

LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Buchari, Sentinowo & L. 2015. *Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan*. Jurnal Prima Edukasi, Vol. 4 No. 2: 233-242. (<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/i>)
- Darmawati, Uti. 2019. *Terampil Berbicara*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.
- Duden online Wörterbuch <https://www.duden.de/rechtschreibung/Beruf> wird am 5. Februar 2021, um 10.15 Uhr gelesen.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawacaes
- Frimel & Brixler. 2018. *The Use of Media for the Communicative Construction of Collectivities Among Adolescent*. Communicative Figurations, pp 173-202. DOI : 10. 1007/978-3-319-65584-0_8. (http://www.friemel.com/docs/Friemel-Bixler_2017_Networked_Media_Collectivities.pdf) wird am 3. Februar 2021, um 09.30 Uhr gelesen.
- Funk, Hermann. 2017. *Studio d Express A1 : Kompattkurs Fremdsprache*. Jakarta: Katalis.
- Ganefsia, Rafsigen. 2019. *Eine Erstellung Video Animation Stop Motion als Lernmedien im Deutschunterricht mithilfe der Camtasia Studio 8*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mustofa, et.al. 2020. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Purba, et. al. 2020. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Putri, Iis Maya. 2019. *Die Erstellung eines Lernmediums mit der interaktiven Animation zum Thema Kleidung und Wetter*. Medan : Universitas Negeri Medan.

- Raghav. 2014. *What is Animaker? First Look of Do-It-Yourself Animated Video Making App*. <https://www.animaker.com/blog/what-is-animaker/> wird am 29. Januar 2021, um 20.15 Uhr gelesen.
- Rangkuti, Fauziah. 2019. *Die Erstellung des Lernmediums mit der Hilfe GoAnimate Applikation für Rezeptive Fertigkeiten*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Richey und Klein. 2010. *Design and Development Research*. New York: Routledge Taylor & Francis Group in Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rudyansyah. 2020. *Pengertian dan Manfaat Video Animasi Bagi Pendidikan*. <https://www.google.com/amp/s/bieproduction.com/pengertian-dan-manfaat-video-animasi-bagi-pendidikan/> wird am 4. Februar 2021, um 19.30 Uhr gelesen.
- Setiawan, Achmad. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Simanjuntak, Nova Fransiska. 2019. *Die Erstellung einer Video-Animation zum Thema Berufe für das Niveau A1*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Simanjuntak, Nurmala. 2017. *Die Erstellung eines interaktivmediums Powerpoint für die Steigerung Sprechfertigkeit*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sujatmoko, Ivan. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Stop Motion Menggunakan Aplikasi Windows Movie Maker Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Stadlinger, et.al. 2021. *Technology-enhanced learning: a role for video animation*. Br Dent J 230, 93–96 (2021) <https://doi.org/10.1038/s41415-020-2588-1>.
- Tarigan, Henry G. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Utami, S. 2016. *Pengaruh Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Pendekatan Komunikatif Dengan Metode Simulasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Likhitaprajna*, 18(2), 58-66. Abgerufen am 20. Februar 2021 von <https://likhitapradnya.wisnuwardhana.ac.id/index.php/likhitapradnya/article/view/59>.
- Wibowo, Edy. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation Pada Matakuliah Trigonometri Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tempotika Luwuk*, *PYTHAGORAS*, 8(2): 60 – 71 <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v8i2.1988>
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

