

LITERATURVERZEICHNIS

- Akrim. (2018). *Media Learning in Digital Era*. Education and Humanities Research, 231, 458-460. Abgerufen am 31. Januar 2023 von <https://www.atlantis-press.com/>
- Bukhori, H., & Rofi'ah. (2021). *QR-Code dan Pembelajaran Kosakata: Sentuhan Digital dalam Pembelajaran Bahasa Jerman*. Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra (SELASAR) 5, 190-199. Abgerufen am 30. Oktober 2022 von jerman.sastra.um.ac.id/selasar
- Evenddy, S., Miranty, D., & Rahmawati, R. (2018). *The Effectiveness of Using Cartoon Movie Toward Students' Vocabulary Mastery*. BEBASAN (Kebahasaan dan Kesastraan), V(1), 210-217. Abgerufen am 31. Januar 2022 von <https://jurnalbebasan.kemdikbud.go.id/bebasan/index.php/home>
- Fachrozi, I. (2020). *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaaiswara, I(4), 104-117. Abgerufen am 19. Januar 2023 von www.juliwi.com
- Funk, H., & Christina, K. (2018). *Studio (Express) B1 Kompaktkurs Deutsch*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH.
- Göbel, Andreas. (2023). *Netzverb Wörterbuch - Flexion deutscher Verben, Substantive, Adjektive*. Abgerufen am 10. April 2023. <https://www.verbformen.de/>
- Hakim, L., Akhyar, & Asrowi. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Journal of Arabic Studies, II(2), 156-162. Abgerufen am 8. Januar 2023 von <https://journal.imla.or.id/index.php/arabi>
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. (2020). *Students Strategies in English Vocabulary Learning*. Jurnal Penelitian Pendidikan, XX(1), 111-120. Abgerufen am 28. November 2022 von <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER>
- Istiqlal, A. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah, III(2), 139-144. Abgerufen am 10. November 2022 von <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>

- Krutz, K., & Häussling, R. (2020). *Evaluation der Nutzung traditioneller und neuer Lernmedien*. Informatik Journal, 123-134. Abgerufen am 26. Januar 2023 von <https://publikationen.bibliothek.kit.edu/>
- Megawati, F. (2016). *Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris secara Efektif*. Pedagogia, V(2), 147-156. Abgerufen am 30. Oktober 2022 von <http://www.ojs.umsida.ac.id/>
- Nenggani, Y., Asri, W., & Rijal, S. (2020). *Keefektivan Media Permainan Teka Teki Silang dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 8 Makassar*. Eralingua, 1-10. Abgerufen am 9. Januar 2023 von <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/index>
- Nurkholis, Raharjo, H., & Aji, T. (2022). *Penggunaan Learningapps Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Cakrawala Pendas, VIII(4), 1508-1515. Abgerufen am 9. Januar 2023 von <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT, III(1), 171-187. Abgerufen am 19. Januar 2023 von <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT>
- Pohl, I., & Winfried, U. (2022). *Deutschunterricht in Theorie und Praxis (DTP) Wortschatzarbeit*. Stuttgart: Schneider Verlag Hohengehren.
- Reza, M., Sari, T. K., & Evianty, R. (2020). *Die Produzierung der Deutschlernvideos auf dem Niveau B1*. Journal des Deutschprogramms, IX(2), 1-12. Abgerufen am 13. Januar 2023 von <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/index>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Scholze, W., Eickhoff, B., & Knörr, E. (2023). *Duden – mehr als ein Wörterbuch*. Abgerufen am 10. April 2023. <https://www.duden.de/>
- Wahyuni, R., Ikhtiarti, E., Rini, S., & Amien, Z. (2022). *Learningapps.org pour Augmenter la Maîtrise de Vocabulaire du Français*. PRANALA: Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis, V(1), 15-25. Abgerufen am 9. Januar 2023 von <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PRANALA>