

Media Scrabble Word dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Hijra¹, Hasmawati^{2*}

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: hasmawati@Unm.ac.id

ISSN : 2964-299x

Abstract. The purpose of this study is to determine the improve in the mastery of German vocabulary using Scrabble Word media in the class X SMAN 11 Enrekang, Enrekang Regency, South Sulawesi. This type of research is Classroom Action Research which consists of two cycles and each cycle concists of four stages such as planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were students of X grade, with 28 person. The type of data in this study consists of qualitative and quantitative data. Qualitative data were obtained through obsevation and quantitative data obtained through the results vocabulary mastery test, in cycle I and cycle II . from the German vocabulary mastery test, student got an average score 55,35 in the first cycle and increase in the second cycle with an average score of 86,78 . It the concluded that the using of Scrabble Word media in learning can improve student's German vocabulary class X SMAN 11 Enrekang

Keywords: *Class Action Reaearch, Vocabulary, Scrabble Word, German*

<https://ojs.unm.ac.id/academic>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang pesat saat ini tidak terlepas dari pengaruh kemudahan komunikatif, dan bukan kompetensi linguistik. Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi untuk mengungkapkan sebuah ide dan perasaan seseorang. dalam kehidupan sehari-hari bahasa juga sebagai alat untuk berinteraksi. Seiring berkembangnya jaman dan kemajuan teknologi tidak hanya menuntut untuk bisa menguasai bahasa nasional akan tetapi juga menuntut untuk menguasai bahasa asing. Oleh karena itu penguasaan bahasa sangatlah penting, terutama bahasa asing.

Di Indonesia bahasa asing sudah diajarkan di sekolah dari jenjang Sekolah dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Bahasa asing seperti bahasa Inggris bahkan menjadi pelajaran wajib di sekolah-sekolah. Bahasa asing lain-nya yang sering menjadi mata pelajaran di sekolah yaitu bahasa Jerman, bahasa Prancis, bahasa Jepang dan bahasa Mandarin.

Dalam era globalisasi, kemampuan menggunakan bahasa asing kedua selain bahasa Inggris, dalam hal ini bahasa Jerman, merupakan hal yang sangat penting. Banyak informasi baik di bidang teknik, ilmu-ilmu murni, ekonomi, psikologi, maupun seni bersumber dari buku-buku berbahasa Jerman. Disamping sebagai sarana komunikasi bahasa Jerman juga berperan dalam pengembangan dunia pariwisata.

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang saat ini sudah diajarkan di sekolah menengah, baik Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) maupun Madrasah Aliyah (MA). Seperti bahasa asing lainnya, dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu kemampuan menyimak (Hören), keterampilan berbicara (Sprechfertigkeiten), keterampilan membaca (Leseverstehen), keterampilan menulis (Schreibfertigkeiten). Keempat keterampilan ini saling berkaitan satu sama lain dalam pembelajaran. Pembelajaran dalam satu jenis keterampilan dapat meningkatkan keterampilan yang lain yang bertujuan untuk menciptakan sebuah komunikasi yang baik.

Di samping empat keterampilan berbahasa di atas, kosakata merupakan pendukung penguasaan bahasa yang harus dimiliki oleh para pembelajar bahasa. Kosakata dalam bahasa Jerman perlu dikuasai karena kosakata berpengaruh pada kemampuan seseorang dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa perbendaharaan kosakata siswa kelas X SMA Negeri 11 Enrekang pada umumnya belum dapat dikatakan baik secara keseluruhan. Hal ini dilatarbelakangi oleh teknik pembelajaran bahasa Jerman yang kurang menarik karena pembelajaran bahasa Jerman ini pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa serta kurangnya motivasi siswa dalam belajar bahasa Jerman dikarenakan adanya anggapan siswa mengenai bahasa Jerman itu sangat sulit. Selain itu, guru bahasa Jerman masih menggunakan media konvensional berupa buku dan papan tulis. Materi pembelajarannya pun masih ditekankan pada latihan gramatikal. Adapun diperoleh informasi tentang Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di SMA yaitu 75 pada pembelajaran bahasa Jerman.

Dalam proses belajar mengajar penggunaan media sangatlah penting. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media merupakan alat yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media sangatlah menentukan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Apabila media yang digunakan guru menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman siswanya, maka minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut sangatlah besar, sebaliknya apabila media yang digunakan guru tidak menarik maka dapat membuat siswa menjadi bosan sehingga suasana pembelajaran dikelas menjadi tidak kondusif.

Sehubungan dengan tuntutan kurikulum 2013 dan silabus SMA dalam proses pembelajaran siswa diminta lebih aktif dan menguasai 2.500 kosaka kata serta guru dituntut untuk bisa menggunakan media pada proses pembelajaran. Salasatunya adalah media pembelajaran *scrabble word*. *Scrabble word* merupakan media berbentuk papan permainan dan cara bermainnya dengan mengacak kata atau huruf-huruf kemudian pemain menyusun kata menjadi kata yang memiliki makna dan dikerjakan secara berkelompok. Media “scrabble word” berperan untuk mempermudah peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa.

Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan komponen penting yang harus dikuasai seseorang saat mempelajari bahasa asing. Kekayaan kosakata seseorang menunjukkan seberapa terampil ia dalam berbahasa. Banyak ahli bahasa yang mengemukakan definisi dari kosakata. Tiap ahli memiliki definisi yang berbeda, akan tetapi berujung pada maksud yang sama.

Menurut Tarigan (2011) kosakata adalah sekumpulan kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya untuk dikutip dari bahasa lain (h:3). Hal ini sesuai seperti yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2001) bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata atau apa saja yang dimiliki oleh suatu bahasa (h: 146).

Selanjutnya, Selanjutnya, Lado (1971: 217) membedakan kosakata menjadi dua, yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif. *Alle Schätzungen lassen erkennen, dass der aktive Wortschatz d.h. also der Wortschatz, für die Sprachproduktion, besonders beim Sprechen-in eine Fremdsprache sich sehr von dem unterscheidet, der für das verstehende Erkennen, besonders beim Lesen, notwendig ist (passive Wortschatz).*

Pendapat Lado tersebut secara garis jika diartikan dalam bahasa Indonesia kurang lebih seperti ini, kosakata aktif diartikan sebagai kosakata yang digunakan untuk memproduksi bahasa, terutama pada saat berbicara dan kosakata pasif diartikan kosakata yang dimengerti, khususnya pada saat membaca. Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata merupakan komponen

terpenting dalam bahasa, tidak ada satu pun bahasa tanpa kata. Semakin banyak seseorang menguasai kosakata suatu bahasa semakin terampil pula ia dalam berbahasa. Sehingga ia dapat berkomunikasi dengan baik

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi menyampaikan atau mengantarkan informasi dalam pembelajaran. Apabila dalam suatu proses pembelajaran tidak menggunakan media, maka siswa akan merasa bosan dan akan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berikut beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli;

Martin dan Briggs (dalam Sumiharsono dan Hasanah: 2017) mengemukakan bahwa “media pembelajaran mencakup sebuah sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada proses pembelajaran” (h.9).

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Pakpahan dkk (2020) “media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar” (h :8).

Disisi lain Media pembelajaran menurut Personalwirtschaft dalam Zamsinar, Mannahali, dan Rijal (2021) menyatakan “*Als lernmedium bezeichnet man jede Art von Medium, das zu Lern- und Unterrichtszwecken eingesetzt wird*” (h.41). Hal itu berarti media pembelajaran adalah semua jenis media yang digunakan untuk tujuan belajar dan mengajar. Dengan demikian media pembelajaran adalah alat bantu yang mencakup sumber yang diperlukan tenaga pendidik unruk menyampaikan materi agar siswa dapat memahami materi pembelajaran.

Pengertian Scrabble

Scrabble biasa disebut” *spearsgame*” atau “*funwonder* dalam hal mengisikan huruf ke dalam kotak-kotak untuk membentuk kata, hampir sama dengan permainan silang datar. Untuk dapat melaksanakan permainan ini dengan baik, para pemain tidak cukup mempunyai perbendarahan kata yang banyak, tetapi juga harus memiliki teknik dan taktik untuk menaklukkan lawan. Apabila para pemain memiliki kemampuan yang seimbang, permainan ini akan berjalan seru dan mengasyikkan sebagaimana halnya permainan catur. Tujuan dari permainan ini adalah membina penguasaan vokabuler. Permainan ini juga dapat melatih ejaan dan penguasaan stuktur morfologi.

Sadiman (2011) Media scrabble adalah permainan dengan menggunakan pola pemanfaatan yang hanya dapat di lakukan di dalam situasi kelas (h;52). Sedangkan menurut Agus dkk (2021) Media scrabble adalah permainan berupa aktivitas menyusun kembali stuktur kata yang sudah dikacau balaukan (h:31). Media Scrabble merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar. Sesuai dengan pengertian *Scrabble* yang dikemukakan Heinich Robert, Molenda Michael, dkk (2002) yaitu *A game is an activity in which participants follow prescribed rules that a different from those of real life as they strive to attain a challenging goal* (h:29). Yang memiliki arti yaitu sebuah kegiatan permainan yang mana peserta harus mengikuti

peraturan yang telah ditentukan berbeda dengan permainan asli karena mereka berusaha mencapai tujuan menantang.

Berdasarkan pendapat beberapa pendapat para ahli tentang pengertian scrabble dapat disimpulkan bahwa media *Scrabble* adalah salah satu media pembelajaran dengan teknik menyusun huruf, kata atau kalimat yang kacau menjadi kata atau kalimat yang utuh sehingga dapat dipahami oleh pembaca.



Gambar 1 Media Scrabble Word

METODE PENELITIAN

Penelitian tersebut merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau Classroom Action Research dengan tujuannya adalah meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 11 Enrekang. Desain yang digunakan untuk penelitian ini merupakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdapat beberapa komponen dalam satu siklus yakni perencanaan; observasi; tindakan; dan refleksi. ini merupakan gambar desain penelitian model Kemmis dan Taggart yang peneliti gunakan sebagai rujukan karena menerapkan model kemmis dan Taggart lebih mudah diterapkan.

Subjeknya merupakan siswa kelas X2 jumlahnya sebanyak 28 orang. laki-laki berjumlah 10 dan siswa perempuan ialah 18 siswa. Adapun data yang disajikan terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari kegiatan observasi terhadap guru dan siswa, kemudian data kuantitatif didapatkan dari tes kemampuan membaca Bahasa Jerman pada setiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 11 Enrekang yang berlokasi di desa Masalle, Kecamatan Masalle, Kabupaten Enrekang, Provinsi Sulawesi Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan satu kali evaluasi yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Kedua siklus tersebut merupakan rangkaian yang saling berkaitan kenapa dikatakan berkaitan karena siklus kedua merupakan lanjutan dari perbaikan siklus I. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu menekankan pada upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa dengan menggunakan *media Scrabble word* selama 2 siklus.

Perencanaan pembelajaran dilakukan oleh guru dan peneliti sebelum proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II. Pada proses perencanaan guru dan peneliti merancang RPP, menyiapkan media pembelajaran, melakukan simulasi

penggunaan media *Scrabble Word*, peneliti juga menyiapkan tema materi pembelajaran yang disesuaikan dengan buku paket *Deutsch ist Einfach 1* dengan tema *Gebäude in der Schule*, *Gegstände in der Schule*, *Schulsachen*, dan *Die Negation: kein, keine, Nicht*. Setiap materi dibahas masing-masing dalam satu kali pertemuan. Tema tersebut kemudian diajarkan menggunakan media *Scrabble Word*, selain menemukan tema yang akan dibahas dalam proses pembelajaran, peneliti juga menyiapkan instrumen tes membaca untuk setiap siklus yang berisi masing-masing terdiri dari 20 soal, 5 soal mencocokkan gambar dengan kata benda (*Nomen*), kata kerja (*Verben*), 10 soal menyusun kata, pedoman peneliti guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses penggunaan media *Scrabble Word* dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Guru memberikan motivasi yang mampu meningkatkan minat siswa, guru menyampaikan materi yang akan dibahas dengan jelas, guru memperkenalkan permainan *Scrabble Word*, guru menjelaskan langkah-langkah permainan *Scrabble Word* pada siswa.

Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sebagai langkah awal *Scrabble Word*, guru mengarahkan siswa dalam pelaksanaan *Scrabble Word*, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila masih ada yang belum dipahami serta guru mengawasi siswa dalam pelaksanaan permainan *Scrabble Word* dan tidak lupa pula guru melakukan refleksi dari kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dengan bertanya kosakata apa saja yang sudah diketahui lewat permainan *Scrabble Word*. Adapun beberapa kegiatan yang tidak dilaksanakan guru sebagai berikut, Guru tidak memberikan skor pada siswa yang berhasil menebak kosakata pada permainan *Scrabble Word*, Guru tidak meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang dibahas hari ini.

Pada pengamatan siswa pada siklus 1 pertemuan pertama, diketahui terdapat beberapa kegiatan yang sudah dilaksanakan siswa adalah sebagai berikut, siswa melakukan permainan sesuai dengan langkah-langkah permainan *Scrabble Word*, siswa bertanya mengenai hal-hal yang kurang dimengerti dalam proses permainan *Scrabble Word*, siswa menebak kosakata yang dibuat oleh lawan dalam permainan *Scrabble Word*.

Sedangkan kegiatan yang tidak terlaksana yaitu, Siswa tidak memulai pembelajaran dengan tertib, Siswa tidak memperhatikan dengan baik pada saat guru menjelaskan materi *Gebäude in der Schule*, Siswa tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan langkah-langkah permainan *Scrabble Word*, Siswa tidak memperlihatkan sikap antusias dalam melakukan permainan *Scrabble Word*, siswa tidak memberikan pendapat tentang media *Scrabble Word*. Adapun aktivitas lainnya yang dilakukan pada saat permainan *Scrabble Word* yaitu siswa malah menyusun kata tidak sesuai dengan materi melainkan mereka menyusun nama temanya sehingga membuang waktu.

Kemudian aktivitas lain yang dilakukan siswa mengganggu teman sekelompoknya, Siswa bermain-main saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan oleh guru di Siklus satu

pertemuan kedua selama proses pembelajaran berlangsung. Terdapat aktivitas yang belum terlaksana oleh guru yakni; guru tidak memberikan motivasi yang dapat membangkitkan proses belajar siswa; guru tidak memperkenalkan media *Scrabble Word*; guru tidak menjelaskan langkah-langkah permainan *Scrabble Word*; guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami dari permainan *Scrabble Word*; guru tidak mengawasi siswa dalam permainan *Scrabble Word*; guru tidak memberikan skor kepada siswa yang berhasil menebak kosakata.

Kemudian peneliti terhadap kegiatan siswa berpedoman pada lembar observasi siklus 1 pertemuan kedua. Pada tahap ini dapat dinyatakan bahwa kegiatan siswa sedikit meningkat di banding pertemuan sebelumnya. Siswa lebih antusias dalam pembelajaran walaupun masih ada beberapa kegiatan siswa yang belum terlaksana yaitu; Siswa memulai pembelajaran dengan tidak tertib serta siswa tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi *gegestände in der schule* dan siswa tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan langkah langkah permainan *Scrabble Word* dan yang terakhir siswa tidak bertanya apabila ada hal tidak di mengerti dalam permainan *Scrabble Word*.

Selanjutnya pada siklus II pertemuan pertama dan kedua peneliti juga kembali mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan berpedoman pada lembar observasi. Berdasarkan lembar observasi siswa dan guru diketahui bahwa semua aktivitas telah dilaksanakan oleh guru dan siswa.

Hasil penelitian dengan menggunakan media *Scrabble Word*, Siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Februari dan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Februari. Tes yang diberikan terdiri dari tiga jenis soal yakni, 5 soal mencocokkan gambar dengan kata benda, 5 soal mencocokkan gambar dengan kata kerja dan 10 soal menyusun kata. Tes ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa. Distribusi frekuensi skor diperoleh peserta didik ditunjukkan ditabel dibawah:

Tabel 1.1. Data Frekuensi dan Persentase Tabel Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Kelas X SMAN 11 Enrekang

Kelas Interval	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	35-40	10	33,14
2	41-46	0	0
3	47-52	0	0
4	53-58	0	0
5	59-64	6	17,85
6	65-70	12	43,85
Jumlah		28	100

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai pada kelas interval pertama dengan rentang nilai 35-40 adalah 9

siswa dengan persentase 33,14%, pada kelas interval kedua dengan rentang nilai 41-46 tidak ada siswa. Selanjutnya kelas interval ketiga dengan rentang nilai 47-52 tidak ada siswa, pada kelas interval keempat dengan rentang nilai 53-58 tidak ada, kemudian pada kelas interval kelima dengan rentang nilai 59-64 ada 5 siswa dengan persentase 17,85%, terakhir pada kelas interval keenam dengan rentang nilai 65-70 terdapat 12 siswa dengan persentase 43,85%. Berdasarkan data di atas, siswa dengan nilai tertinggi adalah 12 orang, sedangkan siswa dengan nilai terendah adalah 9 orang.

Tabel 1.2. Data Frekuensi dan Persentase Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X SMAN 11 Enrekang

Kelas Interval	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	75-78	3	10,71
2	79-82	7	25
3	83-86	5	17,85
4	87-90	3	10,71
5	91-94	0	0
6	95-98	10	35,71
Jumlah		28	100

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai pada kelas interval pertama dengan rentang nilai 75-78 adalah 3 siswa dengan persentase 10,71%, pada kelas interval kedua dengan rentang nilai 79-82 adalah 7 siswa dengan persentase 25%. Selanjutnya kelas interval ketiga dengan rentang nilai 83-86 ada 5 siswa dengan persentase 17,85%, pada kelas interval keempat dengan rentang nilai 87-90 ada 3 siswa dengan persentase 10,71%, kemudian pada kelas interval kelima dengan rentang nilai 91-94 tidak ada siswa dan pada kelas interval keenam dengan rentang nilai 95-98 terdapat 10 siswa dengan persentase 35,71%.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa terdapat 28 siswa yang mengikuti tes siklus I dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan kelas interval terendah dengan rentang nilai 75-78 dan siswa yang memperoleh nilai dengan kelas interval 95-98 memiliki persentase yang berbeda yakni 10,71% dan 35,71% dengan frekuensi masing-masing 3 dan 10 siswa.

Dari hasil tes siklus I dan II yang telah dilaksanakan bahwa nilai rata-rata siswa yaitu 55,35 sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 86,78 maka dari uraian hasil dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa melalui media *Scrabble Word*.

KESIMPULAN

Perencanaan yang peneliti lakukan berkolaborasi dengan guru bahasa Jerman menggunakan media *Scrabble Word* terdapat aspek yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi yang diambil dari buku yakni *Deutsch ist*

Einfach 1. Melalui perencanaan ini, media pembelajaran *Scrabble Word* dapat berlangsung baik. Kegiatan pembelajaran bahasa Jerman dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas X2 SMA Negeri 11 Enrekang melalui media *Scrabble Word* mengalami peningkatan di siklus II. Siswa mampu melakukan perubahan dengan baik selama dilakukan pembelajaran tersebut, siswa memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan dan suasana ruangan yang cukup aman kemudian terlihat aktif baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Hasil yang ditemukan untuk tes penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X2 SMA Negeri 11 Enrekang melalui media *Scrabble Word* memperlihatkan rata-rata nilainya di siklus I yakni 55,35 dan rata-rata nilainya di siklus II yakni 86,78. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian menggunakan media *Scrabble Word* pada siswa kelas X2 SMAN 11 Enrekang dikatakan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus dkk. (2021). Permaianan bahasa Media pembelajaran bahasa Indonesia. Makassar: Ahmar chandekia.
- Heinich R, Molenda Michael, dkk. (2022). Seventh Edition Instructuotional Media & Technologies for Learning. New Jersey.
- Lado, R. (1971). Language Teaching a Schientific Approach. New Delhi: Tata Mc. Graw-Hill Publishing co. Ltd Lado, Robert. 1971. Language Teaching a Schientific Approach. New Delhi: Tata Mc. Graw-Hill Publishing co. Ltd.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2012). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE.
- Pakpahan F A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sumiharsono R & Hasanah Hisbiyatul. (2017). Media Pembelajaran. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sadiman, A S. (2011). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatanya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, H.G. (2011). Pengajaran Kosakata (Edisi Revisi). Bandung: Angkasa.
- Zamsinar, M. M. (2021). Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. Phonologie: Journal of Language and Literature, 40-46.