DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. (2012). *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*. [*Online*]. Diakses dari http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/viewFile/449/360 [diakses pada: 12 Juni 2017].

Alfianika, Ninit. (2016). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran. Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.

Alwi, Hasan. (2007). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Anas, M. (2014). *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan: CV. Pustaka Hulwa.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Banuarea, Hanna. (2014). *Efektivitas Penggunaan Media Spiel Tabu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.

Buscha, Joachim dan Helbig, Gehard. 2001. *Deutsche Grammatik*. Berlin/München: Langenscheidt.

Engel, U. (2009). *Deutsche Grammatik*. München: IUDICIUM Verlag GmbH.

Funk, H., Kuhn, C., & Demme, S. (2006). *Kurs- und Übungsbuch Studio D A1 & Sprachtraining Studio D A1*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH.

Götz, Dieter, dkk. 2003. *Langenscheidt Größwörterbuch Deutsch als Fermdsprache*. Berlin und München: Langenscheidt KG.

Habermann, Mechthild, dkk. (2015). *Grundwissen Grammatik* (*fit für den Bachelor*). Berlin: GmbH & Co, KG.

Hasbro. (2013). *Hasbro A4626100 - Tabu; Neue Edition 2013*. [*Online*]. Diakses dari https://www.amazon.de/Hasbro-Spiele-A4626100-Tabu-

Partyspiel/dp/B00BDBW4KO/ref=pd_cp_21_1/260-5660472-1473733?_encoding=UTF8&psc=1&refRID=93RHMZPCZHBYVBE5YKGC [diakses pada 13 Juni 2017].

Hentschel, E. dan Weydt, H. (2003). Handbuch der Deutschen Grammatik. Berlin: Walter de Gruyter.

Hersch. (2010). *Tabu*. [Online]. Diakses dari http://www.brettspiele-report.de/tabu/ [diakses pada 13 Juni 2017].

Krismawatri, Ima. (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Spiel Tabu untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbicara*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.

Kusumawinata, I. M. (2009). *Pemanfaatan Media Permainan Kartu Angka dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika dalam Operasi Hitung Bilangan Cacah di SD*. (skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. [Online]. [diakses pada 12 Juni 2017].

Marbun, Eva maria dkk.1993. *Kontakte Deutsch*.Jakarta : Katalis.

Nugroho, A. P. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*, hlm. 11-18. [Online]. [diakses pada 12 Juni 2017].

Nur, G.D.L. (2014). *Pembelajaran Vokal Grup dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Penambungan Ciamis*. (skripsi). Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. [Online]. [diakses pada 12 Juni 2017].

Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. [*Online*]. Diakses dari https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf [diakses pada: 12 Juni 2017].

Pedoman Karya Ilmiah. (2015). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Salamah. (2010). Teori Instruksional Berdasarkan Ragam Kapabilitas Hasil

Belajar dari Gagne & Briggs oleh Barbara Pertry, Harry Mou- ton & Charles M. Reigeluth. *Kontribusi dan Implikasi Teori Instruksional*, hlm. 16-23. [Online]. [diakses pada: 13 Juni 2017].

Suardi, Moh. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deeppublish.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, Permainan*. Jakarta: Grasindo.