

**MODEL PEMBELAJARAN ARTIKEL BAHASA JERMAN DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN BALDERDASH**

Skripsi

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



Oleh:

Annisa Rizki Oktaviani

NIM 1607600

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

**MODEL PEMBELAJARAN ARTIKEL BAHASA JERMAN DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN BALDERDASH**

Oleh:

Annisa Rizki Oktaviani

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

© Annisa Rizki Oktaviani
Universitas Pendidikan Indonesia
November 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

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

ANNISA RIZKI OKTAVIANI
MODEL PEMBELAJARAN *ARTIKEL* BAHASA JERMAN
MENGUNAKAN PERMAINAN *BALDERDASH*

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Drs. Amir, M.Pd.

NIP.196111101985031005

Pembimbing II



Dra. Hafdarani, M.Pd.

NIP. 196111101985031005

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jerman



Putrasulung Baginda S.Pd. M.Hum

NIP. 197901022003121002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Model Pembelajaran Artikel Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Teknik Permainan *Balderdash*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya 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 risiko atau sanksi apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, November 2020

Yang membuat pernyataan



Annisa Rizki Oktaviani

ABSTRAKSI

Oktaviani, Annisa Rizki, 2020. Model Pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Teknik Permainan *Balderdash*, Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

Artikel atau kata sandang nomina merupakan bagian penting dalam mempelajari bahasa Jerman. Namun dalam pembelajaran, sebagian siswa masih kesulitan untuk mempelajari *Artikel*. Untuk mengatasi masalah ini dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari *Artikel* nomina bahasa Jerman. Dalam penelitian ini dikembangkan satu model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menerapkan permainan *Balderdash*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Artikel* nomina dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash* dan mendeskripsikan langkah-langkahnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Permainan *Balderdash* adalah permainan yang menggunakan bidang/papan yang di atasnya terdapat 14 segi enam kecil yang terhubung zigzag satu sama lain, pion/bidak dan setumpuk kartu yang pada salah satu sisinya berisi tulisan nomina beserta *Artikel* dalam bahasa Jerman. Jumlah maksimal pemain pada permainan ini adalah empat pemain. Satu pemain mengambil satu kartu dari tumpukan kartu kemudian membacakan nomina yang tertulis di kartu. Pemain lain menebak *Artikel* nomina tersebut, jika benar maka pemain itu berhak menggeser pionnya maju satu langkah. Pemenangnya adalah pemain yang pertama mencapai garis akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Balderdash* diduga dapat digunakan dalam model pembelajaran *Artikel* nomina bahasa Jerman dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) penyampaian tujuan belajar; (2) penyampaian materi berisikan *Artikel* nomina bahasa Jerman bentuk Singular (*der, die, dan das*) yang bertemakan *Schulsachen*; (3) penerapan permainan *Balderdash* yang terdiri dari: penjelasan tata cara dan peraturan permainan *Balderdash*, ujaran yang digunakan dalam permainan (*Redemittel*), pembentukan kelompok yang beranggotakan maksimal empat siswa, pelaksanaan permainan *Balderdash* dan penutup permainan termasuk evaluasi pelaksanaan permainan; (4) penyelesaian latihan pada lembar kerja siswa (LKS) dan pembahasannya; (5) pengambilan kesimpulan pembelajaran *Artikel* nomina yang bertemakan *Schulsachen*; (6) evaluasi berupa penyelesaian soal *Artikel* nomina dengan tema *Schulsachen*. Dari hasil penelitian ini penulis berharap agar dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan permainan *Balderdash* dalam pengajaran bahasa Jerman.

KURZFASSUNG

Oktaviani, Annisa Rizki, 2020. Das Unterrichtsmodell des deutschen Substantiv-Artikels durch die Spieltechnik "Balderdash". Abschlussarbeit der Deutschabteilung. Fakultät für Sprachen und Literatur. Pädagogische Universität Indonesiens.

Der Artikel oder Substantiv-Artikel ist ein wichtiger Bestandteil des Deutschlernens. Aber beim Lernen haben einige Schüler noch Schwierigkeiten, den Artikel zu lernen. Um dieses Problem zu lösen, wird ein Lernmodell gebraucht, das den Schülern beim Lernen des deutschen Artikels helfen kann. In dieser Untersuchung wurde ein Lernmodell des deutschen Artikels durch die Spieltechnik "Balderdash" entwickelt. Deswegen hat diese Untersuchung ein Ziel, um das Lernmodell des deutschen Artikels durch die Spieltechnik "Balderdash", und dessen Schritte zu beschreiben. Die Methode, die bei dieser Untersuchung verwendet wird, ist die deskriptiv-qualitative Methode. "Balderdash" ist ein Brettspiel. Auf dem Brett gibt es 14 kleine Sechsecke, die mit Zickzack verbunden sind; die Bauernfiguren, und einen Stapel von Spielkarten. Auf einer Seite jeder Karte steht ein Substantiv mit dem Artikel auf Deutsch. Ein Spieler zieht eine Karte aus dem Stapel heraus und liest dann das auf der Karte geschriebene Substantiv vor. Danach errät ein anderer Spieler den Artikel des Substantivs. Wenn es richtig ist, dann kann der Spieler die Figur vorwärts bewegen, nämlich ein Schritt vorwärts. Der Gewinner ist der Spieler, der auf der Ziellinie als erste Person ankommt. Das Untersuchungsergebnis zeigt, dass das Spiel "Balderdash" beim Lernmodell des deutschen Artikels benutzt werden könnte, und zwar mit den folgenden Schritten: (1) Das Vorstellen der Lernziele; (2) Präsentation vom Unterrichtsstoff, und zwar Artikel im Singular (der, die und das) mit dem Thema "Schulsachen"; (3) Der Einsatz des Spiels "Balderdash", das aus folgenden Punkten besteht: der Erklärung der Verfahren und Regeln des Spiels "Balderdash", den Verwendeten Äußerungen beim Spiel (Redemittel), der Bildung der Gruppen mit maximal 4 Schülern, der Durchführung des Spiels "Balderdash", dem Abschluss des Spiels und auch der Evaluation der Durchführung; (4) Das Lösen von Übungen auf Arbeitsblättern für Schüler (LKS) mit der Auswertung; (5) Die Schlussfolgerung vom Lernen der deutschen Artikel mit dem Thema "Schulsachen"; (6) Die Evaluation in Form vom Lösen der Aufgaben mit dem Thema "Schulsachen". Mit diesem Untersuchungsergebnis hofft die Verfasserin, dass man andere Untersuchungen vom Einsatz des Spiels Balderdash durchführen könnte.

ABSTRACT

Oktaviani, Annisa Rizki, 2020. Learning Model for German Language Articles Using Balderdash Game Techniques, Thesis of the Department of German Language Education, Faculty of Language and Literature Education, Indonesian Education University.

Articles or noun articles are an important part of learning German. However, some students still find the difficulties to learn the articles in the learning activities. Therefore, a learning model is needed that can help students in studying German noun articles. In this study, the researcher developed the German article learning model by implementing the Balderdash game. This study aimed to describe the noun article learning model using the Balderdash game technique and the learning procedures. The method used in this research is descriptive qualitative method. The Balderdash game is a game that uses a field / board on which there are fourteen small hexagons connected zigzags to each other, pawns and a deck of cards which on one side contains nouns written in German with articles for each player (maximum of four players). One player takes one card from the deck of cards then reads out the noun written on the card. The other players guess the article noun, and if it is correct that player has the right to move the pawn one step forward. The winner is the player who reaches the finish line first. The results showed that the Balderdash game could be used in the German noun article learning model with the following steps i.e., (1) conveying the learning objectives; (2) explaining the material contains Articles of German nouns in the singular form (der, die, and das) with the theme of Schulsachen; (3) implementing the Balderdash game which consists of: the explanation of the Balderdash game rules and regulations, the utterances used in the game (Redemittel), forming groups of up to four students, implementing the Balderdash game and closing the game including evaluating the implementation of the game; (4) completing the exercises on student worksheets and their discussion; (5) drawing conclusions on learning noun articles with the theme Schulsachen; (6) evaluation in the form of solving noun article questions with the theme Schulsachen. From the results of this study, the researcher hoped that further research will be carried out on the use of Balderdash games in teaching German.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Allhamdullilahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan karena izin Allah SWT penulis masih diberikan nikmat, rahmat, karunia dan hidayah-Nya yang tidak terbatas sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Model Pembelajaran Artikel bahasa Jerman Dengan Menggunakan Teknik Permainan *Balderdash***”. Skripsi ini disusun untuk salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jenjang studi S1 di Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra (FPBS), Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis sendiri menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak agar penulis dapat memperbaiki kekurangan sebelumnya di kemudian hari. Selain itu, Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk penulis dan pembaca juga dapat bermanfaat di pembelajaran bahasa Jerman di masa yang akan datang.

Bandung, November 2020



Annisa Rizki Oktaviani

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbil'alamin

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahman dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat mengerjakan dan diberi kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan, arahan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan syukur izinkan penulis memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan banyak karunianya serta mukjizat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Dindin dan Ibu Ninit yang senantiasa menyemangati, mendoakan, membiayai, serta memberikan kasih sayang tanpa batas. Tidak lupa kepada adik terkasih yaitu Aditya yang telah menyemangati dan memotivasi.
3. Bapak Putrasulung Baginda, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Departemen dan Bapak Pepen Permana, S.Pd, M.Pd., selaku Sekertaris Departemen Pendidikan Bahasa Jerman FPBS UPI.
4. Bapak Drs. Amir, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, semangat, dan membimbing penulis menyusun skripsi ini
5. Ibu Dra. Hafdarani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pemikirannya dalam membimbing penulis menyusun skripsi ini.
6. Bapak Dani Hendra, S.pd., M.A. selaku dosen pembimbing akademik, terima kasih penulis ucapkan sebesar-besarnya atas bimbingan selama masa perkuliahan.
7. Seluruh Dosen di Departemen Pendidikan Bahasa Jerman yaitu Bapak Dr. Setiawan, M.Pd., Bapak Dr. Lucky Herliwan Y.A, M.Pd., Bapak Dani Hendra, S.Pd., M.A., Bapak Pepen Permana, S.Pd., M.Pd., Ibu Dra. Nuki Nurhani, Lic., Phil., M.A., Ibu Irma Permatawati, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Nur Muthmainah S.Pd.,

M.A., yang telah memberikan pengalaman dan ilmu yang bermanfaat selama penulis menjadi mahasiswa hingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia.

8. Bapak Hendrawan Santosa dan Ibu Ghina Nurul selaku staf Tata Usaha di Departemen Pendidikan Bahasa Jerman yang telah membantu dalam mengurus administrasi.
9. Sahabat saya dari SMP Risa Rafiqah, Anggi Pratiwi, Ruth Fedora serta Mia Hanifah yang telah memotivasi dan menyemangati penulis.
10. Sahabat saya dari SMA Kirana Arenggaraya dan Tania Afina yang selalu menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat seperjuangan saya selama perkuliahan yaitu RR. Dwita, Wisa Lidini. Siti Tounbama, Uswatun Hasanah, Almi Sri Utami, Santika Purnama, Salwa A, dan Isnii Nurul yang telah berjuang bersama dan memberi dukungan kepada penulis.
12. Teman-teman bimbingan skripsi yang membantu dan mendoakan penulis yaitu Dinda Bulan F, Rini Rahmawati, Fahrul Eka, Tivani A dan Raras R.
13. Sahabat saya dari komunitas Army yaitu Keluarga Cemara yang telah memberikan pengalaman dan motivasi kepada penulis sehingga penulis mendapat dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Rekan-rekan angkatan 2016 khususnya kelas A yang telah memberi pengalaman selama masa kuliah.
15. Kakak-kakak tingkat yang telah memberikan dukungan, ilmu dan pengalaman baik dalam organisasi maupun dalam perkuliahan
16. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, penulis ucapkan terima kasih.

Semoga amal baik yang telah diberikan akan mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Bandung, November 2020

Annisa Rizki Oktaviani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAKSI	i
KURZFASSUNG.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	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 LANDASAN TEORETIS	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 Umum Model Pembelajaran ...	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Fungsi Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Langkah-langkah Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Jenis-jenis model pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

2.2	Kosakata	Error! Bookmark not defined.
2.3	Kelas Kata	Error! Bookmark not defined.
2.4	Artikel.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Pengertian Artikel	Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Jenis Jenis Artikel	Error! Bookmark not defined.
2.5	Teknik Permainan <i>Balderdash</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Hakikat Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.5.2	Permainan Balderdash.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.3	Langkah – langkah Teknik Permainan Balderdash	Error! Bookmark not defined.
2.5.4	Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Balderdash</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Metode 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 <i>Artikel</i> Bahasa Jerman dengan menggunakan Teknik Permainan <i>Balderdash</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Deskripsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Artikel</i> bahasa Jerman dengan teknik permainan <i>Balderdash</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2	Deskripsi Langkah-langkah Pembelajaran <i>Artikel</i> Bahasa Jerman melalui Penggunaan Permainan <i>Balderdash</i>	Error! Bookmark not defined.

4.3 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

- Tabel 2.1 Buku *Unterrichtsmodelle für Deutsch als Fremdsprache* **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2.2 Penghitungan Perkembangan Skor Individu **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2.3 Penghitungan Perkembangan Skor Kelompok **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.2 Kriteria Penilaian Sikap Jujur **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.3 Kriteria Penilaian Sikap Disiplin **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.4 Kriteria Penilaian Sikap Tanggung Jawab .. **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.5 Penilaian Sikap..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.6 Penilaian Pengetahuan **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.7 Penilaian Keterampilan **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.8 Kunci Jawaban LKS..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.9 Kunci Jawaban Evaluasi **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bestimmter Artikel.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Unbestimmer Artikel.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Nomina beserta Artikel Schulsachen	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Soal Schulsachen I	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Soal Schulsachen II	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Soal Schulsachen.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Soal Evaluasi I.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Soal Evaluasi II	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Gambar Assoziogramm.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Papan Permainan	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Buku Ajar yang Digunakan dalam Pembelajaran... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 Perlengkapan Permainan Balderdash **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3 Surat Pengesahan Bimbingan Skripsi..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. dkk. (2013). *Model & Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Games, Alex. (2006). *Balderdash & Piffle*. Inggris: BBC Books.
- Asyafah, Abas. (2019). *Menimbang Model Pembelajaran*, [Online]. Diakses dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/index>
- Darmawan (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dreyer. & Schmitt. (2009). *Lehr- und Übungsbuch der Deutschen grammatik*. Ismaning: Hueber Verlag
- Fahyuni, Fariyatul. dkk. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Fathurrohman (2016). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Fleer, Sarah (2008). *Langenscheidt Kurzgrammatik Deutsch*. Berlin und Munchen: Langescheidt KG
- Helbig. & Buscha. (2001). *Deutsche Grammatik*. Berlin: Langescheift KG
- Hentschel, Elke. (2010). *Deutsche Grammatik*. Schweiz: De Gruyter
- Hering, Alex. (2018). *Em-Übungsgrammatik*. Ismaning: Hueber Verlag.
- Khoerudin, Ending. (2013). *Adjektiva Denomina dalam Bahasa Jerman*. Allemania Jurnal dan Sastra Bahasa Jerman, 2(2), 176-185. <https://ejournal.upi.edu/index.php//allemania/article/view/144/96>
- Lovisia, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar, *Science and Phsics Education Journal*, 2(1), 1-10.
- Meleen, Michele. (2006). *Balderdash Board Game*. [Online] Diakses dari https://boardgames.lovetoknow.com/Balderdash_Board_Game
- Nurdiansyah & Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizmania Learning Center

- Pahlow, Heike. (2010). *Deutsche Grammatik*. [Online]. Diakses dari <https://deutsch.ling4u.de>
- Pahlow, Heike. (2010). *Deutsche Grammatik: einfach, kompakt, und übersichtlich*. Germany: Engelsdolfer Verlag Leipzig
- Paukert. & Holböck (2018). *Deutsche Grammatik*. [Online]. Diakses dari <https://www.paukert.at/>
- R. Yunia. (2011). *Buku Pintar Tata Bahasa Jerman*. Jakarta. Transmedia.
- Reimman, Monika. (2003). *Essential Grammar of German*. Ismaning: Hueber Verlag
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* Jakarta: Kencana.
- Tschirner, Erwin. (2010). *Wortschatz*. [Online]. Diakses dari https://www.researchgate.net/profile/Erwin_Tschirner/publication/303018085_Wortschatz/links/5735a53708ae298602e075b8/Wortshatz.
- Veronika, Amann (2014). *Unbestimmter Artikel* [Online] Diakses dari <https://www.deutsch-als-fremdsprache-lernen.de/unbestimmter-artikel-deutsch-lernen-ein-eine-regeln-deklination-faelle/>
- Weigmann, Jürgen. (1992). *Unterrichtsmodelle Für Deutsch Als Fremdsprache*. Ismaning: Max Hueber Verlag
- World Health Organization. (2020). *Coronavirus Disease (COVID-19)* [Online]. Diakses dari <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/>
- _____ (2002). *Balderdash*. [Online] Diakses dari <http://www.schmitt-spiele.de>
- _____ (t.t). *Artikel*. [Online] Diakses dari <https://www.cafe-lingua.de/deutsche-grammatik/artikel.php>
- _____ (t.t). *Artikel*. [Online]. Diakses dari: <https://mein-deutschbuch.de/startseite.html>
- _____ (t.t). *Balderdash*. [Online] Diakses dari <https://www.mattelgames.com/en/party/balderdash>