

## LITERATURVERZEICHNIS

- Amirsyah, Y. S. (2019). Erstellung eines interaktiven Quiz zum Wortschatz mit Hilfe des Wondershare Quiz Creator. *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 8(1), 56-63.
- Ardiansyah, M. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI KELAS IV SDN 40 KABUPATEN KAUR (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- El Rusyda, S., Suparman, U., & Sudirman, S. (2014). Teaching Vocabulary Through Pictionary Game to First Grade Students of SMP Al-Kautsar. *U-JET*, 3(7).
- Hermann, F. & Christina, K. (2017). *Studio Express: Kompaktkurs Deutsch A2*. Jerman: Cornelsen.
- Lyp-Bielecka, A. & Sobota, J. (2019). *Deutsch im Beruf 2*. Warszawa: Goethe.
- 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*

- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 42(5), 34-37.
- Putri, M. A. (2017). Permainan Pictionary Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Goi). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Jepang*, 65.
- Saragih, N. A. V. (2022). Die Erstellung Eines Lernmediums Für Die Grammatik Mit Hilfe Der Applikation Mit App Inventor (Doctoral dissertation, 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 Arbeitswelten In Form Eines Videos (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Sinaga, E. M., sahat Pardamean, A., & Kurniasari, T. (2017). ERSTELLUNG EINES ANDROID-BASIERTEN LERNMEDIUMS ZUM THEMA, ARBEITSWELTEN". *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 7(2), 151-163.
- Warningsih, N. (2012). Permainan Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *Allemania*, 2(1), 1-12.