

LITERATURVERZEICHNES

ÜBUNG 1 :

<https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=106cef>

ÜBUNG 2:

<https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=10815b>

ÜBUNG 3:

<https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=108195>

Aidas, F. Y. (2014). Die Erwendung Der Memory-Spiel Zur Wortschatzbeherrschung von der Schülern XI IPA 1 SMA Negeri 13 Surabaya. *LATERNE Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman UNESA* , 1-442.

Alfiriani, A. (2016). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran dan Implementasinya*.

Alfiriani, A. (2016). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran dan Implementasinya* .

Ananda, A. R. (2021). *Tantangan Media Cetak di Era Digitalisasi (Studi Kasus Pada Surat Kabar Harian Rakyat Sulsel Makassar)*. Makassar.

AS, L. (2020). *Modul Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Educandy*.

Depdiknas. (2008). Retrieved from Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005.

Dyah, S. (2017). Pengaruh Lembar Kerja Siswa (LKS) Digital Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Konsep bunyi.

Erma Prasetyo, A. T. (2016). MANAJEMEN APLIKASI E-SURAT DALAM PENGELOLAAN ARSIP AKTIF (STUDI KASUS APLIKASI E-SURTA DI BADAN ARSIP DAN PERPUSTAKAAN DAERAH KOTA BOGOR). *Jurusan Ilmu Perpustakaan*.

- Fitri, S. (2018). Pengembangan LKPD Digital Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Gelombang Bunyi Kelas XI. *Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*.
- Fitriati Ita, P. R. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian*.
- Haqsari, R. (2021). *Pengembangan dan Analisis E-LKPD (Elektronik - Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Multimedia pada Materi Mengoperasikan Software Spreadsheet*. Yogyakarta.
- Hasibuan, M. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Sukabina Press.
- Hesti Lestari. Misnawaty usman, H. (2019). kemampuan Berpikir Logis dan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman . *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan sastra* .
- Hung, M. L. (2010). Computers and Education. *Learner readiness for online learning: Scale development and student perceptions.*, 1080-1090.
- Iskandar, W. (2014). *Teori Pengembangan*. Surabaya.
- Lavtania Neysia, L. N. (2021). Pengembangan LKPD Digital Menggunakan Pendekatan Saintifik berbasis Kretivitas Mata Pelajaran Kimia Materi Pembuatan Makanan Berupa Koloid. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* , 172-184.
- Prasotwo, A. (2012). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif: Meciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rasiman. (2011). Digitalisasi Local Content. *Perluasan Pemanfaatan dan Akses Layanan Perpustakaan*.
- Stolterman, E. &. (2004). *Information Technology and the Good Life*, 688-692.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. (2011). *Metodologi dan Aplikasi Penelitian keperawatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Tanner, D. M. (2002). *Digital Futures: Strategies for The Information Age*. London: Library Association Publishing.
- Usman, M. (2017). Desain Perangkat Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman (Wortschatz) Berdasarkan Model Pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) Di SMA Negeri Makassar. . *Jurnal Pendidikan bahasa Asing* .
- Yunitasari, H. U. (2013). Pengembangan Lembar kerja Siswa (LKS) IPA Terpadu Bependekatan SETS dengan Tema Pemanasan Global Untuk Siswa SMP . *Universitas Negeri Semarang*.