

LITERATURVERZEICHNIS

- Alkodri, M. N. & Purnama, A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan App Inventor pada Mata Kuliah Bahasa Pemrograman*. E-Tech, 7(2):1-13.
- Anwar, Muhammad, dkk. 2021. *Belajar Tata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Pendekatan Linguistik*. Bengkulu : Penerbit Elmarkazi.
- Arifuddin. 2018. *Jenis-Jenis Kaidah Tata Bahasa Transformasi Dalam Kalimat Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah KULTURA, 18 (1),pp. 6539.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Parsada (GP) Press Jakarta
- Budi, Wahyu dan Muhamad Ekhsan. 2020. *Pelatihan Tata Bahasa Inggris Dasar Secara Daring Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas SDM Pada Siswa SMP N 10 Tambun Selatan*. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1 (1), pp. 18.
- Cheung, L. 2016. *Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation*. Journal of Biomedical Education, vol.2016,pp. 4
- Dykes, Barbara. 2007. *Grammar for Everyone: Practical Tools for Learning and Teaching Grammar*. Camberwell, Victoria, Australia. Acer Press.
- Ediarti, Sofia, dkk. 2021. *Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 12(4), 652-657
- Ekayani, Putu. 2019. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal of Ganesha Education, pp. 2.
- Fanzeka, Danial, dkk. 2021. *The development of digital teaching materials using Macromedia flash for Junior High School class VII*. Journal of Mathematics and Applied Science, Vol. 1, No. 2 (2021).
- Fatah, Abdul. 2018. *Pengaruh Penguasaan Tata Bahasa Dan Kosakata Terhadap Kemampuan Menulis Teks Naratif Bahasa Inggris*. Journal of English Language Teaching, 1 (1), pp. 3.
- Halliday, M.A.K. 2014 . *An Introduction to Functional Grammar*. London: Edward Arnold of The Hodder Headline Group.
- Kuswanto, J. & Radiansah, F. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama, 14(1),15-20.

- Lestari, Vopy. 2018. *Die Erstellung Einer Animation Als Lernmedium Für Die Grammatik Im Deutschunterricht*. Jurnal Studia. Vol 7 (2).
- Molenda, M. 2003. *In search of the elusive ADDIE model*. Pervormance improvement, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, Educational Technologi: An Encyclopedia.
- Nurrita, Teni. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 3 (1), pp. 174.
- Pakpahan, Shinta. 2021. *Die Erstellung von Grammatikheit Für Klasse XI*. Jurnal Studia. Vol. 10 (2). e-ISSN, 2654-9573.
- Ratgeber, Duden. 2014. *Rechtschreibung und Grammatik*. Berlin: Dudenredaktion
- Satyaputra, A. & Aritonang, M.E. 2016. *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Satyosari, punaji. 2016. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Suharto, Agus. 2021. *Mudah Membuat Aplikasi Android dengan MIT App Inventor*. Indramayu: Penerbit Abad.
- Tafanao, Talizaro. Peranan *Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2 (2), pp. 105..
- <https://www.deutsch-mit-anna.de/grammatik/verben/modalverben/> wird am 23. Januari, um 15.40 Uhr gelesen.
- https://www.academia.edu/18361784/RPP_SUVERVIZI_2 wird am 23. Januari, um 16.35 Uhr gelesen.
- <https://learngerman.dw.com/de/modalverben-bedeutung/l-40507920/gr-40510232> wird am 14. Februar, um 19.00 Uhr gelesen.
- <https://deutschegrammatik20.de/spezielleverben/modalverben/modalverben-bedeutung/> wird am 14. Februar, um 19.10 Uhr gelesen.