
Pengembangan Media Permainan GERBANZ untuk Melatih Penguasaan Kosakata pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

The Development of GERBANZ Game as Learning Media to Practice Vocabulary Skill of German Speaking Skill in SMAN 7 Malang

Anindya Putri Kariza
Universitas Negeri Malang
anindyapk620@gmail.com

Abstract

This research aims to develop Gerbanz as a learning media which can be used to train and assist students for their german vocabulary and speaking skills with Alltagslebens the main theme. ADDIE method by Dick and Carey (1996) is used as the development method in this research. Datas are collected through questionnaire sheets and interview. Questionnaire sheets are given to media and subject experts to validate the media. The questionnaire sheets are analyzed quantitatively. Interview is done with the students who use the media in German class. This aims to get the responses from students about the effectiveness of the media in German class. The result of the interview is analyzed descriptively. The result shows that Gerbanz is an effective and valid learning media which can be used in learning German.

Keywords: *Gerbanz, learning media, vocabulary, German speaking skills.*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa mencakup keterampilan berbahasa yang mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara. Berbicara menurut Tarigan (2015:3) merupakan suatu keterampilan dalam berbahasa yang digunakan sebagai cara berkomunikasi. Duong (dalam Samad, Bustari dan Ahmad, 2014:100) menyatakan bahwa dalam keterampilan berbicara terdapat aspek-aspek penting yang dapat menunjukkan seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, yaitu aspek tata bahasa (gramatika), aspek kefasihan berbicara, aspek akurasi, aspek perbendaharaan kata, dan aspek pelafalan. Aspek utama yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah aspek perbendaharaan kata atau kosakata.

Usman dkk., Soedjito, dan Notosudirjo (dalam Chaer, 2007:6) mengungkapkan bahwa kosakata merupakan kumpulan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kosakata bahasa Jerman adalah semua kata-kata yang terdapat dalam bahasa Jerman seperti kata-kata yang terdaftar di dalam kamus-kamus bahasa Jerman. Samad, Bustari dan Ahmad (2017:100) mengungkapkan bahwa pada keterampilan berbicara, kosakata yang digunakan oleh pembicara haruslah bermakna sesuai dengan kehendak pembicara. Setiap kata melambangkan makna atau maksud dari ide gagasan pembicara untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam berkomunikasi Tarigan (2015:2) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa seseorang dapat dilihat dari kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin baik pula keterampilan berbahasa seseorang.

Melalui wawancara terdahulu dengan beberapa siswa di SMAN 7 Malang, terutama siswa program Bahasaterungkap adanya kesulitan dalam mempelajari bahasa Jerman terutama dalam keterampilan berbicara. Faktor yang menyebabkan mereka sulit dalam berbicara adalah rasa takut berbuatkesalahan, karena perbedaan susunan gramatika dengan bahasa ibu atau bahasa Indonesia, kesulitan pada pelafalan kata-kata dalam bahasa Jerman dan kurangnya perbendaharaan kata dalam bahasa Jerman yang didapat oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas keterampilan berbicara siswa SMAN 7 Malang masih kurang baik karena kurangnya kosakata yang dimiliki dan kesulitan-kesulitan lain dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. Untuk meningkatkan kualitas keterampilan berbicara siswa perlu adanya bantuan dari guru dan sumber belajar, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif.

Musfiquon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik yang digunakan dengan sengaja sebagai bentuk perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa menerima materi pembelajaran lebih cepat dan dengan utuh, serta dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Singkatnya, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kondisi kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif sumber belajar, guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi secara efektif dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan membantu siswa serta dapat menjadi alternatif sumber belajar adalah media berbentuk fisik seperti media permainan papan atau kartu. Media permainan papan atau media permainan kartu dapat mengasah kemampuan berpikir dan keterampilan fisik siswa. Dalam penelitian ini, media permainan *Gerbanz* menjadi contoh media permainan fisik berupa kartu.

Gerbanz merupakan kependekan dari kata *German* (bahasa Jerman) dan *Hedbanz*. *Hedbanz* merupakan sebuah permainan tebak kosakata yang pertama kali diciptakan oleh perusahaan permainan *Spin Master* pada tahun 1991. Permainan ini dikenal sebagai salah satu permainan tebak kata yang efektif dalam pembelajaran kosakata dan keterampilan berbicara bahasa asing. Permainan ini telah digunakan dalam pembelajaran bahasa asing di luar negeri terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melalui permainan tebak kata, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam berbicara tanpa adanya rasa takut atau malu untuk mengungkapkan apa yang akan disampaikan. Melalui permainan tebak kata siswa diharapkan dapat lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran bahasa asing.

Berkaitan dengan media pembelajaran yang sudah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan mengembangkan atau memproduksi sebuah alternatif sumber belajar berupa sebuah media pembelajaran *Gerbanz* (*German Hedbanz*) yang dapat membantu siswa SMAN 7 Malang dalam meningkatkan kualitas perbendaharaan kata atau kosakata bahasa Jerman, sehingga meningkat pula kualitas keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) oleh Dick dan Carey (1996). Dengan model pengembangan tersebut peneliti melalui beberapa tahap untuk mengembangkan sebuah produk, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan dan hambatan siswa dalam belajar bahasa Jerman, tujuan pembelajaran, serta materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap desain, peneliti memilih desain produk media pembelajaran yang efektif sesuai dengan data kebutuhan siswa yang didapat pada

tahap analisis sebelumnya. Masih pada tahap desain, peneliti menentukan jenis atau bentuk desain seperti apa yang akan digunakan untuk menyampaikan materi yang dikehendaki dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah itu, pengembang mulai menyusun strategi pembelajaran yang dikehendaki dalam kelas.

Tahap pengembangan mencakup beberapa kegiatan, yaitu melakukan konsultasi dengan ahli media dan ahli materi, mencari dan mengumpulkan beberapa sumber yang relevan untuk memperkaya materi, membuat ilustrasi gambar yang dibutuhkan, mengedit, mengetik serta menata *layout* pada media. Setelah itu validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mengukur kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jerman dan mendapat masukan dari kedua ahli untuk revisi produk. Pada tahap implementasi, peneliti menransformasikan seluruh rancangan ke dalam sebuah aktivitas, dalam hal ini yaitu melaksanakan uji coba di dalam kelas. Pada tahap evaluasi, peneliti pengumpulan data dari ahli media dan materi serta wawancara dengan siswa. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, sehingga dapat dilakukan revisi produk media tersebut.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket dan pedoman wawancara. Lembar angket diberikan kepada ahli materi dan media untuk memperoleh data kevalidan produk. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data respons siswa terhadap penggunaan media permainan *Gerbanz* di kelas. Hasil data yang diperoleh melalui instrumen lembar angket berupa skor penilaian yang kemudian dianalisis dengan teknik prosentase. Adapun rumus teknik analisis data lembar angket adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Kemudian data yang diperoleh diolah secara keseluruhan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut akan menghasilkan prosentase akhir dari masing-masing poin pernyataan pada angket ahli media dan ahli materi, serta hasil prosentase akhir dari penjumlahan skor secara keseluruhan. Hasil prosentase tersebut melambangkan tingkat validasi produk media.

Hasil data wawancara dianalisis dengan cara penjabaran secara deskriptif. Peneliti menjabarkan tiap-tiap poin yang terdapat pada pedoman wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Adapun hasil pada penelitian ini adalah berupa media permainan *Gerbanz*. Media permainan *Gerbanz* terdiri dari beberapa bahan, yaitu 32 kartu gambar, 6 bandana, 1 kartu ujaran (*Redemittelkarte*), 1 kartu skor (*Punktekarte*), sebuah stempel skor, dan sebuah jam pasir (1 menit). Media *Gerbanz* ditujukan pada siswa SMA yang telah mempelajari materi tema *Alltagsleben* (kehidupan sehari-hari) untuk dapat memperluas penguasaan kosakata terkait tema dan melatih keterampilan berbicara siswa.



Gambar 1 Tampilan kemasan *Gerbanz*

Media yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk kemudian direvisi sebelum melalui tahap uji coba. Media yang telah direvisi kemudian diujicobakan kepada siswa sesuai dengan tema yang ditentukan, yaitu tema *Alltagsleben* (kehidupan sehari-hari). Dari kegiatan validasi dan uji coba diperoleh data-data yang selanjutnya dianalisis untuk memperoleh kesimpulan apakah media tersebut valid, efektif, menarik dan dapat membantu siswa. Berikut adalah hasil analisis dari data-data yang diperoleh.

Hasil Data Angket Validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran

Validator	Prosentase	Kriteria
Ahli Media	92,80%	Valid
Ahli Materi	91,60%	Valid

Hasil data angket oleh ahli media dan ahli materi mencakup validasi media permainan *Gerbanz*. Proses validasi oleh ahli media mencakup uji kelayakan dan tampilan, serta spesifikasi produk media berdasarkan beberapa ketentuan terkait desain, warna, pemilihan gambar, jenis dan ukuran *font* pada media. Media permainan *Gerbanz* memperoleh total prosentase sebesar 92,80%. Sesuai dengan kriteria tingkat kevalidan produk oleh Arikunto (2006:243), media permainan *Gerbanz* dinyatakan valid untuk diujicobakan kepada siswa. Ahli media memberikan beberapa saran terkait media, yaitu tipe gambar pada media perlu disamakan atau konsisten serta perlu adanya instruksi yang lebih rinci pada petunjuk penggunaan produk media *Gerbanz* untuk mempermudah penggunaan media tersebut.

Perolehan total prosentase hasil analisis media permainan *Gerbanz* oleh ahli materi dengan menggunakan teknik prosentase adalah sebanyak adalah 91,60% sehingga dapat dinyatakan bahwa media permainan *Gerbanz* termasuk dalam kriteria valid. Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA. Ahli materi memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media *Gerbanz* yaitu perlu diperhatikannya penggunaan struktur gramatika *Akkusativ* pada media.

Hasil Data Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil wawancara menunjukkan tanggapan atau respons siswa yang berkaitan dengan implementasi media permainan *Gerbanz* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman di kelas. Adapun tanggapan atau respons tersebut sesuai dengan pemahaman dan pengalaman masing-masing siswa selama mengujicobakan media tersebut.

Melalui wawancara dengan siswa, dapat diketahui bahwa media permainan *Gerbanz* sudah termasuk efektif dalam segi kemenarikan dan penggunaannya di dalam maupun di luar kelas. Media tersebut dapat menarik perhatian dan antusias siswa untuk mempelajari bahasa Jerman dan berbicara bahasa Jerman. Media tersebut juga dianggap cukup efektif dalam menambah dan melatih kosakata bahasa Jerman siswa. Namun terdapat pula kekurangan pada media ini menurut beberapa siswa. Salah satunya adalah terkait keefektifannya dalam mengatasi kesulitan berbicara. Media permainan *Gerbanz* akan lebih efektif apabila waktu yang diberikan kepada siswa lebih lama. Waktu yang relatif singkat menjadi masalah utama yang dianggap sulit bagi siswa selama mengimplementasikan atau mengujicobakan media permainan *Gerbanz* di dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pada bagian ini akan dibahas terkait kevalidan media *Gerbanz* sebagai media pembelajaran dan keefektifan media sebagai sumber belajar kosakata dalam keterampilan berbicara.

Kevalidan Media *Gerbanz* sebagai Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad, 2009:15) mengungkapkan bahwa media merupakan salah satu sumber belajar fisik yang mengandung materi pembelajaran di dalamnya dan digunakan di lingkungan terjadinya proses belajar mengajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Edling (dalam Sadiman, 2010:23) kegiatan belajar dengan media mencakup 3 variabel, yaitu siswa, rangsangan belajar dan tanggapan. Hal ini menjelaskan karakteristik media pembelajaran yang berfokus kepada siswa, memberikan rangsangan kepada siswa untuk mau belajar, dan tanggapan siswa terhadap materi setelah menggunakan media pembelajaran.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2009:16). Fungsi pertama yaitu fungsi atensi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk menata konsentrasi pada materi yang akan diterima. Fungsi afektif yang dapat dilihat melalui sikap siswa selama proses belajar mengajar, apakah siswa terlihat menikmati pembelajaran melalui media yang digunakan. Fungsi kognitif untuk memahami informasi atau pesan yang disampaikan. Fungsi kompensatoris untuk mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang memberikan konteks dapat membantu siswa yang memiliki kelemahan pada aspek tertentu untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan definisi, cakupan dan fungsi media pembelajaran yang dijabarkan oleh para ahli, diperoleh kriteria-kriteria media pembelajaran yang efektif dan efisien. Kriteria-kriteria tersebut antara lain (1) berfokus pada siswa dan memberi rangsangan pada siswa, (2) menarik dan mengarahkan siswa untuk menata konsentrasi, (3) melalui media siswa dapat menikmati pembelajaran, (4) terdapat tanggapan dari siswa terkait pemahaman materi, serta (5) membantu siswa mengatasi kelemahannya pada aspek tertentu. Berikut adalah pembahasannya:

Kriteria *pertama*, media berfokus pada siswa dan dapat memberi rangsangan pada siswa. Melalui lembar angket validasi oleh ahli media dan ahli materi, dapat diketahui bahwa media permainan *Gerbanz* sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa Jerman siswa setara SMA. Melalui hasil

wawancara dengan siswa, mayoritas siswa menyatakan termotivasi untuk menggunakan keterampilan berbicara dan aktif berpartisipasi dalam penggunaan media dalam kelas, karena bentuk permainan yang berupa kompetisi dan berkelompok. Dengan adanya kompetisi, muncul rasa kompetitif siswa untuk menang. Siswa semakin banyak berbicara dan tidak malu untuk berbicara karena berada dalam lingkungan yang familiar, yaitu antar teman. Selain itu, adanya *Redemittelkarte* yang membantu menambah kosakata dan mengarahkan siswa dalam berbicara bahasa Jerman.

Kriteria *kedua*, media yang efektif dan efisien adalah media yang dapat menarik dan mengarahkan siswa untuk menata konsentrasi. Berdasarkan lembar angket validasi oleh ahli media, media permainan *Gerbanz* memiliki desain keseluruhan yang menarik, dengan adanya gambar-gambar berwarna pada tiap kartu gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, menurut pernyataan siswa dalam hasil wawancara, bentuk media yang berupa permainan kompetisi dapat membuat siswa lebih antusias dan dengan berkelompok seluruh siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran dengan media *Gerbanz* berlangsung.

Kriteria *ketiga*, melalui media tersebut, siswa dapat menikmati pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa menyatakan keantusiasan, keaktifan dan kondusif selama kegiatan pembelajaran dengan media berlangsung. Semua siswa ikut serta berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran dengan media berlangsung. Hal ini juga didukung dengan adanya pertanyaan-pertanyaan oleh siswa terkait tema dan pembelajaran setelah uji coba media tersebut di dalam kelas.

Kriteria *keempat*, adanya tanggapan dari siswa terkait pemahaman materi. Menurut hasil observasi peneliti, setelah pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan *Gerbanz*, terdapat beberapa siswa yang bertanya terkait tema atau materi dan media itu sendiri. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara, siswa dapat memberikan respons terkait penggunaan media tersebut di dalam kelas.

Kriteria *terakhir*, media yang efektif dan efisien dapat membantu siswa dalam mengatasi kelemahannya pada aspek tertentu. Melalui hasil wawancara siswa, mayoritas siswa menyatakan adanya motivasi untuk lebih banyak berbicara bahasa Jerman karena adanya bantuan *Redemittelkarte* dan kosakata baru. Siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi, terutama dalam menghafal sebuah kosakata bahasa Jerman. Melalui media tersebut, siswa menyatakan bahwa ia dilatih untuk lebih responsif dan berpikir cepat, karena adanya batasan waktu dan bentuk kompetisi dalam penggunaan media tersebut.

Keefektifan Media *Gerbanz* sebagai Sumber Belajar Kosakata pada Keterampilan Berbicara Duong (dalam Samad, Bustari dan Ahmad, 2017:100) mengungkapkan bahwa dalam keterampilan berbicara terdapat aspek-aspek penting yang perlu diperhatikan, agar kualitas keterampilan berbicara seseorang menjadi baik. Aspek-aspek tersebut yaitu aspek tata bahasa (gramatika), kefasihan berbicara, akurasi, perbendaharaan kata, dan pelafalan. Pada penelitian ini, aspek utama yang dikaji adalah aspek kosakata, namun dalam uji coba terdapat beberapa aspek yang terkaji secara tidak langsung, yaitu aspek kefasihan berbicara dan tata bahasa. Selain melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, melalui media permainan *Gerbanz* juga dapat digunakan untuk melatih tata bahasa Jerman dan kefasihan siswa dalam berbicara bahasa Jerman.

Melalui media permainan *Gerbanz*, siswa mempelajari materi gramatika *Präpositionen im Akkusativ und Dativ*. Melalui bantuan *Redemittelkarte*, siswa dilatih untuk menyusun kalimat sesuai dengan tata bahasa *Akkusativ* dan *Dativ*. Selain itu, dengan model permainan kompetisi siswa

dilatih untuk berpikir cepat dan responsif, sehingga secara tidak langsung, siswa belajar melatih kefasihan berbicara bahasa Jerman.

Menurut siswa sesuai hasil wawancara, media permainan *Gerbanz* memberikan alternatif baru bagi siswa untuk menghafal dan menambah kosakata beserta artikalnya dalam bahasa Jerman dengan cepat dan mudah. Selain itu, siswa diharuskan untuk menyimak dan melakukan percakapan tanya jawab dengan teman dalam satu kelompok yang dapat melatih keterampilan berbicara. Bentuk media yang berupa permainan dan kompetisi dapat membuat siswa lebih antusias untuk dapat menghafal dan menebak kosakata, sehingga siswa dapat lebih fasih dalam berbicara bahasa Jerman. *Redemittelkarte* pada media permainan *Gerbanz* memiliki peran dalam mengarahkan dan membantu siswa menyusun kalimat sesuai dengan gramatika bahasa Jerman. Namun, terdapat pula beberapa kekurangan pada media ini menurut beberapa siswa. Dalam aspek-aspek penting keterampilan berbicara, terdapat aspek akurasi dan pelafalan. Menurut siswa dalam hasil wawancara, waktu yang terbatas untuk menebak sebuah kosakata menghambat ketepatan pelafalan sebuah kata atau kalimat. Selain itu, singkatnya waktu dan keterbatasan pemahaman terhadap beberapa kosakata baru menghambat akurasi dalam berbicara bahasa Jerman.

Penutup

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh simpulan bahwa media permainan *Gerbanz* yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan berkualitas baik untuk digunakan di dalam pembelajaran bahasa Jerman. Media pembelajaran ini telah melalui tahap validasi dan revisi. Media permainan *Gerbanz* sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang valid, efektif dan efisien. Media ini juga sesuai dengan kriteria keefektifan sebuah media dalam melatih kosakata dan keterampilan berbicara. Bila ditinjau dari segi manfaat, media permainan *Gerbanz* dapat membantu siswa dalam memahami dan melatih kosakata lama maupun baru. Media ini juga dapat membantu meningkatkan kualitas kemampuan berbahasa siswa terutama pada keterampilan berbicara bahasa Jerman. Selain itu, media ini dapat digunakan secara berkelompok di dalam kelas dengan bantuan guru maupun secara mandiri di luar kelas tanpa bantuan dan tuntunan dari guru.

Saran

Meskipun tujuan penelitian dan pengembangan ini sudah tercapai dengan cukup baik serta dapat memberikan beberapa manfaat bagi siswa, guru dan peneliti selanjutnya, penelitian dan pengembangan ini tidak sepenuhnya sempurna. Terdapat beberapa kekurangan yaitu (1) media hanya dapat digunakan pada kelas kecil, (2) jumlah isi media yang terbatas hanya dapat dimainkan oleh 2-6 orang pemain, (3) ukuran media yang relevan besar, sehingga memakan tempat yang banyak, dan (4) waktu menebak yang terbatas pada media dapat membingungkan siswa.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Chaer. A. 2007. *Leksikologi & Leksikografi Indonesia*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Sadiman, A.S. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Samad, I.A., Bustari A., & Ahmad D. 2017. The Use of Podcast in Improving Students' Speaking Skill. *Journal of English Language and Education*, (Online), 3(2): 97-111, (<http://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id>), diakses 27September 2019.

Tarigan, H.G. 2015a. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.

Tarigan, H.G. 2015b. *Pengajaran Kosakata, Edisi Revisi*. Bandung: Penerbit Angkasa.