

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dewi, Ghea. 2012.** Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Eine Bachelorarbeit: Fakultät für Ingenieurwissenschaften der Universität Yogyakarta ([https:// eprints.uny.ac.id/9505/1/SKRIPSI.pdf](https://eprints.uny.ac.id/9505/1/SKRIPSI.pdf) gesehen am 18. August 2019 um 23.15 Uhr)
- Dreyer, Schmitt. 2013. *Lehr- und Übungsbuch der deutschen Grammatik*. München: Heuber Verlag
- Ekawati, Putri. Falani, Achmad. *Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android*. Ein Jurnal: *Jurnal LINK* Vol. 22 No. 3 (2015) Fakultät für Informatik (<http://sistemkomputer.narotama.ac.id/wp-content/uploads> gesehen am 18. August 2019 um 23.10 Uhr).
- Gschossmann-Hendershot, Elke. 1996. *Teori dan Soal Deutsche Grammatik*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kunkel-Razum, K. Münzberg, F. (Eds). 2009. *DUDEN die Grammatik*. Mannheim: Dudenverlag
- Kusumanigrum, Triana. 2016. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten. Eine Bachelorarbeit: Fakultät Sprache und Kunst Universität Yogyakarta (<https://eprints.uny.ac.id/41618/1/SKRIPSI.pdf>, **gesehen am 18. August 2019 um 23.00 Uhr**)
- Maiyana, Efmi. Pemanfaatan Android dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa.** Ein Jurnal: *Jurnal Reseach of Science and Informatic* Vol. 4 No. 11 (2018) (<http://ejournal.kopertis10.or.id> gesehen am 20. August 2019 um 20.30 Uhr)
- Putra, Ditto Rahmawan. 2016. Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. Eine Bachelorarbeit: Fakultät für Wirtschaftswissenschaften Universität Yogyakarta (<https://journal.uny.ac.id> **gesehen am 18. August 2019 um 23.47 Uhr**)
- Rifai, Wahda Adita. 2015.** Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android. Eine Bachelorarbeit: Fakultät für Ingenieurwissenschaften der

Universitat Yogyakarta (https://eprints.uny.ac.id/21608/1/wafda%20adita%20rifai_10520241036.pdf am 19. August 2019 um 20.00 Uhr)

Sadiman, et al. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2017. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama

Setyadi, Yuli Priyanto 2015. „*Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran Comprehension crita Bahasa Prancis Berbasis Macromedia Flash.*” Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta

Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sutirman. 2013. *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Wicaksana, Aditya, et al. Pengembangan Game Banten Berbasis Android. Ein Jurnal: *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* Vol. 6 No 1 (2017) (:<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/>, gelesen am 27. November 2020, um 15.29 Uhr)

<https://idwebshoot.com>, am 17 August 2019. gelesen um 23.15 Uhr

<http://developer.Android.com/tolls/studio/index.html>, gelesen am 18. August 2019, um 22.31 Uhr

<https://www.dw.com/en/the-roaring-twenties-an-illustrated-trip-through-an-eventful-decade/a-41858474>, gelesen am 17. Oktober 2020, um 17.00 Uhr

<http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/e018bd11-2cf5-e011-aa93-47ed463eb65e>, gelesen am 17. Oktober 2020, um 17.05 Uhr

<http://ylki.or.id/2019/04/sehatkah-jajan-di-kantin-sekolah/>, gelesen am 17. Oktober 2020, um 17.09 Uhr

<https://www.haibunda.com/moms-life/20180116114947-68-12589/cara-cerdas-agar-alat-sekolah-anak-nggak-ketinggalan>, gelesen am 17. Oktober 2020, um 17.10 Uhr

<http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/e0b89c7e-30f5-e011-abe6-230fda102314>, gelesen am 17. Oktober 2020, um 17.15 Uhr

<http://www.nurwati.com/grosir-topi-seragam-sekolah-termurah/>, gelesen am 17. Oktober 2020, um 17.17 Uhr

<https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/koleksi/pajangan/ax339y-jual-poster-albert-einstein-dengan-bingkai-frame-a4-2>, gelesen am 17. Oktober 2020, um 17.20 uhr

<http://www.smansabar.sch.id/index.php/laboratorium-komputer/>, gelesen am 17 Oktober 2020, um 17.22 Uhr

<https://www.bukalapak.com/products/s/handy-heater-portabel-timer>, gelesen am 17 Oktober 2020, um 17.25 Uhr

<https://siplah.blibli.com/product/kapur-tulis-putih>. gelesen am 17 Oktober 2020, um 17.30 Uhr

