

LITERATURVERZEICHNIS

- Amiroh, A., & Afifah, L. (2021). *Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman. Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 28. <https://doi.org/10.30651/lf.v5i1.5110>
- Amirsyah, Y. S. (2019). *Erstellung Eines Interaktiven Quiz Zum Wortschatz Mit Hilfe Des Wondershare Quiz Creator*. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/view/14974/12098>
- Ariyani, R. (2022). *Karakteristik Media Pembelajaran*. <https://www.rikaariyani.com/2022/03/karakteristik-media-pembelajaran.html>
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD. Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(2), 99–103. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Graça, V., Quadro-Flores, P., & Ramos, A. (2022). *The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles. Athens Journal of Education*, 9(3). <https://doi.org/10.30958/aje.9-3-2>
- Heinich, Molenda, Russel, Smaldino. (2016). *Instructional Media And Technologies For Learning 5 Th. Merrill an Imprint Of Prentice Hall Englewood Cliff, New Jersey, Columbus, Ohio*. <https://www.scribd.com/document/702157310/Instructional-Media-and-Technologies-for-Learning-7th-Edition-PDFDrive>
- Magdalena, I., Dea, K. Y., & Puspitasari. (2020). *Rendahnya mutu hasil belajar siswa Sekolah Dasar dengan adanya pembelajaran online. Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 292–305. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Tampublun, M. T. P. (2023). *Die Erstellung Eines Interaktiven Quiz Für Die Grammatik A1 Mit Hilfe Propofs Quiz Maker*. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/view/55359/23010>
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166–174. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p166-174>

- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Puspitasari, A. I., & Lestari, K. E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Sistem Koordinat Kelas Viii Smp*. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(2), 259. 0. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i2.717>
- Putri, R. M., & Hafniati. (2022). *DIE ERSTELLUNG EINES INTERAKTIVEN LERNMEDIUMS MIT DER HILFE “ ARTICULATE STORYLINE 3 ” ZUM THEMA “ FAMILIENGESCHICHTEN ”*. 90. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/download/41449/19805>
- Richter, J. (2019). *Deutsche Grammatik einfach erklärt*.
- Rivai, M., Yusri, & Anwar, M. (2021). *Lernen der deutschen Grammatik mit Hilfe eines linguistischen Ansatzes* (Vol. 15, Issue 2). <http://eprints.unm.ac.id/20087/1/>
- Siallagan, T. K., & Harahap, A. B. (2022). *DIE ERSTELLUNG VON ONLINE QUIZ MIT KAHOOT FÜR DEN DEUTSCHUNTERRICHT WÄHREND DER PANDEMIE COVID 19*. *JOURNAL DES DEUTSCHPROGRAMMS*, 11, 1. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/view/36323/18777>
- Sitanggang, S. M., Fatimah, S., & Saud, S. (2018). *Analisis Kesalahan Dalam Menggunakan Possesivepronomen Bahasa Jerman*. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(1), 28–34. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i1.5634>
- Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). *EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES*. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE*, 3, 1. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/1110/826>
- Yaumi, Muhammad. (2012) *Buku Daras Desain Pembelajaran Efektif*. Makassar: Alauddin Universitas Press. https://www.academia.edu/12621083/Prinsip_Prinsip_Desain_Pembelajaran