

UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI IPA SMAN 3 BANJAR JAWA BARAT MELALUI TEKNIK PERMAINAN *MYSTERY BAG*

THE EFFORTS TO IMPROVE THE MASTARY OF THE GERMAN VOCABULARY AMONG THE ELEVEN GRADERS OF SMAN 3 BANJAR WEST JAVA THROUGH *MYSTERY BAG* TECHNIQUE

Oleh: Anis Mulyani, Wening Sahayu
Anismulyani0210@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan (1) penguasaan kosakata bahasa Jerman dan (2) keaktifan peserta didik kelas XI SMAN 3 Banjar Jawa Barat melalui teknik permainan *mystery bag*. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Strategi ditentukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 3, yang terdiri dari 27 peserta didik. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, catatan lapangan, tes penguasaan kosakata, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu: (1) keberhasilan proses dan (2) keberhasilan produk. Keberhasilan proses dilihat dari peningkatan keaktifan peserta didik pada pembelajaran bahasa Jerman. Keberhasilan produk dilihat dari peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik permainan *mystery bag* meningkatkan: (1) penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMAN 3 Banjar Jawa Barat. Kenaikan nilai rata-rata tersebut sebesar 17,89%, yaitu dari 64,92 (sebelum diberi tindakan) menjadi 82,81 (setelah diberi tindakan) dan (2) keaktifan peserta didik kelas XI SMAN 3 Banjar Jawa Barat pada pembelajaran bahasa Jerman sebesar 24,73%, yaitu dari 45,63% menjadi 70,36%.

Kata kunci: Teknik Pembelajaran, Kosakata, Teknik Permainan *Mystery Bag*

Abstract

The study aims to improve (1) the mastery of the German vocabulary and (2) learner's activity in German for eleven graders of SMAN 3 Banjar West Java through *mystery bag* technique. This study is a classroom action research carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. Strategies are determined collaboratively between teacher and researcher. Subjects in this study were students of class XI IPA 3, consisting of 27 students. Research data obtained through observations, interviews, questionnaire, field notes, vocabulary tests, and documentations. The data are then analyzed descriptively qualitative. The indicators of success in this research are: (1) the success of the process and (2) the success of the product. The success of the process is seen from the increase of learner activity on learning German language. The success of the product is seen from the increasing mastery of German vocabulary learners. The results of this study indicate that *mystery bag* game techniques improve: (1) mastery of the German vocabulary for eleven graders of SMAN 3 Banjar West Java. The average value increase was 17.89%, from 64.92 (before the action) to 82.81 (after being given the action) and (2) the learner activity for eleven graders of SMAN 3 Banjar West Java on the learning of German language amounted to 24.73%, from 45.63% to 70.36%.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan, ide, gagasan ataupun pikiran kepada lawan bicara. Dengan bahasa, seseorang dapat berkomunikasi atau menyampaikan informasi dengan baik.

Mengingat pentingnya penguasaan bahasa asing, maka sekolah-sekolah di Indonesia mulai menerapkan bahasa asing sebagai mata pelajaran keterampilan berbahasa. Bahasa asing yang sudah diterapkan di sekolah antara lain bahasa Inggris, bahasa Jerman, bahasa Perancis, bahasa Arab, dan Mandarin. Banyak sekolah yang menjadikan bahasa Jerman sebagai mata pelajaran keterampilan berbahasa selain bahasa Inggris.

Salah satu yang dianggap sukar oleh peserta didik dalam mempelajari bahasa Jerman ialah penguasaan kosakata bahasa Jerman. Kosakata merupakan aspek yang paling penting dalam mempelajari suatu bahasa. Seseorang bisa mengungkapkan ide, gagasan, ataupun pikirannya jika ia menguasai kosakata dengan baik, meskipun selain kosakata, gramatik juga dapat mempengaruhi seseorang saat mempelajari suatu bahasa.

Saat peneliti melakukan pengamatan di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 3 Banjar Jawa Barat pada tanggal 24 Maret 2017, diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik belum optimal atau rendah.

Banyak peserta didik menemukan kesulitan dalam mengartikan sebuah kata ketika guru bertanya. Penguasaan kosakata peserta didik yang rendah juga dapat dibuktikan dengan data dari nilai tes pra tindakan peserta didik yang menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik hanya 5 di antaranya yang tuntas mencapai nilai KKM di sekolah tersebut, yaitu sebesar 75. Hal tersebut berarti menunjukkan bahwa ketuntasan yang dicapai pada tes pra tindakan ialah sebesar 18,51%.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik pada tanggal 31 Maret 2017, mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa Jerman memang sulit. Mereka merasa kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Kesulitan tersebut antara lain ialah berkaitan dengan menghafal kosakata, pelafalan kosakata, atau menuliskan kosakata itu sendiri. Saat mengartikan kosakata, mereka langsung bertanya kepada guru tanpa berinisiatif untuk mencari sendiri terlebih dahulu.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti mencoba untuk mengupayakan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman dan keaktifan peserta didik kelas XI IPA 3 SMAN 3 Banjar melalui teknik permainan *mystery bag*.

Menurut Butzkamm (1989: 35) bahasa asing ialahah "*eine Fremdsprache lernt man nur dann als Kommunikationsmedium benutzt, wenn sie ausdrückklich und genüged oft in dieser Funktion ausgeübt wird*". Artinya bahwa bahasa asing hanya dipelajari sebagai

alat komunikasi, dan sering dilaksanakan fungsinya oleh pembelajar bahasanya.

Ghazali (2002: 24) mengartikan pembelajaran bahasa asing sebagai proses mempelajari sebuah bahasa yang tidak dipergunakan sebagai bahasa komunikasi di lingkungan seseorang, melainkan hanya dipelajari di sekolah dan tidak digunakan sebagai bahasa komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ulrich (2007: 3) mengenai kosakata ialah "*Wörter sind unser Tor zur Welt, Wörter sind unser Weg zu den Menschen: Sie ermöglichen uns das Denken, sie sind die Grundlage unserer Verständigung miteinander*". Pernyataan tersebut kurang lebih dapat diartikan bahwa kata-kata adalah gerbang menuju dunia, kata-kata adalah jalan kita: kata-kata memungkinkan kita untuk berfikir, kata-kata merupakan dasar pemahaman kita.

Sudjana (2007: 80) menyatakan bahwa teknik ialah prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi dan orang untuk menyampaikan pesan.

Nababan-Subyakto (1998: 181) mengungkapkan bahwa media dalam pembelajaran bahasa adalah segala alat yang dapat digunakan oleh guru dan pelajar untuk dapat mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Menurut Rini (2011: 23) teknik permainan *mystery bag* ialah teknik pembelajaran yang membutuhkan media berupa benda-benda kecil dan sebuah tas. Benda-benda kecil tersebut berupa pensil,

bolpoin, penghapus, dan lain-lain. Namun pada penelitian ini, teknik permainan *mystery bag* telah dimodifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut. (1) Guru menyiapkan *mystery bag* beserta benda/kartu bergambar yang berkaitan dengan materi *Stundenplan, Uhrzeiten* dan *Lieblingsfach*. (2) Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil, yang terdiri dari 5-7 peserta didik, (3) Guru membagikan *mystery bag* tersebut ke setiap kelompok dan menjelaskan aturan atau cara bermain, yaitu setiap pemain mengambil satu benda/kartu bergambar secara bergantian. (4) Peserta didik memikirkan jawaban yang tepat dan menjawabnya dalam bahasa Jerman. (6) Di akhir permainan perwakilan setiap kelompok menyampaikan jawaban dari benda/kartu bergambar tersebut.

Teknik permainan *mystery bag* memiliki kelebihan, di antaranya adalah: (1) permainan ini sederhana dan mudah untuk dilakukan atau dipraktikkan, (2) menggunakan alat peraga yang sederhana dan mudah ditemukan, (3) dapat memotivasi peserta didik untuk menghafal kosakata yang ada di dalam *mystery bag* tersebut, dan (4) proses pembelajaran di kelas menjadi aktif atau tidak monoton karena semua peserta didik mendapatkan giliran untuk mengambil benda/kartu tersebut dan harus memikirkan jawabannya.

Selain kelebihan, teknik permainan *mystery bag* ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu tidak bisa menggunakan semua benda sebagai objek permainan, karena

kantong yang dipergunakan adalah kantong yang berukuran kecil/sedang, sehingga benda-benda yang berukuran besar dan tajam tidak dapat dimasukkan ke dalam kantong. Selain itu, teknik permainan ini akan membuat suasana kelas menjadi berisik, sehingga besar kemungkinan mengganggu kelas lain yang sedang melakukan proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti juga menilai keaktifan peserta didik di kelas dengan panduan kriteria keaktifan dari Sudjana (2008: 61). Kriteria keaktifan tersebut adalah: (1) peserta didik turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, (2) peserta didik bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, dan (3) peserta didik melaksanakan diskusi atau menyampaikan jawaban.

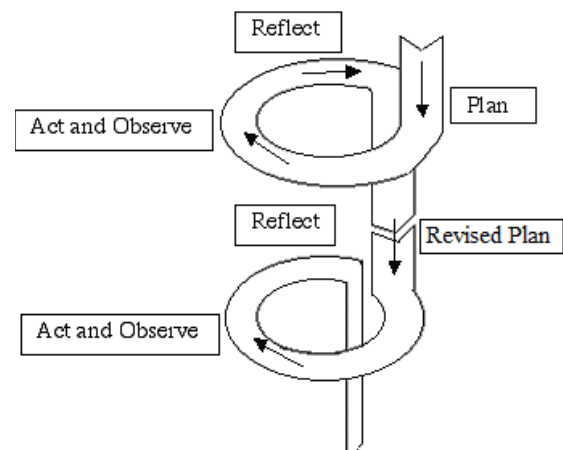
Kriteria penilaian kosakata pada penelitian ini menggunakan teroi dari Dinsel (2000: 3), yang menyatakan bahwa penilaian kosakata dengan menggunakan soal berbentuk pilihan ganda ialah nilai 1 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang salah. Pencapaian nilai tes kosakata didasarkan pada KKM yang sudah ditetapkan di sekolah ini, yaitu sebesar 75, sehingga peserta didik yang mendapatkan nilai tersebut pada saat tes dilakukan, maka dapat dikatakan tuntas dalam tes kosakata bahasa Jerman.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Model penelitian tindakan kelas yang dipakai adalah model dari Kemmis dan Mc.

Taggart. Model tersebut memiliki 4 langkah atau tahapan yang harus dilakukan pada saat penelitian. Tahapan pada model penelitian tersebut yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Berikut adalah gambaran dari model penelitian yang digunakan pada penelitian ini.



Gambar 1: Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan MC Taggart

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Banjar Jawa Barat yang beralamat di Jl. KH. Mustofa No 54, kota Banjar Patroman, Jawa Barat, dari bulan Maret sampai Mei 2017.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 3 Banjar Jawa Barat. Objek dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 3 Banjar Jawa Barat menggunakan teknik permainan *mystery bag*.

Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Guru bersama peneliti menyusun rencana pelaksanaan terkait teknis jalannya penelitian.

Peneliti juga menyusun RPP, media pembelajaran, materi ajar, menyiapkan tes atau evaluasi dan lembar pekerjaan peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap kedua, guru menerapkan tindakan di kelas berdasarkan perencanaan yang dilaksanakan selama proses penelitian di kelas.

3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan atau observasi, peneliti mendokumentasikan selama tindakan berlangsung di kelas. Hal-hal yang diamati berupa proses tindakan, situasi dan kendala atau permasalahan yang muncul.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dan memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara, angket, catatan lapangan, dan tes penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi dan melakukan pengamatan langsung terhadap peserta didik, pendidik, dan peristiwa ketika berlangsungnya pembelajaran bahasa Jerman di kelas.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersifat deskriptif kualitatif. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden sudah disiapkan oleh peneliti dan peneliti memberikan keleluasan kepada responden untuk menjawab pertanyaan dari peneliti.

3. Angket

Angket diberikan kepada peserta didik selama tiga kali. Ketiga angket tersebut digunakan peneliti untuk memperoleh pendapat peserta didik mengenai pembelajaran bahasa Jerman di kelas dan pelaksanaan tindakan dengan teknik permainan *mystery bag*.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan bertujuan untuk mencatat proses pembelajaran ditinjau dari aktivitas peserta didik dan guru.

5. Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Tes diberikan kepada peserta didik agar bisa diketahui apakah terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik setelah diberi tindakan pada tiap siklus. Kosakata yang diujikan ialah mengenai materi *Stundenplan*, *Uhrzeiten* (*Inoffiziel* dan *Offiziel*) dan *Lieblingsfach*. Peserta didik dapat dinyatakan tuntas dalam tes, jika pencapaian nilai tes peserta didik sesuai dengan nilai KKM sekolah ini, yaitu sebesar 75.

6. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk merekam semua aktivitas

yang terjadi selama pelaksanaan penelitian. Dokumentasi dapat diperoleh dengan bantuan *Hand Phone* dan kamera digital.

Validitas Data

a. Validitas Demokratik

Validitas demokratik berkenaan dengan kolaborasi antara peneliti dan guru. Guru dapat ikut andil dalam memberikan pendapat berkaitan dengan pelaksanaan tindakan. Hal tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan wawancara dan setelah pelaksanaan tindakan.

b. Validitas Proses

Validitas proses berkaitan dengan proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Peneliti berupaya mengamati dan mencatat setiap kejadian yang terjadi ke dalam catatan lapangan. Setiap urutan kejadian dicatat dengan seobyektif mungkin.

c. Validitas Hasil

Pada validitas hasil memeriksa sejauh mana tindakan yang dilakukan dapat memecahkan masalah. Dengan kata lain, penelitian tindakan yang dilakukan diharapkan berhasil dan sukses.

Reliabilitas Data

Dalam bahasa Inggris *reliable* berarti dapat dipercaya. Suatu tes dikatakan dapat dipercaya apabila hasil yang dicapai oleh tes itu konsisten atau ajeg, tidak menunjukkan perubahan-perubahan yang berarti. Untuk mengetahui data yang dikumpulkan reliabel, yaitu dengan cara menyajikan data asli seperti transkrip wawancara, angket dan catatan lapangan. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS dan

mendapatkan hasil reliabilitas bersamaan dengan hasil validitas butir soal.

Indikator Keberhasilan Tindakan

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan proses dilihat dari perkembangan proses perubahan seperti perubahan sikap dan perilaku peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jerman yang mengacu pada tiga kriteria keaktifan menurut Sudjana yang sudah disebutkan di atas.

2. Indikator Keberhasilan Produk

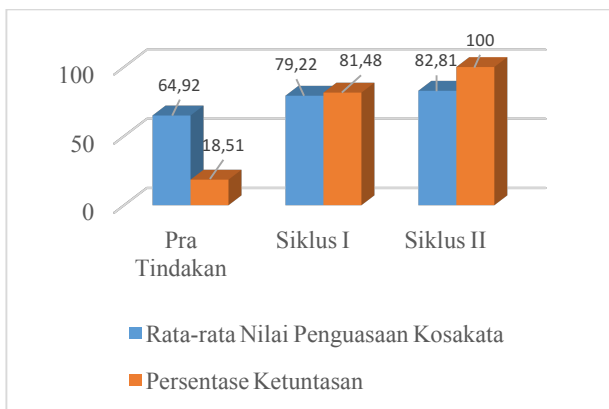
Indikator keberhasilan produk dilihat dari peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik melalui teknik permainan *mystery bag*, seperti perubahan hasil belajar peserta didik yang positif yang dibuat dengan cara membandingkan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah diberikannya tindakan di tiap siklus. Nilai KKM yang ditentukan di SMAN 3 Banjar ini ialah 75, maka peserta didik yang melampaui nilai tersebut dinyatakan tuntas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik melalui teknik permainan *mystery bag*. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti membuat skema proses penelitian dengan guru, mulai dari identifikasi masalah, menganalisis masalah, mencari solusi pemecahan masalah, melaksanakan tindakan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang saling berkaitan.

Berdasarkan data angket III, sebanyak 25 peserta didik menyatakan bahwa teknik permainan *mystery bag* lebih efektif dalam menguasai kosakata bahasa Jerman dan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jerman dengan menerapkan teknik permainan *mystery bag* bagus, karena peserta didik sudah mulai mau belajar bahasa Jerman. Dengan menerapkan teknik permainan tersebut, guru juga mengatakan terdapat perubahan sikap positif peserta didik yang lebih baik yang bisa dilihat dengan antusias peserta didik saat belajar bahasa Jerman di kelas.

Selain itu terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik dan keaktifan peserta didik kelas XI IPA 3 SMAN 3 Banjar yang dapat dilihat dari grafik berikut.

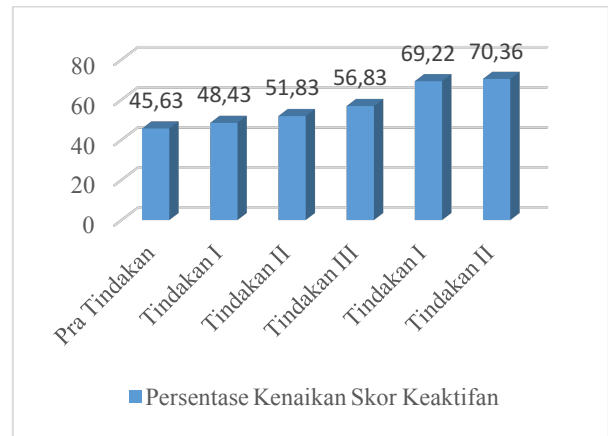


Gambar 2: **Grafik Rata-rata Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman**

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan saat tes pra tindakan mencapai 18,51% dengan nilai rata-rata sebesar 64,92, pada tes siklus I mencapai 81,48% dengan nilai rata-rata

81,48, dan pada tes siklus II mencapai 100% dengan nilai rata-rata 82,81.

Adapun grafik persentase kenaikan keaktifan peserta didik di kelas adalah sebagai berikut.



Gambar 3: **Grafik Persentase Kenaikan Skor Keaktifan Peserta Didik**

Berdasarkan grafik di atas persentase keaktifan peserta didik di tiap siklus terus menaik. Pada tindakan pertama siklus I persentase keaktifan peserta didik sebesar 48,43%, tindakan II keaktifan peserta didik sebesar 51,83%, dan tindakan III sebesar 56,83%. Pada tindakan I siklus II sebesar 69,22% dan tindakan II siklus II sebesar 70,36%. Total kenaikan keaktifan yaitu sebesar 70,36%.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang benar. Berdasarkan dari data yang telah diperoleh setelah dianalisis dan dibahas secara keseluruhan, keberhasilan penelitian ini diukur dari keberhasilan proses dan keberhasilan produk.

1. Keberhasilan Produk

Persentase ketuntasan peserta didik pada saat pra tindakan mencapai 18,51% atau sebanyak 5 peserta didik tuntas dari 27 jumlah peserta didik yang mengikuti tes dan nilai rata-rata sebesar 64,92. Persentase ketuntasan peserta didik pada tes siklus I mencapai 81,48% atau sebanyak 22 peserta didik yang tuntas dan nilai rata-rata sebesar 79,22. Selanjutnya pada tes siklus II persentase ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik, yaitu 100% atau semua peserta didik tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 82,81.

2. Keberhasilan Proses

Pada saat pra tindakan persentase keaktifan peserta didik yaitu sebesar 45,63% dengan nilai rata-rata mencapai 4,11. Keaktifan peserta didik mulai meningkat setelah diberikannya tindakan. Pada tindakan I siklus I, persentase keaktifan peserta didik sebesar 48,43% dengan nilai rata-rata mencapai 4,36, tindakan II siklus I sebesar 51,83% dengan nilai rata-rata mencapai 4,66, tindakan III siklus I 56,83% dengan nilai rata-rata mencapai 5,11. Pada saat tindakan I siklus II keaktifan kembali meningkat menjadi 69,22% dengan nilai rata-rata 6,23 dan tindakan II siklus II 70,36% dengan nilai rata-rata mencapai 6,33. Peningkatan keaktifan peserta didik tersebut menunjukkan bahwa teknik permainan *mystery bag* memberikan pengaruh positif pada peserta didik untuk terlibat aktif selama pembelajaran bahasa Jerman.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka penerapan teknik permainan *mystery bag* sebagai salah satu alternatif teknik pembelajaran yang dapat memberikan sumbangan terhadap dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI IPA 3 SMAN 3 Banjar Jawa Barat. Penerapan tindakan dengan permainan ini telah memberikan pengaruh positif, yang dapat dilihat dengan peningkatan nilai penguasaan kosakata bahasa Jerman sebesar 17,89% dengan nilai rata-rata 64,92 menjadi 82,81 dan peningkatan persentase keaktifan peserta didik yaitu sebesar 24,73%, dari 45,63% menjadi 70,36%.

Dengan demikian hal ini mengimplementasikan bahwa tindakan tersebut berpotensi menjadi alternatif variasi pembelajaran bagi guru. Guru dapat menggunakan lagi teknik permainan *mystery bag* pada materi bahasa Jerman yang lain dan juga dapat digunakan di kelas lain yang memiliki permasalahan yang sama.

Saran

1. Kepada Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan teknik permainan *mystery bag* sebagai salah satu cara meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan mempertimbangkan penerapan teknik tersebut tidak dilakukan secara terus menerus agar peserta didik tidak merasa bosan.

2. Kepada Peserta Didik

Peserta didik diharapkan agar senantiasa memiliki motivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman, sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang kondusif, agar tujuan pembelajaran tercapai.

3. Kepada Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau ide bagi peneliti lain untuk melaksanakan penelitian selanjutnya namun dalam model penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Butzkamm, Wolfgang. 1989. *Psycholinguistik des Fremdsprachenunterrichts: natürliche Künstlichkeit: von der Muttersprache zur Fremdsprache*. Tübingen: Francke Verlag GmbH.
- Dinsel, Sabine & Monica Reinmann. 2000. *Für ZD (Tipps und Übungen)*. Deutschland: Max Hueber Verlag.
- Ghazali, Syukur. 2002. *Pemerolehan dan Pengajaran Bahasa Kedua*. Jakarta: PGSM Depdiknas.
- Nababan-Subyakto, Sri Utari. 1998. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Dirjendikti.
- Rini, Ayu. 2011. *Be Smart and Fun with English Games*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjana, Nana. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ulrich, Winfried. 2007. *Wörter, Wörter, Wörter*. Hohengehren: Schneider Publischer.