



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SMA N 5 KABUPATEN KEPULAUAN TANIMBAR

Naxa Elsina Luarmasse^{1*}, Juliaans E R Marantika², Henderika Serpara³

^{1,2,3}Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Pattimura, Indonesia

*Corresponding e-mail:

Abstract: The influence of the “monopoly game” as learning media on the speaking ability of students of the SMA N 5 Tanimbar Islands District (KKT). The aim of this research is to describe whether there is an influence of the "monopoly game" as a learning media on the speaking ability of students of the SMA N 5 Tanimbar Islands District (KKT). The research was carried out at the SMA Negeri 5 Tanimbar Islands District (KKT). The sample of this research are students of class X MIPA 2. This research has two variables namely application of the monopoly game as a free variable and the speaking ability of the students as a bound variable. The research data were obtained through two tests. The first test was the pre-test, which was used in the classroom before using the learning media “Monopoly Game”, and the second was the post-test, which was used after the learning media “Monopoly Game” was used in the classroom. The data collected were processed by a t-test for dependent variable. The data show that $t_{count} = 10.08$. If this result was compared to free value $= (n = 21 \text{ and the significant level } \alpha = 0.05, t_{tab} = 1.72 \text{ was obtained. That means } t_{count} = 10.08 > t_{tab} = 1.72 [t_{count} \text{ is higher than } t_{tab} \text{ This means that the use of the "monopoly game" as a learning medium has made a positive contribution to the speaking skills of the students. Based on this research, it can be suggested that the "monopoly game" can be used as a learning medium in the classroom in order to increase the speaking ability of the students to enhance$

Keywords: Monopoly Game, Learning Media, Speaking Skills.

To cite this article:

Luarmasse, N. E., Marantika, J. E. R., & Serpara, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMA N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar. J-EDU: Journal Erfolgreicher Deutschunterricht, 1(2), 1-11.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari manusia harus berinteraksi karena manusia adalah makhluk sosial, entah itu di sekolah, tempat kerja, rumah, tempat bermain, dll. Apapun yang manusia lakukan dan di mana pun manusia berada, berbicara merupakan item yang tidak pernah terlepas dari

manusia karena berbicara membantu manusia dalam berinteraksi. Manusia dituntut untuk mampu berkomunikasi, menyampaikan informasi, menyampaikan

pendapat dan gagasan dengan baik dan benar, agar manusia bisa saling mengerti dan saling respon satu sama lain.

Tarigan (2008 : 16) mengungkapkan bahwa berbicara merupakan kemampuan dalam mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa untuk berbicara manusia harus mampu mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata dari mulut manusia. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial.

Bagi seorang siswa yang belajar Bahasa asing pemahaman akan struktur dari Bahasa yang dipelajari tersebut harus dikuasai. Bukan hanya itu, seorang pembelajar Bahasa asing harus mampu menggunakan struktur Bahasa yang telah ia pelajari tersebut, agar dapat berkomunikasi secara lisan dengan baik. Jika pesan yang akan disampaikan harus menggunakan Bahasa asing seperti Bahasa Jerman, tentu saja latihan-latihan diperlukan agar dapat memperoleh kemampuan berbicara yang baik. Muhandi (1987: 123) dalam Betty Patty (2008: 6) berpendapat bahwa kemampuan berbicara adalah mampu mengorganisasikan ide-ide yang dikemukakan oleh lawan bicaranya serta mampu mengorganisasikan ide-ide yang akan diungkapkan. Oleh karena itu, untuk mencapai kemampuan tersebut maka kemampuan berbicara perlu dilatih dan dipelajari baik melalui lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Tetapi sekarang ini masih saja ditemui berbagai macam kendala dalam ketrampilan berbicara siswa SMA Negeri 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar, seperti kurangnya kosa-kata, kurangnya pemahaman dalam berbicara menggunakan Bahasa Jerman, kurangnya ujaran-ujaran, takut untuk berbicara, tidak terbiasa berbicara dalam Bahasa Jerman atau media pembelajaran yang diterapkan guru belum memadai. Hal ini ditemui ketika penulis melakukan observasi, dimana siswa belum mampu untuk berbicara Bahasa Jerman dengan baik dan benar.

Salah satu cara agar siswa memiliki ketrampilan berbicara dengan baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Saat ini ada banyak media belajar yang sudah digunakan dalam pembelajaran namun untuk mencari suatu pilihan solusi alat bantu agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya. Budiningsih dalam Elsy Sabono (2018: 2) berpendapat bahwa “pada dasarnya tidak ada teknologi yang paling tepat dalam mencapai semua tujuan pembelajaran, akan tetapi disesuaikan dengan kebutuhan”. Meskipun saat ini telah dikembangkan media berbasis ICT seperti e-learning, CD interaktif, Macromedia Flash dan Power Point, siswa tetap membutuhkan media cetak sebagai salah satu sarana belajar.

Dan media pembelajaran yang tepat yaitu media permainan Monopoli. Media permainan Monopoli adalah sebuah media cetak yang baru tetapi dipercayakan dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jerman siswa SMA Negeri 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar.

Media permainan Monopoli adalah sebuah media permainan baru, menantang dan menyenangkan karena dalam permainan tersebut memacu siswa dalam berbicara dan membuat suasana belajar yang menyenangkan karena pada dasarnya siswa belajar sambil bermain. Media permainan monopoli sama halnya dengan permainan monopoli yang sering dimainkan oleh anak-anak di rumah. Tetapi dalam perancangan media permainan monopoli yang dimaksud berbeda dengan permainan monopoli biasanya, dalam proses permainan ini siswa di tuntut untuk berbicara atau memberi informasi yang sesuai dengan pertanyaan atau perintah yang sudah ada pada kotak-kotak yang ada dalam papan monopoli yang sudah dirancang khusus

Hakikat Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

Gotze & Pommerin dalam Erlitah Galih (2015: 13) menjelaskan tentang bahasa Jerman sebagai bahasa asing, yaitu “Deutsch als Fremdsprache als Unterrichtsfach an den Institutionen im In-und Ausland kann in allgemeinsprachliche und fachsprachliche Kurse untergliedert werden“. Ini menunjukkan bahwa bahasa asing seperti bahasa Jerman merupakan bahasa asing yang memang diajarkan di sekolah dan dijadikan bahasa asing tambahan untuk dipelajari oleh siswa setelah bahasa Inggris di sekolah.

Lantermann (2003: 16) “Deutsch ist die Muttersprache von über 100 Millionen Menschen. Etwa jedes zehnte Buch, das Weltzeit erscheint, ist in der deutschen Sprache geschrieben“. Pernyataan tersebut berarti bahasa Jerman merupakan bahasa yang paling sering digunakan oleh orang Eropa sebagai acuan dasar berbagai sumber informasi dan ilmu pengetahuan. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa karena siswa lebih sering menggunakan bahasa lisan. Menurut Nurgiyantoro (2001: 276) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu berbicara. Manusia mampu berbicara dalam aneka ragam bahasa. Kemampuan seperti itu bukanlah suatu yang bersifat naluriah seperti halnya pada binatang, tetapi diperoleh melalui proses belajar dan latihan yang terus menerus.

Berbicara menurut kamus Langenscheidt dalam Erlitah Galih (2015:17) merupakan “die Fähigkeit haben, aus einzelnen Lauten Wörter oder Sätze zu bilden.“ Dalam hal ini berbicara adalah kemampuan untuk membunyikan kata atau membuat kalimat.

Bahasa Jerman memerlukan penguasaan kosakata dan pelafalan yang baik, agar gagasan yang ingin disampaikan oleh pembicara dengan lawan bicara dapat dipahami dengan baik. Kesalahan pengucapan yang dilakukan seseorang, akan mengakibatkan terjadinya kesalahpahaman. Untuk menghindari hal itu, pembicara harus terus melatih kemampuan berbicaranya dalam bahasa Jerman dan menguasai struktur dan kosakata dalam bahasa Jerman itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan dalam penelitian ini berbicara dengan menggunakan bahasa Jerman tidaklah mudah. Seringkali terdapat faktor-faktor yang menghambat siswa untuk berbicara yaitu kelambatan dalam menerima materi ajar ataupun bahasa Jerman adalah bahasa yang baru bagi mereka, sehingga

mengakibatkan siswa merasa takut dan dapat mempengaruhi kemampuan berbicara dalam bahasa Jerman dan kehilangan motivasi untuk berbicara

Berdasarkan paparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa ketrampilan berbicara merupakan suatu ketrampilan yang penting untuk dikuasai karena manusia lebih banyak mengaplikasikan bahasa dengan cara lisan. Maka dengan demikian siswa diperlukan menguasai ketrampilan berbicara dari empat ketrampilan bahasa Jerman.

Hakikat Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Husna (2016) dalam Prayogo Budi (2017: 30) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewa dan pertukaran property dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak disekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

Elizabeth Megie memperkenalkan permainan Monopoli pada tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh The Economic Game Company di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company di London dengan nama Brer Fox an' Brer Rabit.

Permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat membawa pengaruh yang besar bagi daya ingat siswa, dimana dalam bermain monopoli semua siswa yang terlibat dalam permainan dituntut untuk berbicara atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam papan monopoli, jika satu siswa menjelaskan maka siswa yang lainnya mendengarkan dan pertanyaan-pertanyaan tersebut akan dijawab ulang oleh siswa yang berbeda, ketika nilai dadu mereka jatuh pada kotak monopoli yang sudah dijawab sebelumnya maka tidak menutup kemungkinan untuk siswa tersebut menjelaskan ulang pertanyaan tersebut.

Ini yang disebut proses mengingat dalam permainan monopoli. Struktur ingatan dapat dibedakan menjadi tiga sistem, yaitu: (a) sistem ingatan sensorik (sensory memory), (b) sistem ingatan jangka pendek atau short term memory (STM), dan (c) sistem ingatan jangka panjang atau long term memory (LTM). Sistem ingatan sensor mencatat informasi atau stimuli yang masuk melalui salah satu atau kombinasi dari pancera indra, yaitu melalui mata, telinga, hidung, lidah, dan kulit. Bila diperhatikan maka informasi atau stimuli tersebut ditransfer ke system ingatan jangka pendek. Setelah berada di sistem memori jangka pendek, informasi tersebut dapat ditransfer lagi dengan proses pengulangan ke sistim ingatan jangka panjang untuk disimpan. Menurut Solso, 1995 dalam Magda Bhinnety (2015: 75) masing- masing stimulus dapat diberi kode secara auditif (akustik), visual, maupun secara semantis. Namun pemberian kode terhadap informasi di memori jangka pendek akan sebagian besar secara auditif atau akustik dan dilengkapi secara visual. Oleh sebab itu dikenal beberapa jenis ingatan antara lain ingatan auditif dan ingatan visual (Hulse, Deese & Egeth, 1975) dalam Magda Bhinnety (2015: 75). Baik dalam ingatan auditif maupun visual, rangsangan-rangsangan yang masuk diproses secara asimetri di otak. Baddeley (1976) dalam Magda Bhinnety (2015: 75) menunjukkan bahwa telinga kiri yang diproses oleh belahan otak kanan, bersifat dominan terhadap stimulus akor music, pitch nada-

nada dan melodi, sedangkan telinga kanan yang diproses oleh belahan otak kiri, lebih peka dalam menangkap rangsangan-rangsangan seperti kata-kata, angka dan konsonan. Dengan demikian daya ingat siswa dapat dilatih dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli karena media permainan monopoli dapat melatih ingatan siswa melalui pendengaran dan penglihatan maka besar kemungkinan siswa dapat mengingat materi ajar yang diberikan oleh guru dalam jangka panjang.

Permainan monopoli dalam bahasa Jerman memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam mengadakan transaksi kombinasi antara menjawab pertanyaan, menjual dan membeli harta kekayaan hingga akhirnya salah seorang menjadi orang kaya mutlak atau disebut seorang monopolist.

Pada dasarnya cara bermain permainan monopoli dalam pembelajaran sama dengan cara bermain monopoli pada umumnya yaitu permainan dimulai dipetak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di dadu. Pemain yang berhenti di atas sebuah tanah bangunan yang belum dimiliki oleh pemain lain, berhak membelinya dari bank dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan jika jawaban yang diberikan benar. Harga tanah bangunan telah ditentukan dipapan permainan. Kalau pemain tersebut salah menjawab pertanyaan, maka pemain tersebut harus masuk penjara. Tujuan utama memiliki tanah bangunan sebanyak mungkin ialah untuk memungut sewa dari pemain yang berhenti di atas tanah milik tersebut. Uang sewa dapat dipungut lebih banyak lagi kalau di tanah-tanah bangunan didirikan rumah-rumah atau hotel. Petak-petak kesempatan memberi kesempatan kepada pemain ketika mengambil kartu yang telah tersedia dan harus taat kepada petunjuk-petunjuk dan menjawab pertanyaan yang ada di atas kartu. Jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan, maka harus masuk penjara. Ada juga petak-petak hukuman yang bertujuan untuk menghukum pemain sehingga membuat permainan semakin menyenangkan.

Manfaat permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Jerman ialah membantu siswa untuk berlatih berbicara dan mengingat materi ajar dalam pembelajaran bahasa Jerman misalnya dalam materi pengenalan atau Kennenlernen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen untuk melihat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap kemampuan berbicara siswa SMA N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar.

Lokasi penelitian adalah SMA N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar. Variabel penelitian yaitu Variabel bebas Media Pembelajaran Permainan Monopoli dan Variabel terikat Keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Populasi penelitian ini Siswa SMA Negeri 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar. Sampel penelitian ini Siswa SMA Negeri 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar kelas X Mipa 2 yang berjumlah 22 orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan kriteria penilaian ketrampilan berbicara menurut Goethe Zertifikat A1 Start Deutsch 1 Trainingsmaterial für Prüfende Sprechen. Dalam penilaian ini ada 2 Teil. Teil pertama yaitu siswa dituntut untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Jerman. Pada Teil pertama ada

tiga penilaian yaitu Vorstellen, Buchstabieren Vorstellen, dan Zahlen dengan poin maksimal 3. Jika siswa dengan tepat dapat memperkenalkan diri maka siswa dapat memperoleh 3 point, jika tidak maka setengah dari 3 point itu. Pada Teil ke 2 siswa dituntut untuk saling bertukar informasi tentang orang yang mereka kenal dengan bertanya sebanyak 2 kali dan menjawab sebanyak 2 kali. Jika pertanyaan yang diberikan siswa benar maka siswa memperoleh 2 poin, jika kurang tepat siswa memperoleh 1 poin, tetapi jika pertanyaan tidak tepat maka siswa tidak memperoleh poin. Dan jika jawaban yang diberikan siswa benar maka siswa berhak mendapat 1 poin, jika kurang tepat maka siswa mendapat 0,5 atau setengah poin, tetapi jika salah maka siswa tidak memperoleh poin. Jika siswa bertanya dan menjawab dengan tepat maka siswa dapat memperoleh 6 poin maksimal. Pada Teil 1 poin maksimal yang harus dicapai siswa yaitu 3 dan pada Teil 2 poin maksimal yang harus dicapai siswa yaitu 6 poin. Jika siswa dapat memperoleh 9 poin maka siswa mendapat nilai 100. Dengan cara penghitungan nilai Teil 1 ditambah nilai Teil 2 dibagi 9 dan dikali 100.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes awal (pre-Test) dan tes akhir (post-Test). Tes awal dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa, sedangkan tes akhir dilakukan setelah kegiatan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran permainan monopoli terhadap kemampuan berbicara siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Uji T dependent*.

Md

$$t = \frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{N(N-1)}$$

Keterangan:

T= nilai

Md= mean dari perbedaan pre-test dengan post-test

Xd= deviasi masing-masing subjek d-md

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N= subjek pada sampel

t.=ditentukan dengan N-1

(SuharsiArikunto, 1989 : 249)

HASIL PENELITIAN

Data yang dideskripsikan adalah hasil tes ketrampilan berbicara siswa SMA Negeri 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar tahun ajaran 2019/2020 kelas X Mipa 2, sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli.

Tabel Hasil Pre-Test dan Post-Test.

No	Subjek	pre-test	post-test
1.	A	44	78
2.	B	44	67
3.	C	61	89
4.	D	44	67
5.	E	56	89
6.	F	56	78
7.	G	56	100
8.	H	61	89
9.	I	67	100
10.	J	50	100
11.	K	44	78
12.	L	11	67
13.	M	72	100
14.	N	44	89
15.	O	61	89
16.	P	61	89
17.	Q	44	44
18.	R	22	78
19.	S	50	50
20.	T	61	100
21.	U	16	67
22.	V	44	67
	Σ	1072	1775

Dari hasil pre-Test ketrampilan berbicara bahasa Jerman sebelum mendapat perlakuan dengan media pembelajaran permainan monopoli terhadap 22 siswa, dengan berdasarkan kriteria penilain Goethe Institut A1 dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan perlakuan semua siswa mendapat nilai rata-rata 48, tetapi setelah melakukan perlakuan nilai rata-rata siswa mencapai 80

PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan awal didapati bahwa Kennenlernen merupakan salah satu materi yang sangat baik untuk dibuat dalam bentuk permainan karena Kennenlernen adalah materi yang mudah untuk dipelajari oleh siswa SMA kelas 1, selain itu juga banyak siswa yang menyukai permainan monopoli. Adapun monopoli yang digunakan adalah monopoli yang sudah dirancang khusus sesuai dengan materi ajar yaitu Kennenlernen yang dapat digunakan untuk melatih siswa dalam berbicara bahasa Jerman lebih khususnya memperkenalkan diri dan memperkenalkan orang lain secara lisan. Media pembelajaran permainan monopoli adalah media permainan yang baru bagi siswa, tetapi dampak dari permainan monopoli ini dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa. Bahkan ketika permainan monopoli diterapkan siswa sangat antusias dalam belajar bahasa Jerman. Sehingga setelah diterapkannya media pembelajaran permainan monopoli siswa lebih menguasai materi ajar dan siswa dapat memperkenalkan diri dan orang lain dengan menggunakan tata bahasa, kosa-kata, dan ujaran-ujaran dengan tepat.

Permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Jerman dapat membawa pengaruh yang besar bagi daya ingat siswa, dimana dalam bermain monopoli semua siswa yang terlibat dalam permainan dituntut untuk berbicara atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam papan monopoli, jika satu siswa menjelaskan maka siswa yang lainnya mendengarkan dan pertanyaan-pertanyaan tersebut akan dijawab ulang oleh siswa yang berbeda, ketika nilai dadu mereka jatuh pada kotak monopoli yang sudah dijawab sebelumnya maka tidak menutup kemungkinan untuk siswa tersebut menjelaskan ulang pertanyaan tersebut. Ini yang disebut proses mengingat dalam permainan monopoli. Dengan adanya media pembelajaran permainan monopoli maka siswa dapat melatih kemampuan berbicara bahasa Jerman. Media pembelajaran permainan monopoli juga membantu siswa dalam mengingat kosa kata atau ujaran-ujaran dalam bahasa Jerman, saat bermain siswa dituntut untuk berbicara bahasa Jerman, mengucapkan kosa-kata atau ujaran-ujaran dalam bahasa Jerman, siswa dapat belajar sambil bermain di dalam kelas sehingga membuat siswa tidak bosan dan siswa lebih berminat dalam pembelajaran bahasa Jerman. Oleh sebab itu kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa dapat dilatih dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

Hal ini juga dapat dilihat dari hasil pembuktian dengan menggunakan teknik analisis data uji t-dependent, yang menyatakan bahwa t_{hit} lebih besar dari t_{tab} . Hal itu berarti bahwa media pembelajaran permainan monopoli secara efektif dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat dilihat bahwa sebelum diterapkannya media pembelajaran permainan monopoli ketika dilakukannya pre-test dengan menggunakan kriteria penilaian ketrampilan berbicara menurut Goethe Zertifikat A1 Start Deutsch 1 Trainingsmaterial für Prüfende Sprechen nilai yang diperoleh semua siswa di bawah KKM tetapi setelah diterapkannya media pembelajaran permainan monopoli 11 dari 22 siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil pembuktian dengan menggunakan teknik analisis data uji t-dependent, yang menyatakan bahwa $t_{hit} = 10,08$ lebih besar dari $t_{tab} = 1,72$. Maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa media permainan monopoli jika digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Betty Patty. 2013. Hubungan. Penguasaan Redemittel dengan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Universitas Pattimura Ambon.
- Dedek Irwan. 2017. Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Dasuralam. Skripsi.
- Dina Indriani. 2011. Ragam alat bantu pengajaran. Yogyakarta: Divapres

- Djamarah.2005. Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Elsye Sabono. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk membantu meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Kartika Ambon pada Materi Alat-alat Optik. Universitas Pattimura Ambon. Skripsi.
- Erlita Galih. 2015. Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI IPA 1 SMA N 1 Sedayu Bantul melalui Kartu Domino. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.
<https://core.ac.uk/download/pdf/33513699.pdf>.
- Goethe Zertifikat A1 Start Deutsch 1 Trainingsmaterial für Prüfende Schreiben.Sprechen.
- Lantermann, dkk. 2003. Taatsachen über Deutschland. Jerman: Media Consulta.
- Magda Bhinnety. 2015. Struktur dan Proses Memori. Jurnal BuletinPsikologi. Volume 16, NO. 2, 74 – 88.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra. Yogyakarta: BPFE.
- Prayogo A Budi.2017. Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas 2 SDN Langggersari 02 kecamatan Unggara Barat.Skripsi.
- Ratumanan G Tanwey.2015. Belajar dan pembelajaran serta factor-faktor yang mempengaruhinya. Ambon: Pensil Komunika
- Rahmdhani dkk. 2016. Pengembangan media educational games IPA di SMP. Jurnal pmbelajaran fisiska
- Sanjaya wina.2012.Media komunikasi pembelajaran. Jakarta: Perdana Media Group
- Sudjana Nana.2010. Dasar-dasar proses belajar.Jakarta: Sinar Baru
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa