

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok*. Jurnal. Vol. 24. No. 2.
- Astuti, I. G. D. & Bhakti, B. B. 2018. *Interactive Learning Multimedia Based Microsoft Excel On The Temperature And Heat*. Unnes Science Educational Journal. Vol. 7. No. 1.
- Chusni, M. M, dkk. 2018. *Appy Pie untuk Edukasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Dewi, dkk. 2019. *Effect Of Quizizz Towards The Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension In Mobile Learning Context*. Jurnal. Vol. 2. No. 2.
- Dykes, B. 2007. *Grammar for Everyone Practical Tools for Learning and Teaching Grammar*. Victoria: ACER Press.
- Funk, H, dkk. 2017. *Studio Express. Deutsch als Fremdsprachen, Kurs und Übungsbuch*. Berlin: Cornelsen.
- Kudiasanti, T. A. 2017. *Pengembangan Aplikasi Edukatif Berbasis Android dan Desktop Edcounting-App Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI AK SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniadi, B. & Damopolil, I. 2019. *The Development Of Android-Based Mobile Learning Supported By Problem-Based Learning Strategy For Students' Learning Success*. International Journal Of Scientific & Technology Research Volume 8, Issue 07.
- Miftah, M. 2013. *Fungsi, dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal. Vol.1. No. 2.
- Purba, L, S, L. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah*

KimiaFisika I. Jurnal. Vol. 12. No. 1.

Purnama, S. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan), 4 (1): 19.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). *Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School*. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Susanti & Zulfiana, A. 2018. *Jenis-jenis Media Pembelajaran*. Sidoarjo. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Syaifulloh, M. 2020. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Negeri 7 Malang*. Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Tracey, M. W. 2009. *Design and development research: a model validation case*. *Educational Technology Research and Development*, 57(4), 553-571. Verfügbar unter: http://digitalcommons.wayne.edu/coe_aos/17.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>. Aufgerufen am 30. Januar 2021.

<https://forms.gle/wWMwAGunheMntG2Q8>

<https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>. Aufgerufen am 30. Januar 2021.

https://sisan0861.gurusiana.id/article/2020/7/pemanfaatan-game-quizizz-2584736/?bima_access_status=not-logged. Aufgerufen am 30. Januar 2021.

<https://quizizz.com>. Aufgerufen am 30. Januar 2021

<https://mein-deutschbuch.de/nebensaetze.html>.

www.pinterest.de/pin/649785052460813736/

<https://deutschegrammatik20.de/adjektiv/komparativ-superlativ/komparativ-als-wie/>



THE
Character Building
UNIVERSITY