



Efektivitas Permainan Memori Matching Card Terhadap Peningkatan Kosakata (Wortschatz) Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA YP HKBP Pematang Siantar

Delvy Delio Nevyta

Universitas HKBP Nommensen

Lydia Purba

Universitas HKBP Nommensen

Insenalia S R Hutagalung

Universitas HKBP Nommensen

Alamat: Jl. Sangnawaluh No.4, Siopat Suhu, Kec. Siantar Tim., Kota Pematang Siantar, Sumatera Utara 21136;Telepon: (0622) 7550232

Korespondensi penulis: delvisianipar373@gmail.com

Abstract This study aims to see the effectiveness of the memory card matching game on increasing German vocabulary (Wortschatz) of Class XI Students of SMA YP HKBP Pematang Siantar. This research used quantitative method with experimental approach and One Group Pretest-Posttest research design. The population in this study were class XI students totaling 34 people. The sample used was 19 people, namely students of class XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar. The conclusion of this study, namely the Matching Card learning media on increasing German vocabulary (Wortschatz) of XI science class students of SMA YP HKBP Pematang Siantar. This is evidenced by an increase in the average score of students at the time of the pretest of 48.68 below the KKM and at the time of the posttest to 87.00 above the KKM. Based on the results of data analysis and hypotheses tested, it is known that the Matching Card learning media is effective on students' writing skills. This is evidenced by the results of the normalized N-Gain test analysis with a score of 0.7705 or equivalent to 77%, where the score is in the effective category. Then based on the statistical hypothesis test with paired samples test, the significance value is $0.001 < 0.05$ in the sense that the calculated statistical results (t output number) $<$ table statistics (t table), it is concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, the Matching Card learning media has an effect in the effective category on the learning process.

Keywords: *Memory Matching Card Game, Vocabulary, German Language, High School*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas permainan memori *Matching Card* terhadap peningkatan kosakata (Wortschatz) Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA YP HKBP Pematang Siantar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pendekatan eksperimen dan desain penelitian One Group Pretest-Posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI berjumlah 34 orang. Sampel yang digunakan sebanyak 19 orang, yaitu siswa kelas XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar. Simpulan penelitian ini, yaitu media pembelajaran *Matching Card* terhadap peningkatan kosakata (Wortschatz) bahasa Jerman siswa kelas XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa pada saat pretest sebesar 48,68 dibawah KKM dan pada saat posttest menjadi 87,00 diatas KKM. Berdasarkan hasil analisis data dan hipotesis yang diuji, diketahui bahwa media pembelajaran *Matching Card* efektif terhadap peningkatan kosakata Siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasilanalisis uji ternormalisasi N-Gain dengan skor 0,7705 atau setara dengan 77%, dimana skor tersebut berada pada kategori efektif. Kemudian berdasarkan ujihipotesis statistik dengan paired samples test dihasilkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dalam arti hasil statistik hitung (angka t output) $<$ statistik tabel (tabelt),

Received Agustus 30, 2023; Revised September 30, 2023; Accepted Oktober 31, 2023

* Delvy Delio Nevyta, delvisianipar373@gmail.com

disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian media pembelajaran *Matching Card* berpengaruh pada kategori efektif terhadap peningkatan kosakata (Wortschatz) Bahasa Jerman siswa kelas XI SMA YP HKBP Pematang Siantar.

Kata Kunci: Permainan Memory Matching Card, Kosakata, Bahasa Jerman, SMA.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah 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 kita tidak hanya dituntut untuk bisa menguasai bahasa nasional akan tetapi kita juga dituntut juga menguasai bahasa asing. Oleh karena itu penguasaan bahasa sangatlah penting terutama bahasa asing.

Bahasa Jerman adalah salah satu mata pelajaran yang tersedia di sekolah SMA YP HKBP Pematang Siantar. Ada empat keterampilan dalam Bahasa Jerman yaitu keterampilan membaca (*Leseverstehen*), peningkatan kosakata (*Schlifflicher Ausdruck*), keterampilan mendengarkan (*Hoerverstehen*), dan keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*). Keempat keterampilan tersebut diajarkan secara terintegrasi sehingga siswa dapat menguasai bahasa Jerman dengan baik. Berdasarkan observasi penelitian selama Praktek Penelitian Lapangan (PPL) di kelas XII-IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan terutama keterampilan berbicara dan mendengarkan. Hal ini diakibatkan oleh minimnya pengetahuan kosakata yang dimiliki siswa.

Pembelajaran kosakata merupakan bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Jerman karena arti kata-kata baru sering ditekankan, baik di buku maupun di ruangan kelas. Sebagai salah satu komponen bahasa, mempelajari kosakata diperlukan karena makin banyak kata yang diketahui, semakin besar kesempatan untuk memahaminya. Tujuan penguasaan kosakata adalah agar siswa mampu memperoleh pemahaman bahasa dengan baik. Dengan peningkatan kosakata, siswa tumbuh dalam keterampilan kefasihan verbal, menulis dan memahami.

Ketika berbicara tentang bahasa atau pembelajaran bahasa, siswa selalu memikirkan pengembangan kosakata dengan mempelajari kata-kata. Kosakata selain tata bahasa dan pengucapan, merupakan salah satu unsur bahasa yang dianggap perlu untuk penguasaan bahasa. Kosakata adalah pengetahuan dasar dan sangat penting bagi siswa dalam kehidupannya agar dapat berkomunikasi dengan baik. Belajar bahasa tanpa mengetahui kosakata tidak akan memberikan pemahaman dalam berkomunikasi.

Menyadari pentingnya kosakata melalui pembelajaran bahasa, Wilkinson (Thornbury,

2002:13), menyatakan bahwa tanpa penguasaan tata bahasa, hanya sebagian kecil bahasa yang dapat diperoleh, tetapi tanpa kosakata, tidak ada yang dapat kita sampaikan. Itu artinya kosakata adalah dasar dari bahasa yang harus dikuasai terlebih dahulu. Ukuran kosakata yang dibutuhkan siswa adalah sekitar 2000 kata. Artinya setelah beberapa tahun belajar bahasa Jerman, siswa perlu menguasai 2000 kata untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam Bahasa Jerman, mengingat pentingnya peran penguasaan kosakata, khususnya bagi siswa, untuk belajar kosakata.

Kementrian pendidikan dan kebudayaan telah melakukan banyak upaya untuk membiasakan belajar bahasa asing, selain bahasa Inggris ada juga bahasa asing lainnya termasuk bahasa Jerman. Masalah dalam belajar bahasa asing khususnya bahasa Jerman adalah kurangnya kosakata. Berdasarkan observasi di sekolah, ada beberapa penyebab yang menyebabkan sulitnya belajar kosakata. 1). Siswa belum mampu menyebutkan sinonim dan antonim kata secara tertulis. 2). Siswa belum mampu menyebutkan kata sesuai dengan ejaan yang tepat. 3). Siswa belum terbiasa menggunakan bahasa Jerman dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa menghabiskan waktu mereka untuk mempelajari kosakata baru, tetapi mereka masih mengeluh bahwa tidak mudah untuk mengingat kata-kata Bahasa Jerman dan tidak ada cara untuk menghindari lupa. Akibatnya siswa tidak mampu berbicara, membaca, menulis, bahkan mendengarkan dalam bahasa Jerman. Dengan kata lain, menguasai metode dan teknik yang tepat dalam pembelajaran kosakata sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran bahasa Jerman.

Namun kadang-kadang dalam hal pembelajaran bahasa Jerman, banyak siswa yang tidak tertarik dengan materi yang disampaikan dan tidak terampil untuk menggunakan bahasa Jerman. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang diterapkan secara tradisional, yaitu guru masih menerapkan metode ceramah sehingga tidak mendukung siswa untuk berlatih secara aktif di kelas. Artinya siswa tidak dapat mengungkapkan perasaannya dalam bahasa Jerman secara langsung dan itu adalah masalah utamanya yang dihadapi siswa di kelas. Oleh karena itu, guru harus kreatif untuk memutuskan strategi yang benar untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan kosakata mereka. Disamping metode dan strategi yang tepat perlu juga diperhatikan media pembelajaran yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan alternatif yang tepat dalam proses pembelajaran. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Bagi siswa, media dapat mengurangi ketegangan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Permainan merupakan bagian penting dari media pembelajaran. Meskipun permainan

hanyalah merupakan kegiatan yang bersifat reaksional yang dimaksud untuk memberi hiburan, namun dalam pembelajaran bahasa kegiatan ini dimaksudkan untuk memberi penekanan tentang materi yang dipelajari. Melalui permainan, guru dapat melatih dan memberikan materi pembelajaran kosakata dengan suasana yang menyenangkan dan memberi pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Terdapat banyak permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata, salah satunya yaitu media permainan kartu. Memori game merupakan salah satu jenis permainan kartu yang dapat digunakan untuk mengembangkan kosakata. Memori game dikatakan sebagai langkah awal untuk mengingat kata-kata, sehingga memori game dapat dikatakan sebagai salah satu permainan kartu untuk mengasah ingatan.

Kartu yang digunakan dalam permainan memori game adalah kartu yang memuat kata-kata benda dan artikel, atau kata-kata benda dan gambar dengan temayang sedang dipelajari serta dibuat sedemikian rupa agar siswa tertarik mengikuti pelajaran. Cara permainannya adalah mencocokkan dua buah kartu, baik itu katabenda dengan artikel, kata benda dengan gambar ataupun kata dengan kalimat. siswa yang mengumpulkan pasangan terbanyak menjadi pemenangnya. Dalam ,permainan ini sangat dibutuhkan konsentrasi, ketepatan dan pemahaman dalam mencocokkan dua buah kartu.

Penerapan media pembelajaran berupa permainan kartu terbukti memberikan pengaruh yang positif bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dapat dilihat pada penelitian-penelitian terdahulu pada tahun 2012 dalam penelitiannya mengenai efektivitas teknik permainan kuartet dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman menyebutkan bahwa teknik permainan kuartet efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran nomina bahas Jerman. Selain itu, Binantara, (2011) dalam penelitiannya mengenai penggunaan media kartu Domino untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang artikel menyimpulkan bahwa permainan kartu Domino dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang artikel.

Berdasarkan penjelasan di atas penelitian ingin menerapkan permainan memori game yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan kosakata mereka dan juga ingin menyelidiki efektivitas permainan memori game *Matching Card* dalam meningkatkan kosakata siswa kelas XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian yang diterapkan penulis yakni penelitian kuantitatif. Sugiyono (2019:7), mengemukakan bahwa metode kuantitatif merupakan data penelitian yang berbentuk angka-angka serta analisis dengan menggunakan statistik. Metode ini juga merupakan bagian

dari serangkaian investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data, kemudiandiukur dengan teknik statistik matematika atau komputasi.

Penelitian menggunakan data Kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa pada peningkatan kosa kata bahasa Jerman dengan menerapkan media permainan memori *Matching card* yakni menggunakan pendekatan eksperimen dengan memberikan perlakuan (treatment) terhadap suatu kelas eksperimen, dengan jenis desain One Grup pretest- posttest.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dijelaskan sebelumnya, bahwa desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Dalam satu kelas dilakukan dua kali, yakni sebelum dan sesudah melakukan treatment. Pre-Test (O_1) yaitu sebelum melakukan treatment, dan Post-Test (O_2) yaitu setelah melakukan treatment. Hasil perlakuan Pre-Test dan Post-Test tersebut dapat dilihat bagaimana efektivitas Permainan memori *Matching Card* terhadap peningkatan kosakata Bahasa Jerman siswa kelas XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pre-Test* dan *Post-Test*

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Nilai Pre-Test (meningkatkan kosakata melalui permainan memori *Maching Card*)

X = Perlakuan (*Treatment*) menggunakan permainan memori game *Maching Card*

O_2 = Nilai Post-Test (peningkatan kosakata setelah menggunakan permainan memori *Maching Card*)

Dengan mengambil lokasi penelitian dilakukan di SMA YP HKBP Pematang Siantar. Waktu penelitian ini dilakukan pada Hari Kamis 19 Oktober 2023 s/d hari Sabtu, 21 Oktober 2023 tahun ajaran 2023/2024 di SMA YP HKBP Pematang Siantar.

Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA YP HKBP Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023 yang terdiri dari kelas 2 (dua) Kelas. Kemudian objek penelitian adalah meningkatkan kosa kata (Wortschatz) bahasa Jerman pada topik Essen Und Trinken (makanan dan minuman) dengan media pembelajaran *Matching Card*. Adapun data populasi kelas XI SMA YP HKBP Pematang Siantar.

Terdapat dua Variabel atau objek pada penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu

Menurut Sugiyono (2017:61) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Permainan Memori. Menurut Sugiyono (2017: 61) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kosakata siswa pada pembelajaran Bahasa Jerman di Kelas XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar.

Instrumen penelitian ini yakni berupa tes kosakata bahasa Jerman pada topik *Essen und Trinken*. Kemudian setelah tes dilakukan, maka selanjutnya masuk kepada analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut, 1) Memeriksa hasil tes., 2) Menghitung nilai rata-rata hasil tes., 3) Melakukan Uji N-Gain, 4) Pengujian Hipotesis, 4) Adapun hipotesis penelitiannya yakni sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas permainan memori *Matching Card* terhadap peningkatan kosakata (Wortschatz) Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar. Jenis penelitian yang digunakan yakni desain *Pre Eksperimental* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian yakni kelas XI dengan sampel satu kelas eksperimen yaitu kelas XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar yang terdiri dari 19 Siswa yang diberikan *Pretest* dan *Posttest*.

Pada tahap penelitian, *Pretest* dilakukan sebelum memberikan perlakuan sesuai dengan desain penelitian. Kemudian setelah itu diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *Matching Card*, dan diakhiri dengan *Posttest*. Alokasi waktu yang digunakan yaitu 2 x 45 menit, dalam enam Jam Pelajaran atau setara dengan tiga Pertemuan.

Ketika tahap penelitian selesai, maka peneliti selanjutnya melakukan analisis data pada hasil *Pretest* dan *Posttest*. Hasil rata-rata nilai *Pretest* berjumlah 48,68 dengan nilai tertinggi yakni 65 dan nilai terendah adalah 40. Sedangkan hasil rata-rata nilai *Posttest* yaitu berjumlah 87,89 dengan nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah yakni 70. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *Posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata *Pretest*.

Setelah diketahui hasil rata-rata *Pretest* dan *Posttest*, maka dilakukan uji Gain Ternormalisasi (*N-Gain*) guna untuk melihat Efektivitas media pembelajaran *Matching Card*. Hasil perhitungan rata-rata skor *N-Gain* dihasilkan sebesar 0,770 atau skor persen *N-Gain* yaitu 77% dalam arti media pembelajaran *Matching Card* berada pada kategori efektif terhadap peningkatan kosakata (Wortschatz) Bahasa Jerman siswa Kelas XI IPA SMA YP HKBP

Pematang Siantar.

Untuk menentukan hipotesis statistik, digunakan *Uji Paired Samples T- Test*. Hasil *Uji Paired Samples T-Test* diperoleh nilai signifikansi yaitu sebesar $0,001 < 0,05$ dalam arti hasil statistik hitung (angka T output) < statistik tabel (tabel T) maka H_0 **ditolak** dan H_1 **diterima**. Dengan demikian Media pembelajaran *Matching Card* berpengaruh dan berada pada kategori efektif terhadap peningkatan kosakata (*Wortschatz*) siswa kelas XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar.

Dengan menggunakan *IBM SPSS 29 for Windows*, hasil analisis data dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 2. Analisis Data Statistik Deskriptif Pretest

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		48.68
Median		50.00
Mode		40
Std. Deviation		7.966
Variance		63.450
Minimum		40
Maximum		65
Sum		925

Sumber: *IBM SPSS 29 for Windows*

Tabel diatas menunjukkan bahwa total data kelas XI IPA sebagai kelas eksperimen berjumlah 19 siswa ($N = 19$). Total semua data yang dibagi jumlah data yang ditentukan sebagai nilai rata-rata *pretest* adalah 48,68. Data yang terletak di tengah setelah diurutkan menurut angka yang ditetapkan sebagai skor median adalah 50. Unsur yang paling sering muncul dalam himpunan unsur yang ditetapkan sebagai skor modus adalah 50. Skor simpangan bakunya adalah 7.966. Jumlah kuadrat selisih nilai data observasi dengan skor rata-rata, kemudian dibagi dengan jumlah observasi yang ditentukan skor variansnya adalah 63.450. Skor tertinggi dari soal *pretest* adalah 65 dan terendah adalah 40. Jumlah yang diperoleh dari total skor adalah 925.

Tabel 3. Analisis Data Statistik Deskriptif Posttest

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		87.89
Median		90.00
Mode		90
Std. Deviation		6.523
Variance		42.544
Minimum		70
Maximum		95
Sum		1670

Sumber: IBM SPSS 29 for Windows

Tabel diatas menunjukkan bahwa total data kelas XI IPA sebagai kelas eksperimen berjumlah 19 siswa ($N = 19$). Total semua data yang dibagi jumlah data yang ditentukan sebagai nilai rata-rata *posttest* adalah 87.89. Data yang terletak di tengah setelah diurutkan menurut angka yang ditetapkan sebagai skor median adalah 90,00. Unsur yang paling sering muncul dalam himpunan unsur yang ditetapkan sebagai skor modus adalah 90. Skor simpangan bakunya adalah 6.523. Jumlah kuadrat selisih nilai data observasi dengan skor rata-rata, kemudian dibagi dengan jumlah observasi yang ditentukan skor variansnya adalah 42.544. Skor tertinggi dari soal posttest adalah 95 dan terendah adalah 70. Jumlah yang diperoleh dari total skor adalah 1670. Untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal, maka dilakukan analisis data dengan uji N-Gain. Adapun hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

KESIMPULAN

Setelah analisis data dilakukan dengan cermat dan teliti, maka disimpulkan bahwa:

1. Hasil nilai rata-rata peningkatan kosakata setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) berjumlah 87,89 dan nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) berjumlah 48,68, sehingga disimpulkan bahwa medial pembelajaran *Matching Card* efektif terhadap peningkatan kosakata (Wortschatz) bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA YP HKBP Pematang Siantar.

- Hal tersebut dibuktikan dengan uji Gain Ternormalisasi (*N-Gain*) dengan skor 0,770 atau setara dengan 77%. Skor tersebut berada pada kategori efektif. Kemudian dari hasil uji Hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh hasil statistik hitung (angka T output) < statistik tabel (tabel T) yaitu $0,001 < 0,05$, sehingga hipotesis H_1 pada penelitian ini diterima dan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Archambault, J. (2008). "The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic problem Solving Techniques". Action Research Required for the Master of Natural Science degree with concentration in physics. Arizona State University.
- Anonim, 2002, *Standar pelayanan Farmasi Indonesia*, Ikatan Sarjana Farmasi Departemen Kesehatan RI, Jakarta.
- Binantara, Dwi Agung. 2011. *Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Artikel*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Grasindo. Linda, Raras Rachma. 2015. *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Teknik Make A Match*. Skripsi Yogyakarta. Juli 2015.
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan dan Pemanfaatannya*. Bandung: Alumi
- Khoiriyah. 2016. *Pengembangan Kecakapan Berbahasa Anak yang Terlambat Berbicara (Speech Delay)*. [Http://www.tappdf.com/download/77602-download-this-pdf-file-jimunsyah-universitas-syah-kuala](http://www.tappdf.com/download/77602-download-this-pdf-file-jimunsyah-universitas-syah-kuala), 17,19.
- Keraf, Gorys. 1984. *Tatabahasa Indonesia*. Ende-Flores: Nusa Indah.
- Lanterman, dkk. 2003. *Taatsachen über Deutschland*. Jerman: Media Consulta.
- Maryana, Tri. 2014. *Penggunaan Media Memory Games Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. Skripsi. Bandung, Juni 2014.
- Musfiqon, HM (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2001. *Penelitian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra (edisi ketiga)*. Yogyakarta: BIFE.
- Sudjana, Nana. 1990. *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Sanaky (dalam Nunuk Suryani, 2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Shokhifah, Hindayatus, 2019. *Pengaruh Memory Games (Permainan Mencocokkan Gambar) Terhadap Fungsi Kognitif Pada Lansia Di Uptd Griya Werdha Jambangan Surabaya*.

September 2019.

- Suryani dan Agung (dalam Nunuk Suryani, 2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan Ke-19. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Instrumen Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (MixedMethods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sondang P. Siagian, 2001, “Manajemen Sumber Daya Manusia”, Bumi Aksara, Jakarta.
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik Prestasi* Pustaka: Jakarta.
- Thornbury, Scott. 2002. *How To Teach Vocabulary*. England : Pearson Longman.
- Ulrich, Windfried. 2007. *Wortschatzarbeit für die Primarstufe*. Baden Württemberg: Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren.
- Warningsih, N. (2012). *Permainan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman: Allemania*, 2 (1), hlm. 1-12.