

**MODEL PEMBELAJARAN NOMINA BAHASA JERMAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN *SIMON SAYS***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Oleh:

Rini Rahmawati

NIM 1605445

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2020

Rini Rahmawati, 2020

Model Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman dengan Menggunakan Permainan Simon Says
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**MODEL PEMBELAJARAN NOMINA BAHASA JERMAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN *SIMON SAYS***

Oleh:

Rini Rahmawati

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

© Rini Rahmawati

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

RINI RAHMAWATI

**MODEL PEMBELAJARAN NOMINA BAHASA JERMAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN *SIMON SAYS***

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dra. Hafdarani, M.Pd.
NIP 196604251993022001

Pembimbing II



Dani Hendra, S.Pd., M.A.
NIP 198406062015041001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum.
NIP 197901022003121002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Model Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman dengan Menggunakan Permainan *Simon Says*” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain. Ada pun pengutipan telah dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Demikian pernyataan ini disampaikan.

Bandung, Desember 2020

Yang membuat pernyataan,



Rini Rahmawati

ABSTRAKSI

Rahmawati, Rini. 2020. Model Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman dengan Menggunakan Permainan *Simon Says*. Bandung. Skripsi: Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nomina memiliki *Genus* atau ‘jantina’ yang disebut dengan *Artikel* atau ‘kata sandang’. Mempelajari nomina haruslah bersamaan dengan *Artikel*-nya. Namun hal tersebut terkadang menjadi salah satu penyebab kesulitan pemelajar untuk mempelajari bahasa Jerman. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba menyusun suatu model pembelajaran nomina bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Simon Says* yang dikembangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Permainan *Simon Says* merupakan permainan berkelompok yang salah satu pemainnya menjadi tokoh “*Simon*”. Permainan ini diawali dengan *Simon* yang mengatakan kalimat pengantar “*Simon says, ...*” ‘simon berkata, ...’ lalu “*Simon*” menyebutkan satu nomina. Pemain yang memiliki kartu berisi gambar nomina yang disebutkan oleh *Simon* harus mengangkat kartu sambil menyebutkan nomina beserta *Artikel*-nya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan model pembelajaran nomina bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Simon Says* beserta langkah-langkahnya. Dalam model pembelajaran ini akan membahas tema *In der Schule* ‘di sekolah’ lebih tepatnya *Schulsachen* ‘perlengkapan sekolah’. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan *Simon Says* diduga dapat digunakan dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) penyampaian tujuan pembelajaran; (2) penyampaian materi *Schulsachen*; (3) penerapan permainan *Simon Says* yang mencakup: penjelasan tata cara dan peraturan permainan, penyampaian “*Redemittel*” ‘ujaran’ yang akan digunakan dalam permainan, pembentukan kelompok maksimal lima peserta didik, pelaksanaan permainan *Simon Says*, penutup permainan termasuk evaluasi pelaksanaan permainan; (4) penyelesaian latihan pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan pembahasannya; (5) pengambilan kesimpulan pembelajaran nomina yang bertemakan *Schulsachen*; (6) evaluasi berupa penyelesaian soal-soal nomina bahasa Jerman beserta *Artikel* dan padanannya dalam bahasa Indonesia dengan tema *Schulsachen*.

Dari hasil penelitian ini, penulis menyarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan permainan *Simon Says* dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Kata kunci: Nomina, Model Pembelajaran, Permainan *Simon Says*

KURZFASSUNG

Rahmawati, Rini. 2020. *Das Unterrichtsmodell von deutschen Nomen mit dem Einsatz des Spiels Simon Says*. Bandung. Eine Abschlussarbeit an der Deutschabteilung, Pädagogische Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Nomen haben ein Genus, das als Artikel bezeichnet wird. Nomen sollte man mit dem Artikel lernen. Dies ist jedoch manchmal eine der Ursachen für Schwierigkeiten der Lernenden beim Erlernen der deutschen Sprache. Aus diesem Hintergrund versucht die Verfasserin, ein Unterrichtsmodell von deutschen Nomen mit dem Einsatz des Spiels Simon Says zu entwickeln, das in der Lehr- und Lernskizze beschrieben wird. Das Spiel „Simon Says“ ist ein Gruppenspiel, bei dem ein Spieler die Rolle von „Simon“ übernimmt. Dieses Spiel beginnt mit dem einleitenden Satz von Simon „Simon Says, ...“ ‘Simon sagt, ...‘ danach sagt Simon ein Nomen. Ein anderer Spieler, der die Karte hat, auf der das Bild von dem gesagten Nomen steht, zieht die Karte und zeigt sie den anderen Spielern. Die Untersuchung hat das Ziel, ein Unterrichtsmodell von deutschen Nomen mit dem Einsatz des Spiels „Simon Says“ und dessen Schritte zu beschreiben. In diesem Unterrichtsmodell wird das Thema „In der Schule“ beziehungsweise „Schulsachen“ übermittelt. Die bei dieser Untersuchung verwendete Methode ist die deskriptiv-qualitative Methode.

Aus dem Ergebniss lässt sich erläutern, dass das Spiel „Simon Says“ zum Erlernen deutschen Nomen verwendet werden könnte. Die Schritte sind wie folgt: (1) das Vorstellen der Lernziele; (2) das Vorstellen der Lernmaterialien mit dem Thema Schulsachen; (3) der Einsatz des Spiels „Simon Says“, einschließlich der Erklärung der Verfahren und Regeln des Spiels „Simon Says“, der verwendeten Redemittel des Spiels, der Bildung von Gruppen mit maximal fünf Schülern, der Durchführung des Spiels „Simon Says“, des Abschlusses des Spiels und auch der Evaluation; (4) das Lösen von Übungen auf Arbeitsblättern für Schüler mit der Auswertung; (5) die Schlussfolgerung vom Lernen der deutschen Nomen mit dem Thema Schulsachen; (6) die Evaluation in Form von einem schriftlichen Test. Dabei werden die Nomen mit deren Artikel und deren Bedeutung im Indonesischen fokussiert.

Ausgehend von dem Ergebniss dieser Untersuchung schlägt die Verfasserin vor, dass weitere Untersuchungen über die Verwendung des Spiels „Simon Says“ beim Erlernen der deutschen Sprache durchgeführt werden sollten.

Schlüsselwörter: *Nomen, Unterrichtsmodell, Spiels Simon Says*

ABSTRACT

Rahmawati, Rini. 2020. German Nouns Learning Model using the Simon Says Game. Bandung. Thesis in Department of German Language Education. Faculty of Education and Literature. Indonesia University of Education.

Nouns have a "Genus" or gender, which is called an "Artikel". The students should study the noun along with the "Artikel". However, sometimes it becomes one of the difficulties faced by the students to learn German. Based on this background, the author tried to create a German nouns learning model using the Simon Says game and implemented it in the lesson plan. The Simon Says game is a game played in groups. In this game, one of the players becomes the character "Simon". The game begins with Simon saying the phrase "Simon says, ..." then Simon mentions a particular noun. The player who has the card containing the picture of the noun mentioned by Simon must raise the card while mentioning the noun and the "Artikel". The purposes of this study are to describe the German nouns learning model using the Simon Says game and its steps. This learning model will convey the theme "In der Schule" 'at school', specifically "Schulsachen" 'school stuffs'. The method used in this research is a descriptive qualitative method.

Based on the results of this study, it can be concluded that the Simon Says game presumably can be used in learning German nouns with the following learning steps: (1) conveying the learning objectives; (2) explaining the "Schulsachen" materials; (3) implementing the Simon Says game which includes: explanation of game rules and regulations, telling the "Redemittel" or the phrase used in the game, forming groups maximal five students, playing the game, closing the game included evaluating the implementation of the game; (4) completing the exercises on student worksheets and their evaluation; (5) drawing conclusions on learning nouns with the theme of "Schulsachen"; (6) evaluating in the form of written test. The test is focused on the German nouns with the "Artikel" and its meaning in Indonesien.

From the results of this study, the author suggested that further research should be carried out on the use of the Simon Says game in learning German.

Keyword: Nouns, Learning Model, Simon Says Game.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji bagi Allah SWT. atas nikmat dan karunia-Nya, *Alhamdulillah*, rasa syukur yang tiada henti penulis panjatkan kepada-Nya, atas ridho dan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis ilmiah berupa skripsi yang berjudul “**Model Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman dengan Menggunakan Permainan *Simon Says***”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran merupakan suatu penghargaan yang bernilai besar bagi penulis. Dengan keterbatasan dan kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis pribadi dan umumnya bagi para pembaca serta bagi para pengajar dan pelajar bahasa Jerman. Semoga apa yang telah kita kerjakan mendapat balasan yang terbaik dari-Nya.

Bandung, Desember 2020

Rini Rahmawati

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang senantiasa mencurahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah karya ilmiah berupa skripsi ini. Selain itu, penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis banyak menerima bimbingan, petunjuk, dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak, baik yang bersifat moral maupun material. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Akim dan Ibu Nur Wasiyati yang tanpa kenal lelah membantu penulis dalam memberi perhatian, kasih sayang, dukungan, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan studi serta skripsi ini. Kemudian terima kasih banyak untuk kakak tercinta Wulan Yulianti serta seluruh anggota keluarga besar yang telah memberi dukungan dan perhatian kepada penulis.
2. Bapak Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum. selaku ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman dan bapak Pepen Permana, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Terima kasih karena telah membimbing, mengarahkan, memotivasi, dan memberikan dukungan dalam penyelesaian studi.
3. Ibu Dra. Hafdarani, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Dani Hendra, S.Pd., M.A. selaku dosen pembimbing II, terima kasih penulis ucapkan sebesar-besarnya karena senantiasa sabar dalam membimbing penulis sejak pertama memulai penulisan karya ilmiah skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Dr. Setiawan M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik, terima kasih penulis ucapkan sebesar-besarnya atas bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Bapak Ending Khoerudin, S.Pd., M.Hum. selaku dosen pembimbing PPLSP, penulis ucapkan terima kasih atas bimbingan selama kegiatan tersebut berlangsung di SMA Lanud Husein Sastranegara Bandung.
6. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Dr. Mery D Hutabarat, M.Pd., Dr. H Azis Mahfudin, M.Pd., Dra Lersianna H. Saragih,

- M.Pd., (Almh.) Dra. Nining Waningsih, M.Pd., Dr. Lucky Heliawan Y.A., M.Pd., Drs. Amir, M.Pd., Dra. Nuki Nurahni, Lie., Phil., M.A., Irma Permatawati, S.Pd, M.Pd., yang telah memberi motivasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman yang sangat berharga serta bermanfaat sebagai bekal bagi penulis.
7. Ibu Sri Sulastri, S.Pd selaku guru pamong bahasa Jerman SMA Lanud Husein Sastranegara Bandung yang senantiasa sabar dalam membimbing penulis selama melaksanakan PPLSP.
 8. Rekan-rekan Angkatan 2016 Pendidikan Bahasa Jerman yang telah berjuang bersama dengan beragam cerita suka duka, pahit manisnya kenangan yang telah diukir bersama selama menjalani masa perkuliahan di kampus Bumi Siliwangi tercinta.
 9. Kepada para sahabat seperjuangan, Macherie Hanifah Handriana, Nadya Fadilla Rahayu, Juanita Marchella, Anisya Firdha Khairani, Anggia Budi Utami, Tengku Fitriani Nurrachmah, dan Dzanitsa Wide Febrianty, terima kasih sebesar-besarnya telah menjadi sahabat terbaik dalam berbagai keadaan, selalu menjadi pendengar setia, pemberi masukan, bantuan, dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
 10. Kepada sahabat UPW 1 SMK Negeri 1 Bandung, khususnya Fisca Mareta Suhendar, Alma Maulani, Ratna Maryani Pratiwi, Zia Dwi Rahmawati, dan Oki Pratama. Terima kasih banyak karena selalu mendukung, memberi semangat, serta menjadi distraksi sesaat bagi penulis ketika sedang lelah menjalani masa perkuliahan dan penggarapan skripsi ini.
 11. Kepada sahabat KKN Tematik UPI Cihuni 2019, Ghina Luqyana, Fachrul Satria Robfilard, Satria Putra Pamungkas, Refia Mustikaati Sobarudin, Miftah Firmansyah, Marlovin Bhadraka Harun, dan Katarina Mulya Rizky. Terima kasih atas pengalaman serta kenangan manisnya selama 46 hari di Kabupaten Garut.
 12. Kepada dua sahabat dalam dunia maya yang tidak dapat disebutkan namanya oleh penulis, terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan atas dukungan, semangat, serta doa dalam menuntaskan skripsi ini.
 13. Rekan-rekan PPLSP 2020 SMA Lanud Husein Sastranegara yaitu, Anggia, Nada, Idris, Faisal, Ismat, Erika, Firhan, Salwa, Nizar, dan Eno. Terima kasih

atas pengalaman serta kenangan yang meskipun berlangsung singkat karena adanya pandemi COVID-19, namun sangat berharga bagi penulis.

14. Seluruh pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan yang telah diperbuat mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT.

Bandung, Desember 2020

Rini Rahmawati

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAKSI.....	ii
KURZFASSUNG.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Model Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Fungsi Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 Kosakata	Error! Bookmark not defined.

2.2.1	Hakikat Kosakata	Error! Bookmark not defined.
2.2.2	Kelas Kata	Error! Bookmark not defined.
2.2.3	Hakikat Nomina	Error! Bookmark not defined.
2.3	Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Jerman	Error! Bookmark not defined.
2.3.1	Hakikat Permainan dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3.2	Jenis-Jenis Permainan dalam Pembelajaran...	Error! Bookmark not defined.
2.3.3	Kriteria Permainan dalam Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.4	Permainan <i>Simon Says</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4	Penggunaan Warna untuk Penguasaan <i>Artikel</i> Bahasa Jerman	Error! Bookmark not defined.
2.5	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1	Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3	Teknik Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.5	Langkah-Langkah Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman dengan Menggunakan Permainan <i>Simon Says</i>.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1	Model Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman dengan Menggunakan Permainan <i>Simon Says</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2	Langkah-langkah Model Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman dengan Menggunakan Permainan <i>Simon Says</i> ..	Error! Bookmark not defined.
4.3	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI ...	Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	47

LAMPIRAN.....	51
Lampiran 1. Surat Keterangan Skipsi	51
Lampiran 2. Kartu Bergambar Permainan <i>Simon Says</i>	53
Lampiran 3. <i>Redemittel</i> Permainan <i>Simon Says</i>	54
Lampiran 4. Latihan Soal Kelompok.....	55
Lampiran 5. Lembar Kerja Siswa.....	57
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	59
RIWAYAT HIDUP	69

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Klasifikasi Kata dalam <i>Duden Ratgeber</i>	20
2. Tabel 2.2 Respon Psikologis Terhadap Warna	31
3. Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	32

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Diagram Model Pembelajaran	6
2. Gambar 2.2 Permainan <i>Simon Says</i>	27
3. Gambar 2.3 Kartu Bergambar Nomina <i>Schulsachen</i>	29
4. Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i> Materi <i>Schulsachen</i>	39
5. Gambar 4.2 Materi <i>Schulsachen</i>	41
6. Gambar 4.3 Kartu Bergambar Nomina <i>Schulsachen</i>	42
7. Gambar 4.4 Latihan Soal Kelompok.....	42
8. Gambar 4.5 Lembar Kerja Siswa	43

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Surat Keterangan Skripsi.....	51
2. Lampiran 2. Kartu Bergambar Permainan <i>Simon Says</i>	53
3. Lampiran 3. <i>Redemittel</i> Permainan <i>Simon Says</i>	54
4. Lampiran 4. Latihan Soal Kelompok.....	55
5. Lampiran 5. Lembar Kerja Siswa	57
6. Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	59

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. (Edisi Keenam). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. (Edisi Revisi 2010). Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristova, S. (2015). *Zum Didaktischen Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht*. (TA). Universitas Wina, Wina.
- Asih, D., Wibowo, D. C., & Kurniati, A. (2019). "Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Metode Simon Berkata pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sandung". *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran Vol. 2 No. 2*. doi: <https://doi.org/10.30605/jsgp.2.1.2019.1345>
- Department of Education and Early Childhood Development, State of Victoria. (2004). *Languagesonline: German, Section 30*. [Online]. Diakses dari <https://www.education.vic.gov.au/languagesonline/german/sect30/pdfs/print3.pdf>
- DePoter, B. & Hernacki, M. (2015). *Quantum Learning*. Terjemahan oleh Andrias Herefa. Bandung: Kaifa.
- Deviana, L. (2012). *Penggunaan Permainan Bahasa (Katarsis) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV A SD Negeri 4 Metro Pusat*. (Skripsi). Universitas Lampung, Lampung.
- Dolong, H. M. J. (2016). "Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran". *Jurnal Inspiratif Pendidikan Vol. V No. 2*. doi: <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3484>
- Duden Ratgeber. (2014). *Duden - Rechtschreibung und Grammatik: Der praktische Grundlagen-Ratgeber*. Berlin: Bibliographisches Institut GmbH.
- Engel, U. (2004). *Deutsche Grammatik*. (Edisi Kedua). München: IUDICIUM Verlag GmbH.

- Fanani, A. (2014). “Mengurai Kerancuan Istilah Strategi dan Metode Pembelajaran”. *Nadwa Jurnal Pendidikan Islam Vol. 8 No. 2*. doi: 10.21580/nw.2014.8.2.576
- Hernowo. (2007). *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Joyce, B. & Weil, M. (2003). *Models of Teaching*. (Edisi Kelima). New Delhi: Prentice-Hall of India Private Limited.
- Khoerudin, E. (2013). “Adjektiva Denomina dalam Bahasa Jerman.” *Allemania Jurnal Bahasa dan Sastra Jerman Vol. 2*.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kosakata. (n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Diakses dari <https://kbbi.web.id/kosakata>
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Listyani, N., Amir., Hafdarani. (2014). “Efektivitas Penggunaan Warna untuk Menguasai Artikel Kata Benda Bahasa Jerman”. *Artikel Jurnal Skripsi*.
- Ludwig-Szendi, S. (t.t). *Sprachspiele für den Unterricht*. [Online] Diakses dari <http://materials.lehrerweb.at/materials/gs/deutsch/sprechen/sonst/sprachspiele.pdf>
- Neubold, J. (2008). *PONS Grammatik Kurz & bündig Deutsch: Mit Leicht-Merk-System*. Stuttgart: Pons GmbH.
- Nunan, D. (2011). *Teaching English to Young Learners*. Anaheim: Anaheim University Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Wali Kota Bandung Nomor 14 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Penanganan *Corona Virus Disease 2019*.

- Polem, A. M. (2017). *The Implementation of Simon Say Game to Improve Student' Vocabulary Mastery in Learning English*. (Skripsi). Universitas Islam Sumatera Utara, Medan.
- Rofa'ah. (2016). *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. (Edisi Kedua). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. & Budimanjaya, A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. (Cetakan Pertama). Jakarta: Kencana.
- Satori, D. & Komariah, A. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Schwarzkopf, K. & Ruh, D. (2009). *Projekt „Lernen durch Spielen*. [Online] Diakses dari https://russheideschule.de/userfiles/Lernen_durch_Spielen/Koop_Kita_GS/2016_Elternabend.pdf
- Simon Says. (n.d). Dalam Educalingo. [Online]. Diakses dari <https://educalingo.com/en/dic-en/simon-says>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, H. (2015). “Model-Model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing”. *Jurnal Pujangga Vol. 1 No. 2*. doi: <http://dx.doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.321>
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Ulrich, W. (2014). *Wortschatzarbeit für die Primarstufe: Anleitung und praktische Übungen mit 222 Arbeitsblättern in Form von Kopiervorlagen*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag GmbH.
- Warningsih, N. (2012). “Permainan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. *Allemania Jurnal Bahasa dan Sastra Jerman Vol. 2*.
- Weigmann, J. (1995). *Unterrichtsmodelle: Für Deutsch als Fremdsprache*. München: Hueber Verlag GmbH & Co. KG.
- World Health Organization. (2020). *Coronavirus Disease (COVID-19)*. [Online]. Diakses dari <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/q-a-coronaviruses>
- Wortschatz. (n.d). Dalam DUDEN. [Online]. Diakses dari <https://www.duden.de/rechtschreibung/Wortschatz>
- Zimmer, A.B. (2014). *Activities, Games, and Assessment Strategies for the World Language Classroom*. New York: Routledge.