

Media Tabuspiel dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman

Annisa Puspitasari¹, Mantasiah R^{2*}
Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: mantasiah@unm.ac.id

Abstract. The purpose of this study was to determine the effectiveness of Tabuspiel media in learning German vocabulary for class XI MIA students of SMA Negeri 9 Makassar. The type of research was a quasi-experimental (nonequivalent control group design). This study consists of two variables, namely the independent variable and the dependent variable. The independent variable was the use of Tabuspiel media and the dependent variable was student learning outcomes, namely mastery of German vocabulary. The population of this study was 60 students of class XI MIA SMA Negeri 9 Makassar, class XI MIA 5 as the experimental class and class XI MIA 6 as the control class. The sample used is total sampling. The instruments used in this study were multiple choice questions and matching questions. Data analysis used the Independent Sample T-test which showed that the value of $t_{count} > t_{table}$ $3,822 > 2,001717$ and the value of sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ at a significance level of 0,05. This showed that Tabuspiel media is effective in learning German vocabulary for students of class XI MIA SMA Negeri 9 Makassar.

Keywords: Media, Tabuspiel, vocabulary learning, German.

PHONOLOGIE
Journal of Language
and Literature

E-ISSN: 2774-4701

P-ISSN: 2774-471X

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa, siswa dituntut untuk mampu berkomunikasi secara lebih baik. Bahasa merupakan suatu alat perantara seseorang yang dapat menyampaikan sebuah gagasan, ide maupun pendapat. Bahasa memegang peranan penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi modern, karena tanpa bahasa tidak akan terjadi komunikasi serta dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang semakin kompleks (Angreany, F., & Saud, S., 2017; Syahputra, A. F., & Mantasiah, R., 2017; Jaya, S. I., & Azizah, L., 2018). Selain bahasa Indonesia, pembelajaran bahasa asing adalah bahasa yang sudah ada pada kurikulum 2013 salah satunya bahasa Jerman, siswa harus memahami penggunaan unsur-unsur kebahasaan yang baik dan benar dalam berkomunikasi yaitu dengan memperhatikan kosakata.

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa yang memiliki empat kompetensi berbahasa, yaitu keterampilan berbicara (*Sprechen*), kemampuan menyimak (*Hören*), keterampilan menulis (*Schreiben*) dan kemampuan membaca (*Lesen*). Adapun penggunaan Gramatik (*Grammatik*), yaitu tata bahasa yang perlu diketahui agar dapat memahami dalam membaca sebuah kalimat dan juga kosakata (*Wortschatz*) yang harus dikuasai dan dipelajari oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman, karena untuk berkomunikasi siswa harus menguasai banyak kosakata, sehingga dapat menyampaikan gagasannya dengan baik. Namun pada kenyataannya dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya pembelajaran kosakata masih ditemukan beberapa masalah, seperti penguasaan kokata yang masih minim serta siswa yang belum berani berbicara dalam bahasa Jerman karena belum terbiasa. Hal ini dikarenakan siswa yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya rasa ingin tahu atau jarang sekali yang ingin mengajukan pertanyaan terkait pembelajaran tersebut.

Infrastruktur dalam mendukung pembelajaran bahasa asing terutama bahasa Jerman memang susah ditemukan dibandingkan mata pelajaran yang lain, sehingga guru harus mempunyai berbagai macam cara untuk membuat pembelajaran di dalam kelas meningkat dan dapat berjalan dengan baik. Dengan dukungan insfrakstruktur pembelajaran bahasa Jerman yang baik, diharapkan siswa dapat termotivasi. Selain itu, kendala lain yang memicu siswa kurangnya dalam pelajaran bahasa Jerman, yaitu siswa yang cepat merasa puas dengan nilai yang didapat walaupun sebenarnya siswa mampu lebih baik dari sebelumnya.

Dalam rangka meningkatkan proses belajar yang menarik dan efektif, banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat membantu siswa dalam mengingat dan menguasai kosakata. Salah satunya adalah dengan menggunakan media permainan *Tabuspiel*. Media permainan *Tabuspiel* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata, aturan dalam permainan ini adalah siswa tidak boleh menyebutkan kata tabu pada saat menebak kata yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Kemudian siswa yang dapat menyebutkan atau menebak kata paling banyak adalah pemenangnya. Dalam permainan ini siswa dituntut agar aktif selama proses pembelajaran, sehingga dapat menambah perbendaharaan kosakata bahasa Jerman siswa. Dengan adanya media permainan ini diharapkan dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan, siswa lebih aktif dan tidak membosankan.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Parut, A. D. (2017; Banuarea (2014) yang menyatakan bahwa *Spiel Tabu* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Penelitian yang dilakukan oleh Krismawatri (2014) dari hasil penelitian diperoleh penggunaan media *Spiel Tabu* efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal senada juga dikemukakan oleh Ghinada (2017) dalam penelitiannya mengenai efektivitas media permainan *Spiel Tabu* yang menyebutkan setelah menggunakan permainan *Spiel Tabu* ditemukan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman.

Media Pembelajaran

Media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi (Zamsinar, M. M., & Rijal, S., 2021; Salwa, R., 2021; Fatimah, F., 2021). Adapun penjelasan media menurut Heyd dalam Patricia (2014:7) "*Medien oder Unterrichtsmittel sind alle gegeständlichen Mittel, die dem Lehrer dazu dienen, etwas darzustellen, zu veranschaulichen, bestimmte Lehr und Lernprozesse zu unterstützen oder überhaupt erst zu ermöglichen.*". Pernyataan tersebut memiliki arti, "Media atau bahan ajar adalah semua alat yang berfungsi membantu guru untuk menyampaikan, menjelaskan sesuatu untuk mendukung proses pembelajaran dan pengajaran tertentu."

Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik siswa untuk belajar lebih lanjut sebagaimana dikemukakan oleh Musfiqon (2012:28). Sedangkan menurut Mardiana, Laelah & Mantasiah (2021:83), media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran kepada para siswa agar tujuan pembelajaran mudah tercapai. Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan materi atau informasi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai perantara agar pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien, serta lebih mudah dipahami oleh siswa.

Permainan *Tabuspiel*

Permainan *Tabuspiel* adalah permainan tebak kata, dimana siswa harus dapat menebak kata yang disembunyikan, dan siswa tidak boleh menyebutkan kata-kata yang telah tertulis di kartu tabu (Parut dan Samsul 2017:2). Menurut Andriana (2014:15), permainan *Tabuspiel* merupakan permainan tebak kata yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Sedangkan pengertian *Tabuspiel* menurut Mukarromah (2016:3), yaitu permainan tebak kata, siswa harus dapat menebak kata yang disembunyikan, dan siswa tidak boleh menyebutkan kata-kata yang telah tertulis di kartu *Taboo*. Dalam permainan ini, salah satu pemain memberikan petunjuk atau clue. Media permainan *Tabuspiel* dilakukan secara berkelompok, dengan itu akan mendorong siswa untuk aktif dan saling bekerja sama, sehingga dalam kelompok siswa yang berkemampuan tinggi dapat membantu siswa

yang berkemampuan rendah. Berdasarkan beberapa pengertian permainan *Tabuspiel*, maka dapat disimpulkan permainan *Tabuspiel* merupakan permainan tebak kata, dimana siswa harus dapat menebak kata petunjuk yang diucapkan dan ada seorang yang bertugas memberikan petunjuk verbal pada teman satu timnya, kemudian tidak boleh menyebutkan kata-kata tabu yang ada pada kartu tabu dan biasanya dilakukan secara berkelompok.

Kosakata

Kalimat dibangun dan dihadirkan melalui kata, wacana dibangun dari kalimat yang hakikatnya juga dibangun lewat kata (Nurgiyanto, 2014:172). Oleh karena itu, siswa dapat berkomunikasi karena adanya kalimat yang telah dihadirkan, dibangun dan diartikan melalui kata-kata. Pengertian kosakata dikemukakan oleh Heyd dalam Aprianingsih (2013:26) "*Der Wortschatz umfaßt die Gesamtheit der Wörter einer Sprache*". Kutipan tersebut memiliki arti kosakata adalah kumpulan kata-kata dari sebuah bahasa. Menurut Nurgiyanto (2018:141), kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki seorang pembaca, penulis, atau suatu bahasa, komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa. Menurut Ira (2015:168), kosakata adalah salah satu hal penting yang perlu dipahami untuk mempelajari bahasa, karena tanpa memahami kosakata, akan mempersulit kita dalam pembelajaran. Tanpa kosakata yang cukup, orang tidak akan bisa menyampaikan gagasannya baik secara lisan maupun tulisan ataupun berkomunikasi secara efektif (Mawaresna, A., & Anwar, M., 2020).

Selanjutnya, pengertian kosakata menurut Hiebert & Kamil (2005:3) "*According to Cruise vocabulary is a list of word that have meaning. Each word has certain meaningful communication it means that vocabulary has the meaning to communicate with other*". Maksud dari penjelasan tersebut, kosakata adalah daftar kata yang memiliki arti. Setiap kata memiliki makna komunikasi tertentu, artinya kosakata merupakan salah satu cara berkomunikasi dengan orang lain. Dalam mengajarkan kosakata kepada siswa, guru bisa mengenalkan daftar kosakata yang diambil dari buku, tentunya itu akan menambah pengetahuan siswa terhadap kosakata yang dipelajarinya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kumpulan kata dari suatu bahasa yang dimiliki oleh seseorang dan dapat memuat semua informasi mengenai pemakaian kata dalam bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian Quasi Eksperimental design yang menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Tabuspiel* yang berkaitan dengan materi die Kleidung. Populasi pada penelitian ini berjumlah 60 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI MIA 5 berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan XI MIA 6 berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu total sampling. Instrumen yang digunakan adalah tes Soal Pilihan Ganda 10 nomor dan Soal Mencocokkan 5 nomor dengan tema Kleidung (Pakaian). Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis penelitian adalah analisis deskriptif inferensial menggunakan uji Independent Sample T-test. Sebelum

melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji Levene Statistic. Setiap pengujian data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif Pre-test

Penelitian ini dimulai dengan memberikan soal pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

1) Kelas Eksperimen

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Pre-test Eksperimen

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase (%)	Kriteria
1	80-87	1	3,33	Baik
2	72-79	2	6,66	Cukup
3	64-71	5	16,66	Cukup
4	57-64	4	13,33	Kurang
5	49-56	4	13,33	Kurang sekali
6	41-48	6	20	Kurang sekali
7	33,33-40	8	26,66	Kurang sekali
Jumlah		30	100	

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* pada kelas eksperimen dengan frekuensi terbanyak yaitu, interval nilai 33,33-40 mencapai 8 siswa (26,66%). Sedangkan frekuensi *pre-test* terendah yaitu, interval nilai 80-87 mencapai 1 siswa (3,33%).

2) Kelas Kontrol

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Pre-test Kontrol

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase (%)	Kriteria
1	75-81	2	6,66	Baik
2	68-74	5	16,66	Cukup
3	61-67	5	16,66	Cukup
4	54-60	4	13,33	Cukup
5	47-53,33	4	13,33	Kurang sekali
6	40-46,66	10	33,33	Kurang sekali
Jumlah		30	100	

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* pada kelas kontrol dengan frekuensi terbanyak yaitu, interval nilai 40-46,66 mencapai 10 siswa (33,33%). Sedangkan frekuensi *pre-test* terendah yaitu, interval nilai 75-81 mencapai 2 siswa (6,66%).

Analisis Statistik Deskriptif Post-test

Post-test diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir pertemuan setelah diberikan perlakuan dengan tujuan untuk melihat perbedaan penguasaan bahasa Jerman siswa di masing-masing kelas.

1) Kelas Eksperimen

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Post-test Eksperimen

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase (%)	Kriteria
1	90-95	6	20	Sangat baik
2	84-89	5	16,66	Sangat baik
3	78-83	9	30	Baik
4	72-	7	23,33	Cukup
5	66,66-71	2	6,66	Cukup
6	60-65	1	3,33	Cukup
Jumlah		3	100	

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *post-test* pada kelas eksperimen dengan frekuensi terbanyak yaitu, interval nilai 78-83 mencapai 9 siswa (30%). Sedangkan frekuensi *post-test* terendah yaitu, interval nilai 60-65 mencapai 1 siswa (3,33%).

2) Kelas Kontrol

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Post-test Kontrol

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase (%)	Kriteria
1	82-88	4	13,33	Sangat baik
2	75-81	5	16,66	Baik
3	68-74	9	30	Cukup
4	61-	5	16,66	Cukup
5	54-60	2	6,66	Cukup
6	46,66-53,33	5	16,66	Kurang sekali
Jumlah		30	100	

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *post-test* pada kelas kontrol dengan frekuensi terbanyak yaitu, interval nilai 68-74 mencapai 9 siswa (30%). Sedangkan frekuensi *post-test* terendah yaitu, interval nilai 54-60 mencapai 2 siswa (6,66).

PEMBAHASAN

Tujuan untuk mengetahui keefektifan media permainan *Tabuspiel* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa SMA Negeri 9 Makassar khususnya untuk kelas XI MIA 5 sebagai kelas eksperimen dan XI MIA 6 sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan secara luring atau tatap muka. Pada saat pembelajaran dimulai sebelumnya diberikan terlebih

dahulu *pre-test* (test awal) baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selanjutnya, untuk kelas eksperimen siswa diajarkan dengan menggunakan media permainan *Tabuspiel*, sedangkan kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan media konvensional.

Pada penerapan media *Tabuspiel* diawali dengan menjelaskan langkah-langkah dalam permainan tersebut serta aturan-aturan yang berlaku. Kemudian memperkenalkan kepada siswa kosakata bahasa Jerman mengenai materi *die Kleidung* dan permainan *Tabuspiel* dimulai. Apabila ada pertanyaan siswa dipersilahkan untuk bertanya sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Setelah permainan telah dilakukan maka peneliti akan menghitung skor, kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapatkan hadiah berupa permen. Di akhir pembelajaran, guru dan siswa mereview kembali materi yang dipelajari serta siswa diminta membuat kesimpulan.

Selanjutnya, pada kegiatan di kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional. Pembelajaran kelas kontrol guru memberikan materi mengenai *die Kleidung* dan siswa diminta untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Guru meminta siswa menyebutkan kosakata dalam bahasa Jerman apa saja yang ada dalam soal yang telah diberikan, kemudian menyebutkan apa arti dari kosakata tersebut. Siswa diminta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Diakhir pembelajaran, guru dan siswa mereview kembali materi yang dipelajari serta siswa diminta membuat kesimpulan. Selama pelaksanaan pembelajaran 4 pertemuan telah dilakukan, setiap kelas akan diberikan *post-test* (tes akhir) untuk mengetahui sampai dimana penguasaan kosakata siswa.

Setelah penerapan awal media *Tabuspiel* ditemukan data *pre-test* dan *post-test*. Dari data tersebut dilakukan uji analisis statistik deskriptif dan uji analisis inferensial, dari hasil data pemerolehan tersebut hasil kelas *pre-test* eksperimen dan kontrol untuk penguasaan kosakata bahasa Jerman masih terbilang rendah. Selanjutnya, untuk data hasil *post-test* kelas eksperimen untuk penggunaan media permainan *Tabuspiel* berpengaruh positif dibandingkan penggunaan media konvensional, dapat dilihat dari hasil peningkatan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebanyak 27,56 dan untuk kelas kontrol sebanyak 12,23.

Adapun uji analisis statistik inferensial yang telah dilakukan, yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh hasil perhitungan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25 yaitu, data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan bersifat homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test* untuk data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *Tabuspiel* dalam pembelajaran kosakata. Hasil dari uji *Independent Sample T-test* dengan bantuan program SPSS versi 25 menyatakan bahwa media *Tabuspiel* tidak efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MIA SMA Negeri 9 Makassar **ditolak** dan H_1 yang menyatakan bahwa media *Tabuspiel* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MIA SMA Negeri 9 Makassar **diterima**.

Berdasarkan dari uraian tersebut, media permainan *Tabuspiel* efektif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa, hal tersebut juga

dikemukakan oleh Banuarea (2014) dengan judul skripsi “Efektivitas Penggunaan *Spiel Tabu* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman” yang menyatakan bahwa media permainan *Spiel Tabu* efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Hal senada juga dikemukakan oleh Krismawatri (2014) dari hasil penelitian diperoleh penggunaan media *Spiel Tabu* efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, serta penelitian dari Ghinada (2017) juga mendapatkan hasil bahwa permainan *Spiel Tabu* berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman, serta penelitian dari Ghinada (2017) juga mendapatkan hasil bahwa permainan *Spiel Tabu* berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Tabuspiel* efektif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MIA SMA Negeri 9 Makassar. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji *Independent Sample T-test* dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah $3,822 > 2,001717$ dan nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, sehingga dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selanjutnya dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen adalah 27,56, sedangkan untuk kelas kontrol memiliki selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah 12,23. Dari hasil bukti nilai tersebut, dapat dilihat perbedaan yang signifikan terhadap nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Taboo Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X.2 Sma Negeri 1 Magetan (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Surabaya).
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138-146.
- Aprianingsih, V. (2013). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Banuarea, H. (2014). Efektivitas Penggunaan Media *Spiel Tabu* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Fatimah, F., Asri, W. K., & Saleh, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(2), 76-82.
- Fatricia, E. (2014). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMAN 2 Rantepao Kab. Tanatoraja. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.

- Ghinada, B. (2017). Efektivitas Media Permainan (Spiel) Tabu dalam Mengkonjugasikan Verba Bahasa Jerman di SMA (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hiebert, E. H., & Kamil, M. L. (2005). *Teaching and learning vocabulary: Bringing research to practice*. Routledge.
- Ira, E. (2015). *Penggunaan Media Lagu Anak-Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD*. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(2).
- Jaya, S. I., & Azizah, L. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Imajinatif Dalam Keterampilan Menulis Paragraf Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA Sma Negeri 3 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(1), 70-77.
- Krismawatri, I. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Spiel Tabu Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbicara (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Mardiana, M., Azizah, L., & Mantasiah, R. (2021). Media Google Classroom dalam Pembelajaran Membaca Memahami Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1), 80-90.
- Mawaresna, A., & Anwar, M. (2020). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata (Wortschatz) Dengan Kemampuan Membaca Memahami (Leseverstehen) Teks Bahasa Jerman Siswa Kelas XI. *INTERFERENCE Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 153-158.
- Mukarromah, Y. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Taboo Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI-IPA 4 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016. *Mandarin Unesa*, 1(01).
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Stilistika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Bahasa*. UGM PRESS.
- Parut, A. D., & Samsul, S. I. (2017). Penerapan Media Permainan Kartu Taboo dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Salwa, R., Usman, M., & Saleh, N. (2021). Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(2), 108-114.
- Syahputra, A. F., & Mantasiah, R. (2017). Keefektifan Teknik Brainstorming Dalam Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 133.
- Zamsinar, M. M., & Rijal, S. (2021). Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature*, 2, 40-46.