

LITERATURVERZEICHNIS

- Amir, I., und Ghaouti, N. *Zur Vermittlung des Wortschatzes im DaF Unterricht For teaching vocabulary in DaF lessons*. International double-blind Journal,6(2), 641-652
<https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/297/6/2/206623>
- Angreany, Femmy dan Syukur Saud. 2017. *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar*. International Journal Elementary of Education 3 (1), 2579-7158
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., und Nur, F. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran MathSC Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 4(2), 926–938.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.322>.
- Anisatun Nafiah, Siti. 2018. *Model Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Aprili, Isnani Sara., Supriatna, Eka undTriansyah Andika. 2020. “*Pengembangan Alat Blok Permainan Bola Voli*”. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Katulistiwa. Vol. 9 No. 3 tahun 2020. Pontianak: Progam Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak.
- Ari Wibowo, Eric Kunto. (2015). *Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone Untuk Siswa Dalam Mendukung Mobile Learning*. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia ISSN: 2477-636X pg 31.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 24(2), 695. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10525>.
- Barr, B.W.B. 2015. *Checking the Effectiveness of Quizlet as a Tool for Vocabulary Learning*. Japan: Tamagawa University.
- Crandell, E.R. 2017. *Quizlet Flashcards for the First 500 Words of the Academic Vocabulary List*. Thesis. Utah: Brigham Young University

- Fitri Sari Andi Sartika, Rijal Syamsul, und Burhanuddin. (2022). *Aplikasi Quizlet Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman*. Universitas Negei malang.
- Gaol, O.L., Perdamean, A.S., und Pujiastuti, Suci. 2020. *Die Erstellung Des Comics Batu Na Bontar*. Studia: Journal des Deutschprogramms, 9(2), 1-14. <https://doi.org/10.24114/studia.v9i2.21950>
- Hj. Tatik Sutarti dan Edi Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maharta, Adistira Ratu (2018). *Pengembangan media pembelajaran bongkar pasang dengan tema Kleidung und Wetter untuk melatih keterampilan menulis siswa kelas XI Bahasa SMA Islam Kepanjen*. Universitas Negeri Malang
- Mannahali Misnah, Azizah Laelah, Hasmawati. 2021. *Penerapan Media Pembelajaran Quizlet dalam Keterampilan Menulis Cerita Bergambar (Bild Schreiben) Bahasa Jerman pada Masa Pandemi Covid-19*. Universitas Negeri Malang.
- Maulida, Laela Vitrotin (2018). *Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Mi Bahrul Ulum Kota Batu*. Universitas Islam Negeri Malang.
- Menrisal, M., & Putri, H. M. (2018). *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar*. *Jurnal Pti (Pendidikan dan Teknologi Informasi)*, 5(2), 21–30. <https://doi.org/10.35134/jpti.v5i2.10>.
- Ngubadillah, A., & Kartadie, R. (2018). *Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 35.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Octavira, Dinda. 2021. *Die Erstellung eines webbasierten Lernmediums zum Wortschatz für Anfänger*. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Panjaitan, M., Perdamean, A.S., Harahap, Herlina JP. 2018. *Die Erstellung Eines Lernmediums Mit Der Camtasia Studio 8 Software Zum Thema „Alltag“*

Aus Dem Buch Studio D B1. Studia: Journal des Deutschprogramms, 7(2), 3-10. <https://doi.org/10.24114/studia.v7i2.9272>

Quizlet. 2016. How I Made Learning Fun in My Classroom using Quizlet Live. Retrieved from <https://Quizlet.com/blog/how-i-made-learning-fun-in-myclassroom-using-Quizlet-live>.

Silaban, Y. A., Kudriyah, S., & Aruan, L. (2020). *Die Erstellung eines interaktiven Quiz zur Verbesserung des Wortschatzes mithilfe des Multiple Choice Quiz Makers*. *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 10(1), 109-119.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B*. Jakarta: Alfabeta.

Wolff, G. 2016. *Quizlet Live: The Classroom Game Now Taking the World by Storm*. Japan: The Japan Association for Language Teaching

Wulandari, F. (2020). *Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar Anak Sekolah Dasar*. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2158>.

