

## BIBLIOGRAPHIE

- Arikunto, s. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Edisi revisi. Jakarta: pt. Rineka cipta
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: pt rhineka cipta.
- Arsyad, azhar. 2015. *Media pembelajaran*. Jakarta: rajawali pers.
- Aulia, n., & sasanti, n. S. *Pengembangan media permainan kartu 'kanji speed' sebagai media pembelajaran huruf kanji level dasar pada siswa kelas xii ibb 2 sman 1 bangil tahun ajaran 2018/2019*.
- Badarudin. (2011). Model pengembangan perangkat pembelajaran. Diunduh dari <http://ayahalby.wordpress.com/2011/02/23/modelpengembangan-perangkatpembelajaran/>
- BSNP . 2008. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta:BSNP.
- Ekowati, s. H., purbarini, a., widyastuti, w. T., & ismayani, r. (2021). Pelatihan activité ludique untuk guru bahasa Prancis sma di DKI Jakarta. *Jurnal abdinus: jurnal pengabdian nusantara*, 4(2), 354-364.
- Fitriana, n. (2016). Pengaruh penggunaan media permainan taboo terhadap kemampuan menulis hanzi pada siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik tahun ajaran 2016/2017.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Kristanto, andi. 2016. *Media pembelajaran*. Surabaya: penerbit bintang Surabaya
- Mukarromah, Y. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TABOO TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XI IPA-4 SMA NU 1 GRESIK TAHUN AJARAN 2015/2016.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.

- Mutiah, s. R. (2015). *Efektivitas teknik permainan taboo dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang siswa kelas xi sma trisoko jakarta* (doctoral dissertation, universitas negeri jakarta).
- Parut, a. D. (2017). Penerapan media permainan kartu taboo dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa jerman siswa kelas x bahasa sma negri 1 driyorejo. *Laterne*, 6(2).
- Permana, e. P. (2016). *Pengembangan media pembejaran boneka kaus kaki untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas ii sekolah dasar*. *Profesi pendidikan dasar*, 2(2), 133-140
- Ramli, a., rahmatullah, dkk (2018). *Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar*. Lembaga pengabdian kepada masyarakat universitas negeri makassar, 5–7
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Sadiman, arif, dkk.( 2009). Media pendidikan. Jakarta: rajawali.
- Sallo, n. (2020). *The effectiveness of using taboo game to increase students' speaking skills* (doctoral dissertation, universitas muhammadiyah malang).
- Siringo-ringo, d. A. (2020). *Développement du média d'apprentissage de l'expression orale en utilisant l'application powtoon* (doctoral dissertation, unimed).
- SITOMPUL, J., & PRAMUNIATI, I. (2021). WRITING FRENCH BY THE USE OF TABOO CARD MEDIA AND THE HERRINGBONE QUESTIONS (QOOQCP) STRATEGY. *Journal of Global Research in Education and Social Science*, 27-37.
- Sugiyono. 2009. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r & d. Bandung : alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d)*. Penerbit cv. Alfabeta: bandung
- Sugiyono. 2016. Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d). Bandung: alfabeta.
- Sugiyono.2013. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: alfabeta

## SYTHOGRAPHIE

Influenster.com (2021) *Taboo word guessing game*. Diakses pada tanggal 2 Februari 2023, dari <https://www.influenster.com/reviews/taboo-word-guessing-game>.

La définition de powtoon . Diakses pada tanggal 13 September 2023, dari [https://www.academia.edu/36086331/Pengertian\\_Powtoon](https://www.academia.edu/36086331/Pengertian_Powtoon).

La définition de canva. Diakses pada tanggal 18 september 2023, dari [https://www.canva.com/id\\_id/about/](https://www.canva.com/id_id/about/)

