGMP Jawa Timur yang berjumlah 9 orang meskipun bisa dikatakan berhasil akan tetapi dari segi kuantitas dan kualitas masih perlu ditingkatkan. Dari segi kuantitas dari jumlah guru bahasa Jerman di Malang kota dan Malang raya yang berjumlah 30 orang, maka masih perlu ditambah dan diperlukan pelatihan yang sejenis dan dari segi kualitas, video dan kuis dengan aplikasi digital yang telah ada dapat diperbaiki dan ditingkatkan kualitasnya berdasarkan masukan para pengguna baik dari guru bahasa Jerman di Jawa Timur maupun di seluruh Indonesia, dikarena tema-tema yang diajarkan dalam video dan kuis melalui aplikasi digital sesuai dengan kurikulum bahasa Jerman yang berlaku di SMA.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pengabdian ini terlaksana berkat dukungan dari Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, untuk itu kami ucapkan terima kasih kepada Dekan beserta Wakil Dekan, Kolega dan para perwakilan Guru Bahasa Jerman yang tergabung dalam MGMP Malang, Surabaya, Sidoarjo, Jombang dan Banyuwangi yang mengikuti pelatihan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Boekman, Klaus-Börge. (11:3 2006). Dimensionen von Interkulturalität im Kontext des Fremd- und Zweitsprachenunterrichts. *Zeitschrift für Interkulturelenn Fremdsprachenunterrichts*, S. 19.
- Byram, M., Gribkova, B., & Starkez, H. (2002). *Developing the intercultural dimension in language teaching: a practical introduction for teachers*. Strasbourg: Council of Europa.
- Byram, Michael / Hu, Adelheid. (2009). *Interkulturelle Kompetenz und fremdsprachliches Lernen*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Garret-Rucks, P. (2014). Measuring Instructed Language Learners IC development: Discrepancies between Assessment Models by Byram and Bennet. *International Journal of Intercultural Relations* 41, 181-191.
- Goulao, M. (2014). 2014. *Athens Journal of Education* 1 (3), 237-246.
- Köhler, T. (Wednesday, Januari 2021). E-Lernen in Pandemiezeiten: Trends und Perspektiven für die Didaktik. *Makalah Online Seminar Internasional*. Medan, Sumatera Utara, Indonesia: Technische Universität Dresden.
- Rösler, Dietmar & Würfel, Nicola. (2014). *Deutsch Lehren Lernen; Lernmaterialien und Medien*. München: Langenscheidt & Goethe Institut & Klett.
- Sercu, L. (2014). *Foreign Language Teachers and Intercultural Competence an International Investigation*. In M.B. Philips, *Language for Intercultural Communication and Education* 10. Clevedon: Multilingual-matters Ltd.