

LITERATURVERZEICHNIS

Andi und MADCOMS .2012. *Adobe Flash Profesional CS6*. Yogyakarta: C.v Andi Offset.

Arizona, Safitri. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Interaktif Kosakata Bahasa Jepang "Moji Village" Berbasis Markerless Motion Capture Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Kana Dan Kanji Di Sma*
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/kejepanganunesa/issue/view/710>. gesehen am 27 Mai, um 13:47 Uhr.

Arsyad, Azhar.2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Avid, Andi Wijaya, und Henky Honggo.2014.*Rancang Bangun Game Edukasi Kosakata Bahasa Mandarin "Bermain Bersama Avidandi" Berbasis Adobe Flash* <http://www.mdp.ac.id/jatisi/sphp-ilkom-2014/304-314.pdf> . gesehen am 14 Mei 2018, um 08.07 Uhr.

Bancin, Dede Yumnaini. 2013. *Die Steigerung Der Beherrschung Des Wortschatzes Durch Spielmedium Scrabble In Der Klasse Xi Ipb Man 2 Model* Medan
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/view/589> gesehen am 08. Mai 2018, um 22:06 Uhr.

Francke.2012.*Gabriele Graefen Martina Liedke Germanistische Sprachwissenschaft*. Stuttgart: Ateller Richert.

Funk, Hermann. 2013. *Studio D A1 Deutsch als Fremdsprache. Kurs-und Übungbuch*. Jakarta: Katalis.

2015. *Studio D A2 Deutsch als Fremdsprache. Kurs-und Übungbuch*. Jakarta: Katalis.

Huizinga. 1987. *Der begriff des Spiels*. <http://www.fh-kiel.de/index.php?id=8798>, gesehen am 15. April 2018.

Jayana, In , Nurhidayati, und Moh. Ahsanuddin.2012. *Pengembangan Media Game “Memory Blocks” Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Membelajarkan Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Xi Sma* <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail-article/1/17/171> gesehen am 04. Juli 2018, um 09:36 Uhr.

Martono, Kurniawan Teguh. 2015. *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker*.

<http://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/view/80/54> gesehen am 15. Mai 2018, 19:09 Uhr.

Mathiebe, Moti. 2018. *Wortschatz und Schreibkompetenz Bildungssprachliche Mittel in Schülertexten der Sekundarstufe I*. Münster: Waxmann.

Muttiah, Leni. 2014. *Der Einfluss Der Flash Card Medien Auf Die Steigerung Der Wortschatzbeherrschung Der Schœler In Der Klasse Xi Sma N 5*

Pematangsiantar Im Jahrgang 2013/2014.

<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/view/1248> . gesehen am 08. Mai 2018, um 22:06 Uhr.

Rahayu, Widya Adharyanty dan Suastika Yulia Riska.2018. *Developing English Vocabulary Learning Game.*

<https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/15965/pdf> . gesehen am 03. Juli 2018, um 21:21 Uhr

Rohmah, Lailatul.2016. *Pengembangan Media Puzzle Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Sma*

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/16777/15242> gesehen am 04. Juli 2018, um 14:37 Uhr.

Sanaky, Hujar AH.2009. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta. Safiria Insania Press.

Saondi, Ondi dan Aris Suherman. 2010. *Etika Profesi Keguruan.* Bandung: Refika Aditama.

Setiawan, Denny und Freunden.2011. *Komputer dan media Pembelajaran.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Setyawan, Ibnu Aji. 2017. <https://gurudigital.id/pengertian-contoh-dan-software-pembuat-media-pembelajaran-interaktif/> (gesehen am 03. Juli. 2018, um 16:47 Uhr.)

Siregar, Nurfarizka. 2014. *Die Anwendung Der Spieltechnik- Bingo Auf Die Deutsche Wortschatzbeherrschung Der Schœler Klasse Xi Sma Negeri 10*

Medan Im Akademischen Jahr 2013/2014

<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/view/1106>. gesehen am 08. Mai 2018, um 20:06 Uhr.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Susilana, Rudi und Cepi Riyana. 2016. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan penelitian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

THE
Character Building
UNIVERSITY