

LITERATURVERZEICHNIS

- Azizah, L., & Fathimah, S. 2022. *Peningkatan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jerman melalui Metode Cooperative Script*. Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach* Springer.
- Dyrna, J. 2021. *Mit Digitalen Medien Selbstgesteuert Lernen? Ansätze Zur Ermöglichung und Förderung von Selbststeuerung In Technologieunterstützten Lernprozessen*. Waxmann Verlag GmbH. E-ISBN 978-3-8309-9364-3.
- Fatmawati, Yusrizal, Hasibuan, A, M. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*. Elementary School Journal. Vol.11, No.2.
- Fitriyani, L, A. 2020. *Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya. Vol.8, No.1.
- Ghalebi, R, Sadighi, F, Bagheri, M, S. 2020. *Vocabulary Learning Strategies: A Comparative Study Of EFL Learners*. Creative Commons Attribution. E-ISSN 1824306.
- Harahap, H, J, P. 2024. *Improving A2-Level German Syntax and Morphology Via Learningapps.Org: a Web-Based Approach*. Journal Pendidikan dan Pengajaran. State University of Medan. Vol. 57, Nr. 2. E-ISSN 2549-2608.
- Hidayat, F. 2021. *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam. Vol.1, No.1.
- Jadidah, T, Canavallia, B, G, Anggarini, A, E, Anjani, A, P, Awaliyah, A, N. 2023. *Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Pengetahuan Kosakata Bahasa Indonesia dan Kosakata Bahasa Asing Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar*. Journal Of International Multidisciplinary Research. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Vol.2, No.1.
- Januarti, H. P., & Rijal, S. 2023. *Kemampuan Menyimak melalui Film “ Nicos Weg A1” dalam Pembelajaran Bahasa Jerman*. Phonologie : Journal of Language and Literature, 3(1).
- Kuswantoro, F. 2023. *Pembangunan Aplikasi Game Petualangan Teka-Teki Berintegrasi dialog Menggunakan Free Open Source Software dan File Java Script Object Notation*. STMIK Widya Cipta Dharma.
- Kersten, S. 2010. *Das mentale Lexikon und Vokabellernen in der Grundschule*. Universität Hildesheim.
- Magdalena, I, Shodikoh, A, F, Pebrianti, A, R, Jannah, A, W, Susilawati, I. 2021. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*. Jurnal Edukasi dan Sains. Universitas Muhammadiyah Tangerang. Vol.3, No.2.
- Nurdiniawati. 2020. *Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab*. IAI Muhammadiyah Bima. Vol.4, No.1.
- Resiana, N, Susilawati, E, Rahmani, E, F, Sumarni, Rezeki, Y, S. 2024. *The Use Of Undercover Game Application In Teaching Vocabulary To Students Of Seventh Grade At Junior High School*. Nusantara Journal Of Multidisciplinary Science. Universitas Tanjungpura. E-ISSN 3024-8752. Vol.1, No.7.

- Terasne, Permana, D, Setianingsih, T. 2020. *Efektivitas Penggunaan Word Category Terhadap Peningkatan Minat Belajar Kosakata Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. E-ISSN 2656-6753.
- Vardana, M, A. 2023. *Keefektifan Aplikasi “Undercover” Dalam Meningkatkan Penambahan Kosakata Keterampilan Berbicara Pada Mahasiswa BIPA Universitas Walailak*. Universitas Negeri Surabaya. Vol.10, No.2.
- Waluyo, B dan Bucol, L. 2021. *The Impact Of Gamified Vocabulary Learning Using Quizlet On Low-Proficiency Students*. Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal.
- Wulandari, P, Salsabila, A, A, Cahyani, K, Shofiah, T, Nurazizah, Ulfiah, Z. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar: Journal On Education*. Universitas Pendidikan Indonesia. E-ISSN 2654-5497.



THE
Character Building
UNIVERSITY