

LITERATURVERZEICHNIS

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79
- Dengler, Rusch, Schmitz, sieber (2012) Netzwerk A1
- Dzulfiqar, A. F. (2018). *Pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran menggunakan aplikasi android dalam meningkatkan efektifitas belajar pendidikan agama islam kelas x sekolah menengah atas negeri 3 kota Mojokerto.*
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 3(2), 251–258. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10544>.
- Fadhlunnisa, N. F. (2020). DIE ERSTELLUNG VON LERNMEDIEN FÜR SCHREIBFERTIGKEIT AUS DEM BUCH “DEUTSCH IST EINFACH 1. *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 78-87.
- Fitriana, M. (2013). Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman kelas XII IPA SMAN 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013 Melalui Media Audio dan AudioVisual. *Abschlussarbeit*, 1.
- Funk, Hermann. Christina Kuhn. (2017). *Studio Express Kompaktkurs Deutsch A1 Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH.
- Gunadi, I. W. (2022). Media of Learning Development using Kinemaster for 10th Grade Students of SMAN 1 Ubud. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 220-228.
- Impronah, I. &. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. *EduBase*, 88-100.
- Maulana, R. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14-20.
- Ritonga, A. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 343-348.
- Salsabil, S. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI. . *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 1711-1720.

Shangguan, C., Gong, S., Guo, Y., Wang, X., & Lu, J. (2020). The effects of emotional design on middle school students' multimedia learning: the role of learners' prior knowledge. *Educational Psychology*, 40(9), 1076–1093. <https://doi.org/10.1080/01443410.2020.1714548>.

Stefani Dengler, P. R. (2012). *Netzwek AI*. Berlin und München: Langenscheidt

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Sumartiwi, N. M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5 (2).

Susilana, Rudi; Riyana, Cepi. *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima, 2008.

Tomita, K. (2018). Does the Visual Appeal of Instructional Media Affect Learners' Motivation Toward Learning? *TechTrends*, 62(1), 103–112. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0213-1>.

