

## LITERATURVERZEICHNIS

- Arsyad, A. (2009). Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Amirsyah, Y. S. (2019). Erstellung eines interaktiven Quiz zum Wortschatz mit Hilfe des Wondershare Quiz Creator. *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 8(1), 56-63.
- Andrini, V. S. (2021). Artikel: Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 6(2), 287-294. (<https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>) am 24. September 2022, um 13.16 Uhr gelesen.
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92-103. ISSN 2407-0963 E-ISSN 2460-7177. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/17725>) am 24. September 2022, um 13.17 Uhr gelesen.
- Bukhori, H., & Rofiah. (2021). QR-Code dan Pembelajaran Kosakata: Sentuhan Digital dalam Pembelajaran Bahasa Jerman. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra (SELASAR) 5* (pp. 190-199). Malang: Library UM.
- Funk, Hermann und Christina Kuhn. (2017). *Studio Express. Kompaktkurs Deutsch als Fremdsprache, Kurs und Übungsbuch A1*. Berlin: Cornelsen.
- Haris, D. A., Lim, C., & Margatan, N. (2021). PENERAPAN PEMBELAJARAN ONLINE INTERAKTIF MENGENAI TEKNIK INFORMATIKA DAN MULTIMEDIA KEPADA SISWA SMA KALAM KUDUS JAKARTA. *Prosiding SENAPENMAS*, 447-454. (<https://doi.org/10.24912/psenapenmas.v0i0.15022>) am 21. September 2022, um 16.52 Uhr gelesen
- Ilmiawan, I., & Arif, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 2(3). (<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/download/498/482>) am 26. Januar 2023, um 14.55 Uhr gelesen
- Indriani, T., Suyatna, A., & Ertikanto, C. (2015). Pengembangan kuis interaktif tipe true/false untuk melatih kemampuan eksplorasi fenomena fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(1). (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/8128>) am 4. Oktober 2022, um 15.32 Uhr gelesen

- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan karakter: Alat peraga edukatif media interaktif*. Deepublish.
- Kurniawati, C. H., Arini, N. W., & Suarjana, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 10. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i2.8250>
- Krutz, K., & Häussling, R. (2020). Evaluation der Nutzung traditioneller und neuer Lernmedien. *Informatik Journal*, 123-134.
- Meryansumayeka, M. V. S. M., Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29-42. (<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/download/5094/pdf>) am 31. August 2022, um 09.40 Uhr gelesen
- Rudi, S., & Cepi, R. (2020). Media pembelajaran. *Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI*.
- Rohma, N. (2012). *Pengembangan media pembelajaran kuis interaktif berbasis komputer untuk keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XII IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit tahun ajaran 2011-2012* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang). (<https://adoc.pub/nikmatu-rohma-universitas-negeri-malang.html>) am 1. September 2022, um 10.00 Uhr gelesen
- Silaban, Y.A. (2020). *Die Erstellung eines interaktiven Quiz zur Verbesserung des Wortschatzes mithilfe des Multiple Choice Quiz Makers*. Medan. Universitas Negeri Medan. am 24. September 2022
- Sipkjewan, M.A. (2023). *Die Erstellung der interaktives Website Lernmedium für die Deutsch Studierende im ersten Semester*. Medan. Universitas Negeri Medan. am 12. Mai 2023
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- <https://ahaslides.com/id/blog/free-alternative-to-mentimeter/>

<https://ahaslides.com/id/blog/benefits-of-presentation-software/#:~:text=AhaSlides%20memungkinkan%20Anda%20membuat%20presentasi,dan%20tetap%20terlibat%20sepanjang%20pertunjukan>

<https://ahaslides.com/id/blog/ultimate-guide-how-toavoid-death-by-powerpoint-interactive-presentation/>

