

BIBLIOGRAPHY

- Abdurrahmat, Fathoni. (2006). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Abt, C Clark. (1987). *Serious Game*. America: University Press of America.
- Adams, Ernest. (2013). *Fundamentals of Game Design Third Edition*. United States of America: New Riders.
- Arikunto, Suharsono. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Yogyakarta: Rienika Cipta.
- Azam, SS. (2017). "The Effect Of Applying Taboo Game Strategy On The Student Achievement In Writing Descriptive Text". (Medan: University of Muhammadiyah, 2017).
- Brown, Douglas. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practice*. San Fransisco. San Fransisco State University.
- Bull, Victoria. (2011). *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. New York: Oxford University Press.
- Collerson, John. (1995). *English Grammar: A functional Approach*. Newton Primary English Teaching Association.
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia.

- Endahati, N. (2014). Pendekatan Kemampuan Pronunciation Mahasiswa Kelas AI Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Melalui Pendekatan Audiolingual, *Jurnal Core*, 3-4.
- Fromkin, Victoria. Nina Hyams., and Robert Rodman. (2009). *An Introduction to Language*. New York: PreMediaGlobal.
- Hariyanto. (2016). The Assesment Procedures of Speaking Fluency Using Retelling Technique”, *Jurnal Edulingua*, Vol.3, No. 2.
- Harris, David. (1974). *Testing English As A Second Language* New York: Mc Grawl Hill Book Company.
- Hidayati , A. (2014). *The Effect Of Using Taboo Game On Grade 8 Student’s Vocabulary Achievement At Smp Negeri 1 Bangsalsari*. (Jember: Jember University).
- Kurniawan, TM. (2011). Perancangan Game Edukasi Fish Identity Dengan Menggunakan Jawa. *Jurnal Sistem Komputer*, Vol. 1, No. 1.
- Maili, SN. (2018). “Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu dan Mengapa Di Persoalkan”. *Jurnal Pendidikan USIKA*, Vol 6 No 1, hlm 26.

- McLaren, Neil. Daniel Mardid., and Antonio Bueno Gonzalez. (2006). *TEFL in Secondary Education* Granada: Editorial Universidad de Granada.
- Nasution. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung:Tarsito.
- Nunan, David. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York: MC Graw Hill-companies.
- Nurdiana, A. (2015). *Improving Student's Vocabulary Mastery Through Taboo Game At The Sixth Grade Of Mis Al-Hikmah Cibadak Cikupa Kab.Tangerang*". (Banten: IAIN SMH BANTEN).
- NurIndrianto, and Bambang Supomo. (2013). *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi Dan Manajemen* .Yogyakarta: BPFE.
- Nurjanah, LN. and Mochamad Rizqi Adhi Pratama. (2012). Efektifitas Permainan Taboo Words Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Mahasiswa Sastra Inggris Universitas Ngudi Waluyo", *Philoshopica*, Vol.1, No.1.
- Roberts, Paul. (1962). *English Sentences*. New York: Harcourt, Brace & Word.

Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo. Persada.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Bandung: ALFABETA.

Tarigan, Guntur Henry. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: Penerbit Angkasa.

Umar, Husein. (2013). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rajawali.