

LITERATURVERZEICHNIS

- Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Awaliyah, 2019. *Bab I. Analisis Kesalahan Penggunaan Possessivartikel Dalam Pembentukan Kalimat*. <https://repository.upi.edu/48631/4/S>
- Bambang, W. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. In PT. Rineka Cipta (p. 208). PT. Rineka Cipta. ISBN: 978-979-518-955-8
- Elvi Susanti, Didah Nurhamidah, Lutfi Syauki Faznur. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia*. Dalam Jurnal DIALEKTIKA, Volume 8 No.2:178-200. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/dialektika/article/view/24717>
- Falah. Iwan, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Dalam Jurnal Lingkar Widyaishwara Edisi 1 No. 4:104-117. [Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.pdf](#)
- Faqih. Muhammad. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android*. Dalam Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran, Volume 7 No. 2. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>
- Fitriani, Lia. 2014. *Kontribusi Penguasaan Gramatika Bahasa Jerman Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Sedayu Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/17457/>
- Gröts, Dieter. 2020. *Langenscheits Grösswörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: Langenscheidt.
- Joko Kuswanto, Ferri Radiansah. (2018). *Media pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama, Vol. 14 No. 1. <https://repository.um.ac.id/84974/>
- Nini Kasvia, Misnah Mannahali, Muhammad Anwar. *Hubungan Antara Penguasaan Possessivpronomen Dengan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman*. (2018). Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, Volume 2 No.2. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i2.6759>

- Prakoso, R. H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator*. Ilmu Pendidikan, 150-160. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/14754>
- Pribadi, Benny A. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwono. Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri I Pacitan*. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Resiani, Ni Kadek, Anak Agung Gede Agung, I Nyoman Jampel. (2015). *Pengembangan Game edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015*. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, Vol: 3 No: 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5929>
- Rina Evianty, Natalia Manik. (2022). *The Creation of A Learning Medium with The Theme Orientierung for The Listening (Hören A1) with The Inshot Application*. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/50169/1/Text.pdf>
- Sri Meragnes, Syarifah Fatimah, Syukur Saud. (2018). *Analisis Kesalahan dalam Menggunakan Possessivpronomen Bahasa Jerman*. Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, Volume 2 No. 1. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/14726>
- Suhartati, Oktri. (2021) “*Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools*.” In Journal of Physics: Conference Series, 1823:12070. IOP Publishing.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.