

LITERATURVERZEICHNIS

- Aufderstraße, Hartmut; Bock Heiko; Gerdes Mechthild; Muller Helmut. 1983. *Themen 3 Lehrwer für Deutsch als Fremdsprache*. München: Max Hueber Verlag.
- Ayuningtyas R. (2019). *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKN*. Skripsi. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/33987>
- Betweenmates (2017): Unterschied zwischen Hobbys und Interesse: *Hobby vs. Interesse*. URL: <https://betweenmates.com/difference-between-hobby-and-interest-5468>
- Brookline. (2020). *Untuk apa belajar bahasa jerman*. <http://www.goeethe.de/ins/id/m/spr/wdl.html>
- Ehrles, S. (2010). *Lesen als Verstehen*. Berlin: Durckhaus Langenscheidt.
- Fakhrudin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). *Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students*. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/ARABIYATUNA/article/view/2773/pdf>
- Funk, Hermann; Kuhn, Christina. 2018. *Studio Express Kompaktkurs Deutsch A2 Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH.
- Gaol, O.L., Perdamean, A.S., & Pujiastuti, Suci. 2020. *Die Erstellung Des Comics Batu Na Bontar*. *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 9(2), 1-14. <https://doi.org/10.24114/studia.v9i2.21950>
- Garbe, Christina. 2020. *Lesekompetenz fördern*. Stuttgart: Reclam.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. https://www.researchgate.net/publication/348699065_Pengaruh_Pembelajaran_Menggunakan_Media_Pembelajaran_Interaktif_terhadap_Hasil_Belajar_siswa_di_Sekolah_Dasar
- Hastanti, A. D. (2020). *The Transformation Of Monopoly Game: Learning Media To Improve Students' Creativity And Interest In Learning*. *Proceeding International Conference On Science And Engineering*, 3(April), 517–523. <http://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/icse/article/view/555>
- Husniyah, A. M. (2022). *Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316–325. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/3559>

- Klicpera, C., Schabmann, A. & Gasteiger-Klicpera, B. (2013). *Legasthenie - LRS* (4., akt. Aufl.). München: Reinhardt.
- Kridalaksana, H. (2013). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Marpaung, L. Skripsi. (2020). *Die Erstellung eines Lernmediums mit der Applikation Quizizz für Grammatik A2 mit dem Thema Leben und Lernen Europa*.
- Panjaitan, M., Perdamean, A.S., Harahap, Herlina JP. 2018. *Die Erstellung Eines Lernmediums Mit Der Camtasia Studio 8 Software Zum Thema „Alltag“ Aus Dem Buch Studio D B1*. Studia: Journal des Deutschprogramms, 7(2), 3-10. <https://doi.org/10.24114/studia.v7i2.9272>
- Reinhardt, Ulrich (2019): *Zukunft des Konsums*. URL: https://www.stiftungfuerzukunftsfragen.de/fileadmin/user_upload/publikationen/2019/UlrichReinhardt-2019-Zukunft-des-Konsums_Einzelseiten.pdf.
- Safira. Skripsi. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun*. <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4998>
- Shell Deutschland Holding (Hrsg.) (2019): *Jugend 2019. Eine Generation meldet sich zu Wort*. Frankfurt am Main: Beltz.
- Siyoto. (2020). *Dasar Metodologi Penelitian*. Ayup.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). *Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia*. *PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/161>
- Syaifulloh, M. (2020). Skripsi. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/17757>
- Tarigan, Henry Guntur. 2021. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Valenia, F. (2022). Skripsi. *Die Erstellung Eines lernmediums Für Das fach Sprechen A2 Mit Der Hilfe Von Animaker-Software*.
- Welhelmina, M. (2017). *Implementasi Penerapan Alphabox Strategy dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas XII Pada Materi Ajar Hoby und*

Freizeitbeschäftigung di SMA Negeri 1 Saparua: Jurnal Tahuri, (16)2, 20-30. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/tahuri/article/view/1370>

Westhoff, Gerard. 2005. *Fertigkeit Lesen*. Berlin: Langenscheidt.

Zimmerman, Heather Toomey (2015): *Hobbies*. In: Gunstone, Richard (Hrsg.): *Encyclopedia of Science Education*. Dordrecht: Springer Netherlands, S. 465–467.

