

MÉDIA GAME TARUCING CAKRA
DINA PANGAJARAN NARJAMAHKEUN
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2
Bandung Taun Ajar 2022/2023)

SKRIPSI

diajukeun pikeun nyumponan salasahiji sarat nyangking gelar sarjana pendidikan



ku

Zakiah Zahra Suryana
NIM 1909094

PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023

LEMBAR HAK CIPTA
MÉDIA GAME TARUCING CAKRA
DINA PANGAJARAN NARJAMAHKEUN
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2
Bandung Taun Ajar 2022/2023)

oleh
Zakiah Zahra Suryana
1909094

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Zakiah Zahra Suryana
Universitas Pendidikan Indonesia
2022

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

“3M

Mulai dari diri sendiri

Mulai dari yang terkecil

Mulai dari sekarang”.

LEMBAR PENGESAHAN

Zakiyah Zahra Suryana

NIM 1909094

**MÉDIA GAME TARUCING CAKRA
DINA PANGAJARAN NARJAMAHKEUN
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X IPA 2
SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023)**

disaluyuan jeung disahkeun ku:

Pangaping



Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd.

NIP 1959011919896011001

Kauninga ku

Pupuhu Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

Universitas Pendidikan Indonesia,



Prof. Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd.

NIP 196707101991022001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Média Game Tarucing Cakra dina Pangajaran Narjamahkeun (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023)*” ini beserta seluruh isinya adalah bendar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran étika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Zakiyah Zahra Suryana

NIM 1909094

PANGJAJAP

Alhamdulillah *rabbi* *'alamin*. Puji sinareng sukur disanggakeun ka gusti Nu Mahaghofur, Alloh Swt., anu tos maparin ni'mat sareng hidayah-Na kangge ngaréngsékeun ieu skripsi anu judulna “*Média Game Tarucing Cakra dina Pangajaran Nerjamahkeun (Studai Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023)*”.

Dina prosés nyusun ieu skripsi teu weléh karandapan bangbaluh jeung gogoda. Tapi ku ayana kanyaah, pangrojong, sareng pangdu'a ti sadayana pihak ieu skripsi tiasa réngsé dina waktosna. Ieu skripsi tangtuna seueur kénéh kakiranganana, ku kituna panalungtik miharep ayana kritik jeung sarang pikeun ngadeudeulan ieu skripsi.

Nu pamungkas, mugia ieu skripsi aya mangpaatna hususna pikeun nu nyusun, umumna pikeun nu maca.

Bandung, Juni 202

Nu nyusun,

Zakiah Zahra Suryana

NIM 1909094

TAWIS NUHUN

Alhamdulillahirobbil' alamin, kalayan widi Allah Swt., ieu skripsi tiasa réngsé. Sanajan lalampahan dina nyusun ieu skripsi kalintang seueur pisan harunganana, nanging éta hal tiasa kaungkulan ku ayana rojongan ti sadaya pihak. Ku kituna, panyusun ngahaturkeun séwu nuhun ka pihak-pihak anu parantos ngarojong kana kalancaran prosés nyusun ieu skripsi, di antarana waé, ka:

1. Prof. Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd. salaku dosén sarta pangaping anu parantos ngarojong sarta teu weléh maparin pangdeudeul ka sim kuring dugi ka réngséna ieu skripsi;
2. Prof. Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd., salaku dosén sareng pupuhu Prodi Pendidikan Bahasa Sunda;
3. Dr. Dede Kosasih, M.Si. salaku dosén sareng girang serat Prodi Pendidikan Bahasa Sunda;
4. Bapa miwah Ibu réngréngan dosén Prodi Pendidikan Bahasa Sunda nu sanésna nya éta Prof. Dr. Rahman, M.Pd., Prof. Dr. Yayat Sudaryat, M.Hum., Prof. Dedi Koswara, M.Hum., Dr. Hj. Ruhaliah, M.Hum., Dr. H. Dingding Haerudin, M.Pd., Dr. Dede Kosasih, M.Si., Dr. Retty Isnendes, M.Hum., Hernawan, S.Pd., M.Pd., Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd., Agus Suherman, S.Pd., M.Hum., Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd., Dr. Yatun Romdonah Awaliah, S.Pd., M.Pd., Dian Hendrayana, S.S., M.Pd., Temmy Widyastuti, S.Pd., M.Pd., Danan Darajat, M.Pd., anu parantos ngatik, ngaping, ngadidik sim kuring salami nyuprih élmu di Prodi Pendidikan Bahasa Sunda. Mugia élmu anu parantos kacangking ku simkuring aya mangpaatna sarta jadi bekel hirup ka hareupna;
5. Bapa Emon Sonjaya, S.Pd., sareng Bapa Wildan Fachdiansyah, S.S., salaku staf Tata Usaha Prodi Pendidikan Bahasa Sunda anu salami ieu kersa diririweuh ku sim kuring dina hal administrasi;
6. pun ayah, Dr. H. Nana Suryana, S.Pd, M.M.Pd., kalih pun mamah, Yuyum Lasnawati, S.Pd., anu salawasna mikanyaah, nyumangetan, masihan pangrojong boh pidu'a boh matérina sangkan kuring janten jalmi anu luhung ku élmu jembar ku pangabisa;

7. pun aa, Muhammad Romzy Sultonullah, kalih pun adi, Muhammad Hilal Hibatullah, sareng Aisyah Putri Suryana anu salawasna masihan kanyaah, nyumangetan ogé ngadu'akeun. Mugia sadayana janten jalmi nu saruksés;
8. Nuriska Azahra Agustina, réncang babarengan salami nyusun ieu skripsi anu teu weléh méré sumanget, ngélingan, kersa dirérépot, mantosan sagala rupina, nyarengan salami nyusun ieu skripsi, sabar dina ngupingkeun sagala rupi keluh kesah sim kuring, mugia anjeun suksés.
9. aki Asikin sareng aki Talim ogé mimi Jumsiti oge ema Acah, ogé dulur-dulur sarta kulawarga anu teu weléh masihan pangrojong sareng pangdu'a salami pajauh tur paanggang sareng sim kuring nu kuliah di Bandung;
10. barudak "ZEERL", Elisa Juli Herdiana, Edo, Riny Permata Sukma Miarlistiyawan, sareng Lisma Yanti, réréncangan ti SMA anu pangdeukeutna anu teu weléh méré sumanget, pangéling, ngabaturan, ogé sabar dina ngadangukeun keluh kesah sim kuring, mugia aranjeun suksés;
11. Ujang Iwan Riswan, Ryan Sopyan Irawan, Anisa Nurul Fauziah, salaku lanceuk ogé réréncangan anu teu weléh méré sumanget, pangéling, ngabaturan, ogé sabar dina ngadangukeun keluh kesah sim kuring, mugia aranjeun suksés;
12. barudak "kosan konéng", Elis Widia, Nuriska Azahra Agustina, Sutri Aprilia Ningrat, ogé Sylvia Febrianty, réréncangan deukeut di kosan anu teu weléh méré sumanget, ngélingan, ngarojong, kersa dirérépot, mantosan sagala rupina, nyarengan salami di kosan, sabar dina ngupingkeun sagala rupi keluh kesah sim kuring, mugia aranjeun suksés;
13. Maghfiratul Zidane, anu parantos kersa nyarengan, nyumangetan, ogé mantosan sim kuring salami nyusun ieu skripsi;
14. barudak Sinatria, anu teu weléh masihan sumanget sareng pangrojong salami kuliah;
15. lanceuk tingkat, entragan 18 sareng 17, anu parantos masihan rojongan, apingan, tur masihan pangdeudeul ogé pangalamanana salami kuliah;
16. adi tingkat, entragan 20, anu parantos nyarengan jeung nyumangetan salami kuliah;
17. siswa-siswi SMA Kartika XIX-2 Bandung, husunan kelas X IPA 2 anu teu weléh masihan panyumanget sareng pangrojong, tur kersa di ririweuh;

18. Bu Imas Siti Masitoh, S.Pd. salaku guru pamong di SMA Kartika XIX-2 Bandung anu parantos ngabantosan, nyarengan, nyumangetan sim kuring salami nyusun skripsi;
19. sadaya guru di SMA Kartika XIX-2 Bandung anu parantos ngabantosan, masihan panyumanget, ogé masihan pangalamanana ka sim kuring; sarta
20. sakumna pihak anu teu tiasa disebatkeun hiji-hiji.

Hatur nuhun, mugia sagala rupi kasaéan aranjeung sing janten ladang amal anu bakal kapeureun jaga di ahérat, Aamiin.

Bandung, Juni 2023

Nu nyusun,

Zakiah Zahra Suryana

NIM 1909094

**MÉDIA GAME TARUCING CAKRA
DINA PANGAJARAN NARJAMAHKEUN
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2
Bandung Taun Ajar 2022/2023)¹**

Zakiah Zahra Suryana²

ABSTRAK

Ieu panalungtikan dikasangukungan ku kurangna kamampuh narjamahkeun siswa. Tujuan ieu panalungtikan téh nyaéta pikeun ngadéskripsikeun kamampuh narjamahkeun siswa saméméh ngagunakeun média *game* tarucing cakra, ngaronjat atawa henteuna sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra, bébédaan kamampuh narjamahkeun siswa saméméh jeung sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra. Métonde nu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta métonde panalungtikan studi kuasi ékspérimén ka siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung, sarta digunakeun désain *pretest* jeung *posttest*. Dumasar hasil panalungtikan nu dilaksanakeun, rata-rata nilai saméméh ngalarapkeun média *game* tarucing cakra nya éta 37,64 nu nuduhkeun yén kamampuh narjamahkeun siswa téh kagolong kana katégori kurang nyugemakeun. Ari rata-rata sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra nya éta 81,39, hartina kamampuh narjamahkeun siswa kaasup kana katégori hadé. Dumasar tina hasil perhitungan nilai rata-rata *pretest* jeung *posttest* anu ngalaman parobahan, yén ngalarapkeun média *game* tarucing cakra bisa jadi alternatif pikeun ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun siswa kusabab bisa katitén yén sabada digunakeunna média *game* tarucing cakra leuwih éféktif dina pangajaran narjamahkeun siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Tanjungsang Taun Ajar 2022/2023.

Kecap galeuh: kamampuh narjamahkeun, média *game* tarucing cakra, pangajaran basa Sunda

¹ Ieu skripsi diaping ku Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd.

² Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Angkatan 2019

**MEDIA GAME TARUCING CAKRA
DALAM PEMBELAJARAN NARJAMAHKEUN
(Studi Kuasi Eksperimen Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2
Bandung Tahun Ajar 2022/2023)¹**

Zakiah Zahra Suryana²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketidakmampuan siswa dalam kemampuan menerjemahkan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan menerjemahkan siswa sebelum menggunakan media *game tarucing cakra*, meningkat atau tidaknya setelah menggunakan media *game tarucing cakra* dan perbedaan kemampuan menerjemahkan sebelum dan sesudah menggunakan media *game tarucing cakra*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian studi kuasi eksperimen pada siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung dengan menggunakan desain *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, rata-rata nilai sebelum menggunakan media *game tarucing cakra* adalah 37,64 yang membuktikan bahwa kemampuan menerjemahkan siswa tergolong ke dalam kategori kurang. Sedangkan rata-rata nilai setelah menggunakan media *game tarucing cakra* adalah 81,39 yang membuktikan bahwa kemampuan menerjemahkan siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil perhitungan dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang mengalami perubahan, bisa dibuktikan bahwa penggunaan media *game tarucing cakra* bisa jadi alternatif yang sangat baik untuk meningkatkan kemampuan menerjemahkan karena bisa dilihat dari hasil setelah digunakan media *game tarucing cakra* lebih efektif dalam pembelajaran narjamahkeun siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023.

Kata Kunci: kemampuan menerjemahkan, media *game* teka-teki tarucing, pembelajaran bahasa Sunda

¹ Skripsi ini dibimbing oleh Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd.

² Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Sunda, Universitas Pendidikan Bahasa Indonesia, Angkatan 2019

Zakiah Zahra Suryana, 2023

MÉDIA GAME TARUCING CAKRA DINA PANGAJARAN NARJAMAHKEUN (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**MEDIA TARUCING CAKRA GAME
IN TRANSLATION LEARNING
(Quasi-Experimental Study on Class X IPA 2 SMA Kartika XIX-2
Bandung Academic Year 2022/2023)¹**

Zakiyah Zahra Suryana²

ABSTRAC

This study is motivated by students' inability to translate. The purpose of this study is to describe the students' ability to translate before using the tarucing cakra game media, whether or not it has improved after using the tarucing cakra game media and the difference in the ability to translate before and after using the tarucing cakra game media. The method used in this research is quasi-experimental study research method on students of class X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung using pre-test and post-test design. Based on the results of the research conducted, the average score before using the tarucing cakra game media was 37.64 which proved that the students' translation skills were classified into the poor category. While the average score after using the tarucing cakra game media is 81.39 which proves that students' translation skills have increased. Based on the calculation results of the average pre-test and post-test scores that have changed, it can be proven that the use of tarucing cakra game media can be a very good alternative to improve translation skills because it can be seen from the results after the use of tarucing cakra game media is more effective in learning narjamahkeun students of class X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Academic Year 2022/2023.

Keyword: *translation skills, tarucing cakra game media, Sundanese language learning*

¹ *This research guided by Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd.*

² *Sundanese Language Education Study Program, Faculty of Language and Literature Education, Indonesia University of Education, Class of 2019*

Zakiyah Zahra Suryana, 2023

MÉDIA GAME TARUCING CAKRA DINA PANGAJARAN NARJAMAHKEUN (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR EUSI

COVER

PANGJAJAP	i
TAWIS NUHUN.....	ii
ABSTRAK	v
DAFTAR EUSI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SINGGETAN.....	xiv
DAFTAR PUSTAKA	50
BAB I BUBUKA	2
1.1 Kasang Tukang.....	2
1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah.....	5
1.2.1 Idéntifikasi Masalah.....	5
1.2.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Panalungtikan.....	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Husus	6
1.4 Mangpaat/Signifikansi Panalungtikan	7
1.4.1 Mangpaat Téoritis	7
1.4.2 Mangpaat Praktis.....	7
1.5 Raraga Tulisan	7
BAB II ULIKAN TIORI, PANALUGTIKAN SAMÉMÉHNA, RARAGA MIKIR, JEUNG HIPOTESIS.....	9
2.1 Ulikan Tiori.....	9
2.1.1 Média Pangajaran.....	9
2.1.2 Tinjauan Ngeunaan Média <i>Game</i> Tarucing Cakra.....	12
2.1.3 Narjamahkeun	17
2.1.4 Kompéténsi Dasar jeung Tujuan Pangajaran Narjamahkeun.....	21
2.1.5 Média <i>Game</i> Tarucing Cakra dina Pangajaran Narjamahkeun.....	22

Zakiah Zahra Suryana, 2023
*MÉDIA GAME TARUCING CAKRA DINA PANGAJARAN NARJAMAHKEUN (Studi Kuasi Ékspérimén
ka Siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023)*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2 Panalungtikan Saméméhna	24
2.3 Raraga Mikir	26
2.4 Hipotésis.....	26
BAB III MÉTODE PANALUNGTIKAN	27
3.1 Désain Panalungtikan.....	27
3.2 Data jeung Sumber Data	27
3.3 Prosedur/Alur Panalungtikan	28
3.4 Téhnik Ngumpulkeun Data.....	28
3.5 Instrumén Panalungtikan.....	30
3.6 Téknik Analisis Data.....	31
3.6.1 Uji Sipat Data.....	33
3.6.2 Uji Hipotésis.....	33
BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN.....	35
4.1 Hasil Panalungtikan	35
4.1.1 Kamampuh Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 Saméméh Ngagunakeun Média <i>Game</i> Tarucing Cakra dina Narjamahkeun	35
4.1.2 Kamampuh Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 Sabada Ngagunakeun Média <i>Game</i> Tarucing Cakra dina Narjamahkeun.....	38
4.1.3 Bédana anu Signifikan Kamampuh Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX- 2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina Narjamahkeun Saméméh jeung Sabada Dilarapkeun Média <i>Game</i> Tarucing Cakra.....	41
4.2 Pedaran Hasil Panalungtikan.....	43
BAB V KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG RÉKOMÉNDASI.....	48
5.1 Kacindekan.....	48
5.2 Implikasi.....	48
5.3 Rékoméndasi.....	49

DAFTAR TABEL

Tabél 3.1 Désain Panalungtikan.....	27
Tabél 3.2 Sumber Data.....	28
Tabél 3.3 Kisi-kisi Soal Kamampuh Narjamahkeun.....	30
Tabél 3.4 Katégori Peunteun.....	32
Tabél 4.1 Kamampuh Saméméh Ngagunakeun Média Game Tarucing Cakra Siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung dina Narjamahkeun.....	35
Tabél 4.2 Kamampuh Sabada Ngagunakeun Média Game Tarucing Cakra Siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung dina Narjamahkeun.....	38
Tabél 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Pre-test jeung Post-test	41
Tabél 4.4 Data Hasil Pre-test jeung Post-test.....	42
Tabél 4.5 Hasil Uji Hipotésis	43

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Raraga Mikir	26
Bagan 3.1 Prosedur Panalungtikan	28

DAFTAR GRAFIK

- Grafik 4.1 Kamampuh Saméméh Ngagunakeun Média *Game* Tarucing Cakra Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung dina Narjamahkeun..... 38
- Grafik 4.2 Kamampuh Saméméh Ngagunakeun Média *Game* Tarucing Cakra Siswa Kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung dina Narjamahkeun..... 41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	54
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	56
Lampiran 3 Silabus	57
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	58
Lampiran 5 Hasil Pre-test.....	69
Lampiran 6 Hasil Post-test	73
Lampiran 7 Dokumentasi	78

DAFTAR SINGGETAN

Dr.	: Doktor
Drs.	: Doktorandus
H.	: Haji
Hima	: Himpunan mahasiswa
Hj.	: Hajah
jrrd.	: jeung réa-réa deui
jsb.	: jeung sajabana
jsté.	: jeung salian ti éta
kc	: kaca
KIKD	: Kompetensi Inti Kompetensi Dasar
KKM	: Kriteria Ketuntasan Minimal
M.Hum.	: Megister Humaniora
M.Pd.	: Megister Pendidikan
M.Si.	: Megister Sains
MTs	: Madrasah Tsanawiah
No.	: Nomer
Pensatrada	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Sunda
Prodi	: Program Studi
Prof.	: Profesor
S.Pd.	: Sarjana Pendidikan
S.S.	: Sarjana Sastra
SBMPTN	: Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri
SD	: Sekolah Dasar
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
SMA	: Sekolah Menengah Atas
spk.	: saparakanca
Swt.	: Subhanallahu wata'ala
UPI	: Universitas Pendidikan Indonesia
YRA	: Ya Rabbal Alamin

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Akmaliyah, A. (2016). Model Dan Teknik Penerjemahan Kalimat Bahasa Arab Ke Dalam Bahasa Indonesia. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 16(1), 125–134. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v13i01.1836>
- Amora, R., Efrina, E., & Marlina. (2016). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa dalam Mengolah Kata bagi Siswa Tunarungu Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik (Classroom Action Research di SLB YPAC Sumbar). *E-JUPEKhu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 5(1), 2.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Awalludin, A. (2018). Efektivitas Model Decision Making Dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Persuasif Siswa Kelas X Smk Trisakti Baturaja. *Jurnal Bindo Sastra*, 2(1), 159. <https://doi.org/10.32502/jbs.v2i1.923>
- Choliludin. (2009). *The Technique Of Making Idiomatic Translation*. Visipro.
- Darpan, S. (2017). *Basa Sunda Urang Pangajaran Basa Sunda pikeun Murid SMA/SMK/MA Kelas X*. Geger Sunten.
- Hakim, A. R., Andrea, R., & Antoni, D. (2016). Membangun Edugame “ Baby Zoo Puzzle” Berbasis Android Dengan Game Agent Implementasi Finite State Machine. *Sebatik*, 16(1), 9–15. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v16i1.75>
- Hamruni, H. (2007). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Khotimah, A. H., Nadila, A. K., & Fakhira, S. (2019). Sikap Bahasa dan Pemilihan Bahasa Siswa SMA di Kota Bandung dan Kabupaten Bandung. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 213–222. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/875>
- M. Khalilullah, S. A. M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15–26. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/viewFile/309/292>

- Moentaha dan Salihen. (2008). *Bahasa dan Terjemahan*. Kesaint Blanc.
- Mujib, R. (2012). *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Diva Press.
- Nababan. (2008). *Teori Menerjemah Bahasa Inggris*. Pustaka Pelajar.
- Nurkusuma, A., Achmadi, & Utomo, B. B. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Urnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(6), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/41060>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahman jeung Sudaryat. (2009). *Model-Model Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. JPBD FPBS UPI.
- Rahmanelli. (2008). Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. In *Jurnal Pembelajaran* (Vol. 30, Issue April, pp. 23–31).
- Rokhmat, J. (2006). Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 2.
- Sadiman, A. S. (2007). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Saidah, I. N., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5190>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2012). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3, 8.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Wardani. (2018). Pengembangan Permainan Ultako Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6.
- Yuliani, R. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Aksara.

Zaini, Hisyam. spk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri.