

LITERATURVERZEICHNIS

- Amiroh., Afifah, L. (2019). Quizizz als Lernmedium zum üben der Deutschen Lesekompetenz. *Lingua Franca: Jurnal bahasa, sastra dan pengajarannya. Lehre*, 28-39.
- Anneya. (2020). Soal latihan tema Beruf pekerjaan dalam bahasa Jerman. ([http://anneyaa.comsoal-latihan-tema-beruf-pekerjaan-/](http://anneyaa.comsoal-latihan-tema-beruf-pekerjaan/) diakses 19 April 2024).
- Aprianingsih, V. (2013). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta. Skripsi, Sarjana Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dengler, S., Rusch, P., Schmintz, H., Sieber, T. (2012). *Netzwerk A1*. Berlin und München: Langenscheidt.
- Deutsch am Arbeitsplatz. (2020). (<https://soaljerman.blogspot.com> diakses 19 April 2024).
- Elearning.de. Wie funktioniert die Erstellung responsiver Lernmedien? (2020). (<https://servicedesk.elearning.de/portal/de/kb/articles/wie-funktioniert-die-erstellung-responsiver-lernmedien> diakses 28 Agustus 2024)
- Febriana, M.K., Wahyuningsih, F. (2020). Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon. Universitas Negeri Surabaya (UNESA).
- Harahap, A.A.U. (2023). Die Erstellung von Lernmedium mit Pictionary im Bereich der Deutschen Wortschätze zum Thema Arbeitswelten (Skripsi, Sarjana Pendidikan UNIMED).
- Lyp-Bielecka, A. & Sobota, J. (2019). *Deutsch im Beruf*. Warszawa: Goethe.
- Mannahali, M., Azizah, L., & Hasmawati. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Quizlet dalam Keterampilan Menulis Cerita Bergambar (*Bild Schreiben*) Bahasa Jerman Pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Hasil*

Penelitian 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19". 1047-1059

Marlinggo, L.S.M. (2021). Die Erstellung eines Lernmediums mit der Applikation Quizizz für Grammatik A2 mit dem Thema "Leben und lernen in Europa" (Skripsi, Sarjana pendidikan UNIMED).

Nadhiva, N.A., Pujosusanto, A. (2021). Game Belajar Bahasa Jerman Luvlingua Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Keterampilan Menyimak Peserta Didik SMA Kelas XI. Universitas Negeri Surabaya.

Reichel, A. (2003). Erstellung eines Dokumentations- und Schulungskonzeptes für das SAP-Migrationsprojekt bei Siemens VDO in Regensburg. Westsächsische Hochschule Zwickau

Rohmah, L. (2016). Pengembangan media Puzzle kosa kata dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas XI SMA. *Laterne*: 5(03), 1-4.

Sari, A., Rijal, S., Burhanuddin. (2022). Aplikasi Quizlet dalam meningkatkan kosa kata bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of language and Literature*, 2(2) (216-223).

Saragih, N. A. V. (2022). Die Erstellung Eines Lernmediums Für Die Grammatik Mit Hilfe Der Applikation Mit App Inventor (Skripsi, Sarjana pendidikan UNIMED).

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.

Simangungsong, M. (2017). Die Digitalisierung Des Wortschatzes Zum Thema Beruf In Form Eines Videos (Doctoral dissertation, UNIMED).

Dresden TU. Erstellung von Lehr-/Lernmaterialien. (2024). (<https://tu-dresden.de/zill/materialien-und-tipps-fuer-die-lehre/erstellung-lehr-lernmaterialien> diakses 28 Oktober 2024).

Warningsih, N. (2012). Permainan Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *Allemania*, 2(1), 1-12.