

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU TABOO DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SISWA KELAS X BAHASA SMA
NEGRI 1 DRIYOREJO**

Angela Detri Parut

Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[\(detriparut@gmail.com\)](mailto:detriparut@gmail.com)

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa jerman khususnya keterampilan berbicara perlu adanya media yang dapat membantu guru dan siswa. Media permainan Taboo adalah permainan yang menuntut siswa atau pemainnya untuk dapat menebak kata yang tersembunyi dan menyusun sebuah kalimat berdasarkan kata yang sudah ditemukan. Permainan ini menuntut semua anggota kelompok untuk berpartisipasi aktif.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan media permainan Taboo dalam keterampilan berbicara bahasa jerman peserta didik kelas X Bahasa SMA Negri 1 Driyorejo. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penerapan media permainan Taboo dalam keterampilan berbicara peserta didik kelas X Bahasa SMA Negri 1 Driyorejo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data pada penelitian ini diperoleh dari instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang dipakai adalah lembar observasi aktivitas siswa dan angket respon siswa. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah media permainan Taboo diterapkan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan Taboo mendapat respon yang positif dari siswa. Media ini memotivasi siswa untuk berbicara dalam bahasa jerman. Lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan perubahan perilaku kearah yang positif pada setiap pertemuan. Media permainan Taboo dapat diterapkan pada keterampilan berbicara pelajaran bahasa jerman.

Abstract

In German learning, especially speaking skills, needs media that can help teachers and student improve their language skills. Taboo game is a game that demanding students or players to guess the word and formulate a sentence based upon words which was guessed/found.

Statement of the problem of this research is how the application of taboo game media in german language speaking skills of class X language program students of SMAN 1 Driyorejo. The study aimed to describe the process of taboo game applications in speaking skills of class X language program students of SMAN 1 Driyorejo .

This is a descriptive qualitative study. The data collected using research instrument. The instruments used in this research is observation form and students response questionnaire. The observation form used to asses student activity, and questionnaire used for asses student response after taboo game applied.

The result of this study shows taboo game have positive response from students. This media motivated students to speak German. Observation form that have been used in this research indicated positive behavioral change in each meeting. Taboo Game can be applied in German language speaking skills.

Key Words : Taboo Game, Speaking Skills

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman adalah bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris yang banyak dipelajari di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa Jerman, siswa dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengar (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Keterampilan berbicara adalah salah satu aspek keterampilan yang sangat penting. Keterampilan berbicara adalah salah satu yang termasuk dalam keterampilan produktif, dan keterampilan ini adalah sarana yang digunakan untuk berkomunikasi secara langsung.

Namun pada kenyataannya dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman khususnya dalam keterampilan berbicara masih ditemukan beberapa masalah, seperti siswa belum berani dalam bahasa Jerman karena belum terbiasa dan juga penguasaan kosakata mereka masih sangat minim, selain itu siswa juga pasif dikelas sehingga kegiatan pembelajaran dikelas kurang efektif. Hal ini dikarenakan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa sendiri juga jarang sekali mengajukan pertanyaan.

Oleh karena itu dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya keterampilan berbicara perlu adanya media yang dapat membantu guru menyelesaikan masalah-masalah yang timbul. Salah satu media pembelajaran adalah berupa kartu. Media permainan kartu Taboo adalah permainan tebak kata, siswa harus dapat menebak kata yang disembunyikan, dan siswa tidak boleh menyebutkan kata-kata yang tertulis di kartu Taboo. Siswa dituntut untuk dapat menemukan kosakata-kosakata baru agar kata yang disembunyikan dapat terjawab, jika kata yang disembunyikan sudah diketahui, siswa diminta untuk membuat kalimat sederhana dari kata tersebut. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Permainan ini juga menuntut siswa untuk aktif karena dengan permainan ini seluruh siswa dapat ikut berpartisipasi dan siswa juga harus dapat menebak kata sebanyak mungkin agar dapat memenangkan permainan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan media permainan Taboo dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman

siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo. Sejalan dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media permainan Taboo dalam keterampilan berbicara Bahasa Jerman.

KAJIAN PUSTAKA

- a. Pengertian Media Pembelajaran
media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Robert Hanick,dkk (dalam Sanjaya 2012: 57)
- b. Pengertian media permainan Taboo
permainan taboo adalah permainan tebak kata, siswa harus dapat menebak kata yang disembunyikan, dan siswa tidak boleh menyebutkan kata-kata yang tertulis dikartu taboo, kemudian kata tersebut dikembangkan menjadi sebuah kalimat.
- c. keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. (Arsjad 1993: 23)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo yang berjumlah 26 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dan angket respon siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian melalui lembar observasi aktivitas siswa, wawancara terbuka guru, angket respon siswa dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan setelah data terkumpul dari instrumen penelitian untuk menjawab rumusan masalah sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

• Deskripsi Data Hasil Observasi dan Pembahasan

Tabel hasil lembar observasi

Pertemuan	Jumlah skor	presentase
Pertemuan 1	19	59,38%
Pertemuan 2	22	68,75%
Pertemuan 3	28	87,75%
Pertemuan 4	30	93,75%

Dari tabel diatas dapat dilihat adanya perkembangan aktivitas siswa dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4. Pada pertemuan 1, nilai yang dimunculkan siswa berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa adalah 19, atau sama dengan 59,38% atau masuk pada kategori baik. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan, dimana skor yang ada pada lembar observasi pertemuan kedua adalah 22 atau sama dengan 68,75% samaseperti pada pertemuan 1, skor pada pertemuan 2 berada dikategori baik. Pada pertemuan ketiga nilai total nilai pada lembar observasi adalah 28 atau sama dengan 87,75% presentase hasil lembar observasi pada pertemuan ketiga masuk pada kategori sangat baik. Pada pertemuan keempat nilai 30, sama dengan 93,75% presentase aktivitas siswa pada pertemuan keempat masuk dalam kriteria sangat baik. Hasil yang didapat dari lembar observasi aktivitas siswa menunjukkan terjadi peningkatan saat media *Taboo* diterapkan.

• Deskripsi Data Hasil Penghitungan Angket

Hasil penghitungan jumlah keseluruhan skor pada angket memperlihatkan respon positif dari siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo terhadap penerapan media permainan kartu *Taboo* dalam keterampilan berbicara bahasa jerman. Hal ini dilihat dari jumlah keseluruhan skor yang dijawab oleh 23 responden dari 10 butir pertanyaan yaitu 18 siswa atau 78,26% yang memberi respon dengan kategori sangat baik dan 5 siswa atau 21,74% memberi respon dengan kategori baik.

Tabel Presentase respon siswa

No	Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	Persen
1	40-31	Sangat Baik	18 Siswa	78,26%
2	30-21	Baik	5 Siswa	21,74%
3	20-11	Cukup	-	-
4	0-10	Kurang	-	-
Jumlah			23 Siswa	100%

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian mengenai penerapan media permainan kartu *Taboo* dalam keterampilan berbicara bahasa jerman siswa kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo, maka bisa disimpulkan bahwa media permainan kartu *Taboo* dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa jerman. Berdasarkan lembar observasi siswa menunjukkan perubahan perilaku kearah yang positif pada setiap pertemuannya. Berdasarkan hasil angket respon siswa, siswa memberi respon positif terhadap penerapan media permainan kartu *Taboo*. 78,26 % atau 18 siswa memberi respon dengan kategori sangat baik, dan 21,74% atau 5 siswa memberi respon dengan kategori baik.

SARAN

1. Media permainan kartu *Taboo* dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran bahasa jerman, karena media ini dapat membuat siswa aktif, bersemangat dan termotivasi untuk belajar terutama pada keterampilan berbicara bahasa jerman.
2. Penerapan media permainan *Taboo* membutuhkan waktu yang tidak sedikit, maka guru harus mampu mengolah waktu dengan baik dan efektif serta mampu mengondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:Pt Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta:Gaung Persada Press.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina.2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.

Strauss, Dieter. 1988. *Teori dan Praktik Mengajar Bahasa Asing*. Jakarta:Sapdodadi NV.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.

(<http://boardgaminginfo.com/taboo>). Diakses pada tanggal 12 September 2016.



DIE ANWENDUNG DER SPIELMEDIEN TABOO IM LERNPROZESS DER SPRECHFERTIGKEIT DER SCHÜLLER IN DER KLASSE X BAHASA SMAN 1 DRIYOREJO

Angela Detri Parut

Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[\(detriparut@gmail.com\)](mailto:detriparut@gmail.com)

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

AUSZUG

Stichwörter: Sprechfertigkeit, die Spielmedien Taboo

Die Schüller und die lehrer brauchen eine Medien die in dem Deutschunterricht für die Sprechfertigkeit. Die Spielmedia Taboo ist ein Spiel dass die Schüler ein Wort erraten muss, und einen Satz mit diesen Wort bilde. Der spieler must aktiv sein.

Die Formulierung des problems in dieser Untersuchung ist es, wie die Anwendung Spielmedia "Taboo" zu Sprechfertikeit im Deutschunterricht in der Klasse X SMAN 1 Driyorejo. Das Ziel dieser Untersuchung ist die beobachtung des Spielmedia Taboo in der Sprechfertigkeit in der Klasse X SMAN 1 Driyorejo .

Diese Untersuchung ist eine qualitative deskriptive Studie. Diese Untersuchungsdaten werden von Untesuchungsinstrumenten erhalten. Das verwendete Untersuchungsinstrument ist die Beobachtungsblatt Studentenaktivitäten und Schüler Antworten auf den Fragebogen. Schueller Beobachtungsblatt wird verwendet, um die Schüler-Aktivität zu bestimmen. Fragebogen wird verwendet, um die Reaktion der Schüler nach dem Medien-Spiel Taboo bewerten.

Die Ergebnisse dieser Untersuchung zeigen, dass Taboo Spiel Medien eine positive Antwort von Studenten erhielt. Diese medien motivieren die Schüler beim Deutschsprechen. Student Aktivität Beobachtungsbogen in dieser Studie verwendeten zeigten Verhaltensänderungen in einer positiven Richtung in jeder Sitzung. Taboo können in der sprechfertigkeit in der deutschunterichtanwenden

Abstract

In German learning, especially speaking skills, needs media that can help teachers and student improve their language skills. Taboo game is a game that demanding students or players to guess the word and formulate a sentence based upon words which was guessed/found.

Statement of the problem of this research is how the application of taboo game media in german language speaking skills of class X language program students of SMAN 1 Driyorejo. The study aimed to describe the process of taboo game applications in speaking skills of class X language program students of SMAN 1 Driyorejo .

This is a descriptive qualitative study. The data collected using research instrument. The instruments used in this research is observation form and students response questionnaire. The observation form used to asses student activity, and questionnaire used for asses student response after taboo game applied.

The result of this study shows taboo game have positive response from students. This media motivated students to speak German. Observation form that have been used in this research indicated positive behavioral change in each meeting. Taboo Game can be applied in German language speaking skills.

Key Words : *Taboo Game, Speaking Skills*

EINFÜHRUNG

Deutsch Sprache wird die zweite Fremdsprache nach Englisch ist weit verbreitet in Indonesien untersucht. In der deutschen Sprache, insbesondere das Sprachenlernen sind die Studierenden verpflichtet, die vier Sprachfertigkeiten zu meistern, nämlich Fähigkeiten (Hörfertigkeit) Hören, Sprechen Fähigkeiten (Sprechfertigkeit), Lesefähigkeiten (lesefertigkeit) und Schreibfähigkeiten (schreibfertigkeit). Sprechfertigkeit ist ein Aspekt einer sehr wichtigen Fähigkeit. Sprechfähigkeiten ist eine, die in produktiven Fähigkeiten enthalten ist, und diese Fähigkeiten sind die Mittel, mit denen direkt zu kommunizieren.

Aber in der Tat der deutsch unterricht, vor allem in den sprechenden Fähigkeiten zu finden noch einige Probleme, wie die Studenten in Deutsch Sprache nicht fett gewesen, wie fremd und auch ihr Wortschatz noch sehr niedrig ist, aber es ist auch passiv in der Klasse so, dass die Schüler Aktivitäten in der Klasse Lernen weniger effektiv. Dies liegt daran, die Studenten nur auf Erklärungen des Lehrers hören. Die Schüler fragen sich auch selten Fragen. Daher die Deutsche Sprache zu sprechen Fähigkeiten beim Erlernen der Notwendigkeit, dass die Medien insbesondere Lehrer zu helfen, die Probleme zu lösen, die entstehen. Ein Medium des Lernens ist in der Form einer Karte. Medienkartenspiel Taboo ein Spiel Scharade ist, sollten Schüler in der Lage sein, das Wort zu erraten, die verborgen ist, und die Schüler sollen nicht die Worte auf der Karte Taboo geschrieben erwähnen. Die Schüler müssen neue Vokabeln finden, die versteckten Wörter sind, die vorhersehbar sein kann, wenn das Wort bereits bekannt verborgen ist, werden die Schüler gebeten, einen einfachen Satz des Wortes zu machen. Das Spiel wird in Gruppen durchgeführt. Dieses Spiel erfordert auch Studenten für dieses Spiel alle Schüler aktiv sein, teilnehmen können und die Schüler können auch das Wort Emotion erraten als mungkinagar das Spiel gewinnen können.

Der formulierung des problems in dieser Forschung ist es, wie die anwendung der Spielmedien "Taboo" in der Sprechfertikeit im Deutschunterricht in der Klasse X SMAN 1 Driyorejo. Im Einklang mit dem Hintergrund und der Formulierung des oben beschriebenen Problems, Das ziel diese Untersuchung um lernnprozes mit Spielmedien Taboo in der

Sprechfertigkeit in der Klasse X SMAN 1 Driyorejo zu beschreiben.

LITERATUR

- a. Unterrichtsmedien sind in der ganzen Ausrüstung und Materialien, die für pädagogische Zwecke, wie Radio, Fernsehen, Bücher, Zeitungen, Zeitschriften und so weiter verwendet werden könnten.
- b. Tabu-Spiel ist ein Spiel Scharade, Studenten in der Lage sein sollten, das Wort zu erraten, die verborgen ist, und Studenten sind nicht die Worte erlaubt gekrempelt Tabu geschrieben zu erwähnen, das Wort später in einen Satz entwickelt.
- c. Fähigkeiten spricht, ist die Fähigkeit, die Worte zu sagen, zum Ausdruck bringen, Express, Express Gedanken, Ideen und Gefühle.

METHODEN

Diese Studie verwendet beschreibende qualitative Methode. Themen in dieser Studie waren die Schüler der Klasse X Englisch SMAN 1 Driyorejo in Höhe von insgesamt 26 Studenten. Das verwendete Forschungsinstrument ist die Beobachtungsblatt Studentenaktivitäten und Schüler Antworten auf den Fragebogen.

Die Daten versammeln

Die Erhebung von Daten über Forschung durch Beobachtung der Aktivitäten der Schüler Blatt, offene Interview Lehrer, Schüler Antworten auf den Fragebogen und Dokumentation.

Datenanalysetechniken

Datenanalysetechniken in dieser Forschung ist deskriptive Techniken Analyse qualitativer Daten. Die Datenanalyse wurde nach den von Forschungsinstrumenten gesammelten Daten ausgeführt, um die Problemformulierung zu beantworten, so dass es eine endgültige Schlussfolgerung gezogen werden.

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

- Daten Beschreibung Beobachtungen und Diskussion

Tabelle die Ergebnisse der Beobachtungsbogen

Pertemuan	Jumlah skor	presentase
Pertemuan 1	19	59,38%
Pertemuan 2	22	68,75%
Pertemuan 3	28	87,75%
Pertemuan 4	30	93,75%

Aus der obigen Tabelle kann bei der Entwicklung der Schüleraktivität von 1 bis 4-Meeting Treffen zu sehen. In der ersten Sitzung wird der Wert von dem Student angehoben basierend auf Schüleraktivität Beobachtungsblatt 19, gleich 59,38% oder in beiden Kategorien eingetragen. In der zweiten Sitzung gab es einen Anstieg, wo eine Partitur, die auf der zweiten Sitzung des Beobachtungsbogens 22 ist oder gleich 68,75% macht das gleiche in der ersten Sitzung, die Partitur in 2 Sitzungen sind gut kategorisiert. In der dritten Sitzung des Wertes der Gesamtwerte auf dem Beobachtungsblatt 28 oder gleich 87,75% der Prozentsatz Ergebnisse Beobachtungsblatt auf der dritten Sitzung auf die Kategorie eines sehr gutes Zeichen. In der vierten Sitzung des Wertes von 30, gleich 93,75% der Anteil der Schüleraktivität in der vierten Sitzung fällt innerhalb der sehr gut Kriterien. Die Ergebnisse der Schüleraktivität Beobachtungsblatt zeigt penigkatan Taboo Medien gehen derzeit umgesetzt.

• Zählergebnisse Daten Beschreibung Fragebogen

Ergebnisse von der Anzahl der Gesamtnote auf dem Fragebogen zu zählen zeigte eine positive Antwort von Schülern der Klasse X von SMAN 1 Driyorejo Sprache gegen Medienanwendung Kartenspiel Tabu in deutscher Sprache zu sprechen Fähigkeiten. Es ist ersichtlich, von der Anzahl der Gesamtnote von 23 Befragten aus 10 Fragen beantwortet wurde, dass 18 Studenten oder 78,26%, mit sehr guten Kategorien und 5 Studenten oder 21,74% mit entweder Kategorie reagiert reagiert.

Tabelle Prozentsatz der Schüler Antwort

No	Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	Persen
----	------	----------	--------------	--------

1	40-31	Sangat Baik	18 Siswa	78,26%
2	30-21	Baik	5 Siswa	21,74%
3	20-11	Cukup	-	-
4	0-10	Kurang	-	-
Jumlah			23 Siswa	100%

SCHLUSSFOLGERUNG

Basierend auf der Analyse von Forschungsdaten über die Umsetzung des Kartenspiels Taboo Medien im deutschsprachigen Raum Fähigkeiten Klasse X SMA Negeri 1 Driyorejo könnte gefolgt werden, dass die Spielmedienkarte Tabu in das Erlernen der deutschen Sprache zu sprechen Fähigkeiten angewendet werden kann. Basierend auf dem Beobachtungsblatt der Schüler zeigten Verhaltensänderungen in einer positiven Richtung in jeder Sitzung. Basierend auf den Ergebnissen der Antworten auf den Fragebogen, gab Studenten eine positive Reaktion auf die Anwendung Medien Kartenspiel Tabu. 78,26% oder 18 Studenten antworteten mit einer sehr guten Kategorie, und 21,74% oder 5 Studenten mit jeder Kategorie zu antworten.

VORSCHLÄGE

1. Medien Taboo Kartenspiel kann das Erlernen der deutschen Sprache als Alternative in dem Verfahren verwendet werden, da die Medienstudenten aktiv machen, begeistert und motiviert zu lernen, vor allem in der deutschen Sprache zu sprechen Fähigkeiten.
2. Anwendung von Taboo Spielmedien erfordert erhebliche Zeit, dann sollte der Lehrer in der Lage sein, ein gute und effektive und in der Lage zu pflegen und für den Unterricht, die Schüler zu konditionieren.

REFERENZ

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:Pt Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta:Gaung Persada Press.
- Nurgiantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT BPFE
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina.2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Strauss, Dieter. 1988. *Teori dan Praktik Mengajar Bahasa Asing*. Jakarta:Sapdodadi NV.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa
- (<http://boardgaminginfo.com/taboo>). Diakses pada tanggal 12 September 2016