

**MODEL PEMBELAJARAN DARING KALIMAT  
*PERFEKT* MELALUI PERMAINAN *BAU DEN SATZ***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



oleh:

Berlin Ramadhanty

NIM 1606583

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2020**

**BERLIN RAMADHANTY**

**MODEL PEMBELAJARAN DARING KALIMAT PERFEKT MELALUI  
PERMAINAN *BAU DEN SATZ***

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing,



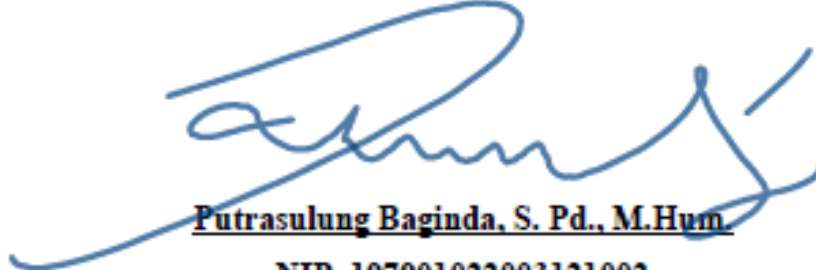
**Dr. Lucky Herliawan Y. A., M.Pd.**

**NIP. 196401041989031003**

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman,

FPBS UPI



**Putrasulung Baginda, S. Pd., M.Hum.**

**NIP. 197901022003121002**

**MODEL PEMBELAJARAN DARING KALIMAT *PERFEKT* MELALUI  
PERMAINAN *BAU DEN SATZ***

Oleh

Berlin Ramadhanty

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Berlin Ramadhanty 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

November 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**MODEL PEMBELAJARAN DARING KALIMAT *PERFEKT* MELALUI PERMAINAN *BAU DEN SATZ***” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Bandung, November 2020

Penulis,



Berlin Ramadhanty

## ABSTRAKSI

**Ramadhanty, Berlin. 2020. Model Pembelajaran Daring Kalimat *Perfekt* Melalui Permainan *Bau den Satz*. Bandung. Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.**

*Perfekt* adalah salah satu jenis *Tempus* yang sering digunakan untuk mengungkapkan masa lampau. Untuk membentuk sebuah kalimat *Perfekt*, diperlukannya kemampuan untuk mengetahui posisi verba bantu dan *Partizip II* dalam kalimat, memilih dan mengonjugasikan verba bantu dengan tepat serta membentuk *Partizip II* dari verba infinitif dengan benar. Dalam proses pembelajaran, kemampuan yang sudah disebutkan di atas dianggap cukup sulit untuk dikuasai apabila kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada pengajar, terlebih pada situasi saat ini dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring. Oleh sebab itu, penulis membuat rancangan kegiatan pembelajaran yang disusun ke dalam bentuk model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik sebagai titik pusat kegiatan pembelajaran adalah pembelajaran yang menggunakan permainan dalam prosesnya atau dalam istilah lain disebut *Game Based Learning* (GBL). Maka dari itu, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan model pembelajaran daring kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau den Satz* dan (2) mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran daring kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau den Satz*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model *Game Based Learning* pada model pembelajaran yang menggunakan permainan *Bau den Satz* dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran *Perfekt* (2) langkah-langkah pembelajaran *Perfekt* melalui permainan *Bau den Satz* dapat dilihat sebagai berikut: Pengajar memberikan pengetahuan awal mengenai materi yang akan dipelajari melalui latihan soal-soal. Kemudian pengajar mendemonstrasikan tata cara bermain disertai aturannya. Lalu pengajar membagikan perangkat permainan kepada peserta didik yang telah dibentuk dalam kelompok. Setiap pemain dalam kelompok melempar dadu untuk memulai permainan. Pemain berdiri di atas petak sesuai dengan lemparan angka dadu kemudian membuat kalimat *Perfekt* dari verba yang didapat. Penanggungjawab kelompok menilai jawaban dari pemain, apabila jawaban benar pemain dapat tinggal pada petak. Jika salah, pemain harus mundur satu langkah. Pemenang dari permainan merupakan pemain yang tercepat mencapai *Ziel*. Kemudian pengajar bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan refleksi dan evaluasi. Berdasarkan paparan di atas, penulis menyarankan untuk dilaksanakannya penelitian lebih lanjut tentang efektivitas penggunaan permainan *Bau den Satz* dalam pembelajaran *Perfekt* secara daring.

**Kata kunci:** Model pembelajaran GBL, daring, kalimat *Perfekt*, permainan *Bau den Satz*

## KURZFASSUNG

**Ramadhanty, Berlin. 2020. Online-Lernmodell der Perfektsätze durch das Spiel „Bau den Satz“. Eine Abschlussarbeit im Fachbereich Deutsch als Fremdsprache. Bandung: Deutschabteilung. Pädagogische Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.**

Perfekt ist eines der Tempora, das oft verwendet wird, um die Vergangenheit auszudrücken. Um einen Perfektsatz zu bilden, muss man die Position des Hilfsverbs und die Position des Partizip II im Satz kennen, das Hilfsverb richtig auswählen und konjugieren und das Partizip II aus dem Infinitivverb richtig bilden. Im Lernprozess werden die oben genannten Fähigkeiten als ziemlich schwer zu beherrschen bezeichnet, wenn die Lernaktivitäten nur auf Lehrende ausgerichtet sind, insbesondere in der aktuellen Situation, in der das Lernen online durchgeführt wird. Daher erstellt die Verfasserin Lernaktivitäten, die in Form eines Lernmodells angeordnet sind. Das Lernmodell, das die Schüler zum Mittelpunkt von Lernaktivitäten machen kann, ist das Lernen, bei dem ein Spiel verwendet wird. In anderen Begriffen wird es als Game Based Learning (GBL) bezeichnet. Daher sind die Ziele dieser Untersuchung: (1) das Online-Lernmodell der Perfektsätze durch das Spiel „Bau den Satz“ zu beschreiben und (2) die Schritte zum Online-Lernmodell der Perfektsätze durch das Spiel „Bau den Satz“ darzustellen. Die verwendete Methode in dieser Untersuchung ist die deskriptiv-qualitative Methode. Die Ergebnisse dieser Untersuchung sind: (1) die Anwendung des GBL-Lernmodells auf das Lernmodell, in dem das Spiel „Bau den Satz“ verwendet, kann die Schüler aktiv dazu bringen, Perfekt zu lernen (2) die Lernschritte des Perfekts durch das Spiel „Bau den Satz“ können gesehen werden wie folgt: Die Lehrende vermitteln die ersten Kenntnisse der Schüler durch die Übungen. Dann erklärt die Lehrende die Spielregeln. Weiterhin verteilen die Lehrende die Spielmaterialien an die Schüler, die in der Gruppe gebildet wurden. Jeder Spieler in der Gruppe würfelt, um das Spiel zu beginnen. Der Spieler steht auf dem Feld entsprechend der Anzahl des Würfels und macht dann aus dem erhaltenen Verb einen Perfektsatz. Die verantwortstragende Person wertet die Antworten der Spieler aus, wenn die Antworten richtig sind, können die Spieler auf der Parzelle bleiben. Wenn die Antworten falsch sind, muss der Spieler einen Schritt zurücktreten. Der Sieger des Spiels ist der Spieler, der das Ziel am schnellsten erreicht. Dann schließt die Lehrende mit den Schülern den Unterricht mit einer Reflexion und Bewertung ab. Aus dem obigen Erläuterungen schlägt die Verfasserin vor, eine weitere Untersuchung über die Effektivität der Verwendung des Spiels „Bau den Satz“ beim Online- Perfektlernen durchzuführen.

**Schlüsselwörter:** das GBL-Lernmodell, Online, Perfektsatz, das Spiel „Bau den Satz“

## ABSTRACT

**Ramadhanty, Berlin. 2020. Online Learning Model in Perfekt Sentences through „Bau den Satz” Game. Bandung. An Essay of German Education Department. Faculty of Language and Literature Education. Indonesia University of Education.**

*Perfekt is one of a type of Tempus which usually used to indicate an event in the past. To form a Perfekt's sentence, it requires the ability to determine the position of the auxiliary verb and Partizip II in a sentence, selected and conjugate auxiliary verbs correctly and to form Partizip II from the infinitive verbs correctly. In the learning process, the abilities mentioned above are quite difficult to master if the learning activities are teacher centered, especially in the situation where learning is carried out online. By doing so, the researcher planned and designed a learning activities in the form of a learning model. Learning model that could make the environment turned into student centered is learning by using game as a media in the learning process which known as Game Based Learning (GBL). Therefore, the aim of this research are: (1) to describe online learning model in Perfekt sentence through game „Bau den Satz” and (2) to describe the steps in online learning in Perfekt sentence through game „Bau den Satz”. The method used in this research is qualitative descriptive. The research result has shown if: (1) the application of Game Based Learning (GBL) to learning model that used „Bau den Satz” could make the students become more active in Perfekt learning, (2) The steps in Perfekt learning through „Bau den Satz” can be seen based on the example: teacher taught basic/prior knowledge related to the material to be studied through exercises, then the teacher demonstrates how to play along with the rules and teacher distribute game device to the students (in a group). Each player in a group have to roll the dice to start the game. The player stands on the tile according to the number of the dice and make Perfekt sentence from the verb that they got. The person who is in charge of each group evaluates the answers from each player, if the answer is correct, the player can stay on the tile. If the answer is wrong, the player must take one step back. The winner of this game is the fastest player who can reach Ziel. Then, the teacher end the class by giving reflection and evaluation to the students. The researcher hope that there will be further research related to the usage effectiveness of the use of the „Bau den Satz” in Perfekt learning.*

**Keywords:** Game Based Learning (GBL), Online, Perfekt, „Bau den Satz”

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmatnya penulis mampu menyelesaikan karya tulis skripsi yang berjudul “**Model Pembelajaran Daring Kalimat *Perfekt* Melalui Permainan *Bau den Satz*”**”.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan di dalam penelitian ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan penulis maupun beberapa hambatan eksternal yang dihadapi penulis selama proses penulisan skripsi ini. Maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat membantu penulis.

Akhir kata, besar harapan penulis skripsi ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan informasi bagi pembelajar bahasa Jerman, pembaca, maupun penulis sendiri.

Bandung, November 2020

Penulis



## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillah* "alamin, segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas berkat, rahmat, pertolongan, dan ridho-Nya lah penulis diberikan kemudahan dan kelancaran selama proses penulisan hingga akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini. Dalam prosesnya, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, motivasi, serta doa terbaik dari berbagai pihak. Oleh karenanya, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur, terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Mumu Suhendra dan Siti Masitoh yang selalu mendukung baik moril dan materil serta doanya yang tidak pernah terputus. Tak lupa juga dukungan dan bantuan dari adik-adik yang saya sayangi yaitu Mochamad Hilhamsyah dan Renia Azzahra.
2. Bapak Putrasulung Baginda, S.Pd, M.Hum., sebagai Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman FPBS UPI dan Bapak Pepen Permana, S.Pd, M.Pd., selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa Jerman FPBS UPI.
3. Bapak Dr. Lucky Herliawan YA., M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing dalam penelitian skripsi ini atas waktu, bimbingan, bantuan, nasihat, tenaga serta kesabaran selama membimbing penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak Ending Khoerudin, S.Pd., M.Hum. Selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan kalimat-kalimat penenang selama proses bimbingan akademik dan juga selama kegiatan perkuliahan.
5. Seluruh Ibu dan Bapak dosen Departemen Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Pendidikan Indonesia, Dr. Setiawan, M.Pd., Drs. Amir, M.Pd., Dra. Nuki Nurhani, Lic., Phil., M.A., Dra. Hafdarani, M.Pd., Dani Hendra, S.Pd., M. A., Irma Permatawati, S.Pd., M.Pd dan Nur Muthmainah S.Pd., M. A yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
6. Bapak Hendra dan Ibu Ghina selaku bagian administrasi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman yang telah membantu dalam hal administrasi selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.

7. Emeraldal Safarina, Hafiyyan Inatsan, Jasmine Farhad, Nabilla Imanynoerhadi, Nazhifa Nurfajrin, Vira Dwi Andaresta dan Yanfa Afuza yang selalu menemani, menguatkan, membersamai, memberikan semangat dan selalu mendengarkan keluh kesah serta memberikan dukungan berupa nasihat, doa, motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman satu bimbingan yang saling membantu, menguatkan, mendoakan, dan memberikan semangat: Farla, Dwi, Vira dan Nazhifa.
9. Teman-teman angkatan 2016 yang membersamai selama 4 tahun, melewati segala rintangan dalam menyelesaikan perkuliahan, berbagi banyak pengalaman, berjuang selama berorganisasi, dan saling mendoakan satu sama lain.
10. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah memberikan balasan yang setimpal atas seluruh doa, kebaikan, dukungan, dan bantuan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak.

Bandung, November 2020

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN   |     |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI                               |     |
| ABSTRAKSI .....   | i   |
| <i>KURZFASSUNG</i> .....                                  | ii  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                     | iii |
| KATA PENGANTAR.....                                       | iv  |
| UCAPAN TERIMA KASIH .....                                 | v   |
| DAFTAR ISI .....  | vii |
| DAFTAR TABEL .....  | ix  |
| DAFTAR GAMBAR.....  | x   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                      | xi  |
| BAB I.....  | 1   |
| PENDAHULUAN .....   | 1   |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian.....                        | 1   |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....                      | 3   |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                                | 3   |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                               | 4   |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....                      | 4   |
| BAB II.....   | 6   |
| KAJIAN PUSTAKA .....                                      | 6   |
| 2.1 Hakikat Model Pembelajaran.....                       | 6   |
| 2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran .....                 | 10  |
| 2.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....                   | 11  |
| 2.2 <i>Game Based Learning (GBL)</i> .....                | 12  |
| 2.3 Pembelajaran Daring.....                              | 16  |
| 2.4 <i>Kalimat Perfekt</i> .....                          | 16  |
| 2.4.1 Pengertian <i>Perfekt</i> .....                     | 16  |
| 2.4.2 Penggunaan <i>Perfekt</i> .....                     | 17  |
| 2.4.3 Pembentukan <i>Kalimat Perfekt</i> .....            | 18  |
| 2.4.4 Pembentukan <i>Partizip II</i> .....                | 21  |
| 2.5 Permainan <i>Bau Den Satz</i> .....                   | 22  |
| 2.5.1 Langkah-Langkah Permainan <i>Bau Den Satz</i> ..... | 23  |
| 2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Permainan .....            | 24  |

|  |   |    |
|--|---|----|
| 2.6  | Kerangka Berpikir .....   | 25 |
| <b>BAB III</b>                             | .....   | 27 |
| <b>METODOLOGI PENELITIAN</b>               | .....   | 27 |
| 3.1  | Metode Penelitian.....  | 27 |
| 3.2  | Objek dan Tempat Penelitian .....   | 27 |
| 3.3  | Pengumpulan Data.....   | 27 |
| 3.3.1                                      | Intrumen Penelitian .....   | 27 |
| 3.3.2                                      | Tahap-Tahap Penelitian .....  | 28 |
| <b>BAB IV</b>                              | .....   | 29 |
| <b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>               | .....   | 29 |
| 4.1.1                                      | Temuan .....  | 29 |
| 4.1.2                                      | Deskripsi Model Pembelajaran Daring Kalimat <i>Perfekt</i> Melalui<br>Permainan <i>Bau Den Satz</i> .....           | 29 |
| 4.1.3                                      | Deskripsi Langkah-Langkah Pembelajaran Daring Kalimat <i>Perfekt</i><br>Melalui Permainan <i>Bau Den Satz</i> ..... | 34 |
| 4.2  | Pembahasan.....   | 37 |
| <b>BAB V</b>                               | .....   | 39 |
| <b>SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI</b> | .....   | 39 |
| 5.1  | Simpulan.....   | 39 |
| 5.2  | Implikasi.....  | 40 |
| 5.3  | Rekomendasi .....   | 40 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                      | .....   | 41 |
| <b>LAMPIRAN</b>                            | .....   | 44 |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b>                       | .....   | 53 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 <i>Kurzgrammatik Deutsch</i> .....        | 21 |
| Tabel 4.1 Kunci Jawaban <i>Partizipformen</i> ..... | 47 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.1 <i>Bingo Challenge</i> .....         | 46 |
| Gambar 4.2 Teks.....                            | 46 |
| Gambar 4.3 Latihan Soal dan Kunci Jawaban ..... | 46 |
| Gambar 4.4 <i>Partizipformen</i> .....          | 47 |
| Gambar 4.5 Perangkat Permainan.....             | 49 |
| Gambar 4.5 Kunci Jawaban Permainan .....        | 50 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Buku Ajar .....          | 45 |
| Lampiran 2. Materi Pembelajaran..... | 46 |
| Lampiran 3. Perangkat Permainan..... | 49 |
| Lampiran 3. Lembar Pengesahan.....   | 51 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Konteksual*. Jakarta: PT. Harisma Putra Utama.
- Anitah, S. (2014). *Strategi Pembelajaran Ekonomi dan Koperasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Barkowski, Hans dkk. (2014). *Deutsch als Fremdsprache*. München: Print Consult GmbH
- Büttner, C. J. (2011). *Der Einsatz und Die Förderung von Lerntechniken und Lernstrategien in der beruflichen Schule*. Aachen: Shaker Verlag GmbH
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Denk, Natalie dkk. (2018). *Game-Based Learning im Unterricht*. Wien: Druck- und Handelsgesellschaft GmbH
- Fleer, Sarah. (2008). *Langenscheidt Kurzgrammatik Deutsch*. Berlin- München: Langenscheidt KG.
- Hatimah, Ihat. (2012). *Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. Bandung: UPI
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Asjawara Pressindo
- Hoberg, Ursula und Hoberg, Rudolf. (2010). *Deutsche Grammatik*. Slowakei: Neografia a.s.
- Hoberg, Ursula und Rudolf. (2016). *Der kleine Duden – Deutsche Grammatik*. Stuttgart: Dörr + Schiller GmbH
- Hofmann, F. & Schwantner, U. (2011). *Binnendifferenzierter Unterricht und Bildungsstandards-(k) ein Widerspruch*. Berlin: LIT Verlag GmbH.
- Hunfeld, H. & Neuner, G. (1993). *Methoden des fremdsprachlichen Deutschunterrichts*. Berlin: Heenemann
- Husamah, H., Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press
- Kiesel, A., & Koch, I. (2012). *Lernen: Grundlagen der Lernpsychologie*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH
- Lahaie, Ute. S. (1995). *Selbstlernkurse für den Fremdsprachenunterricht*. Giessen: GAHMIG Druck



- Leisen, Josef. (2018). *Was Lehrkräfte brauchen – Ein praktikables Lehr-Lern-Modell*. [Online]. Diakses dari <http://www.lehr-lern-modell.de/lehr-lern-modell>.
- Malia, L. (2001). *Penerapan Strategi Permainan sebagai Upaya Pembelajaran secara Inovatif dalam Bahasa Jerman*. FBS UNY: Cakrawala Pendidikan.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. Volume 4, No. 2
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Reimann, Monika. (1996). *Grundstufen-Grammatik*. Donauwörth: Druckerei Auer
- Reimann, Monika. (2010). *Kurzgrammatik Deutsch*. Donauwörth: Ludwig Auer GmbH
- Schmitt, R., & Dreyer, H. (2000). *Lehr-und Übungsbuch der deutschen Grammatik*. Donauwörth: Ludwig Auer
- Schön, S., & Ebner, M. (2013). *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien: 2. Auflage*. Berlin: Epubli
- Schönberger, M. (2011). *Innovatives Lernen im digitalen Zeitalter*. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sievers, Alice. (2004). *Lernstrategien beim Fremdsprachenlernen*. Norderstedt: Demand GmbH
- Sudjana, N. (2001). *Media dan Teknik Belajar Partisipatif*. Bandung: CV
- Surjono, H. D. (2009). *Pengantar E-learning dan Penyiapan Materi Pembelajaran*. Pusat Komputer Universitas Negri Jogjakarta.
- Voit, Heike. (2013). *Grammatik kurz & bündig Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart: PONS GmbH.
- Yudha. (2019). *Merancang Model Pembelajaran Berbasis Permainan*. [Online]. Diakses dari <http://educafamilia.com>
- \_\_\_\_\_. (\_\_\_\_). *Bau den Satz*. [Online]. Diakses dari <https://www.klett-sprachen.de/bau-den-satz>

\_\_\_\_\_. (2020). *Corporate Training und GBL*. [Online]. Diakses dari <https://www.game-learn.com/corporate-training-und-gbl/>

\_\_\_\_\_. (2020). *KBBI Daring*. [Online]. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>