

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Augarde, Tony. (1984). *The Oxford Guide to Word Games*. New York: Oxford University Press.
- (1994). *The Oxford A to Z of Word Games*. New York: Oxford University Press.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Geissman, Hilda. (2011). *Welche Bedeutung hat der frühe Wortschatz für den Spracherwerb?* dalam SAL-Bulletin No. 140. Rorschach: Schweizerische Arbeitsgemeinschaft für Logopädie SAL.
- Godiš, Tomáš. (2016). *Produktive und rezeptive Fertigkeiten Teil 1: Lesen und Hören*. Trnava: Universitas Tyrnaviensis
- Heyd, Getraude (1991). *Deutsch Lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg GmbH&Co.
- Hijriyah, Umi. (2015). *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dan Media Permainan Bahasa Arab*. Lampung: Fakta Press Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan.
- Keraf, Gorys. (2006). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Koenig, Michael. (2003). *Nachdenken über Spiele*. Dalam jurnal Babylonia No. 1(03). Bellinzona: Fondazione Lingue e Culture.
- Köster, Lutz. (2010) dalam Barkowski, H., & Krumm, H. J. (Ed.) *Fachlexikon Deutsch als Fremd-und Zweitsprache* (Vol. 8422). Tübingen: UTB.
- Kudriyah, Siti. (2008). *Pengajaran Bahasa Jerman di Indonesia*. dalam Jurnal BAHAS No. 69. Medan: Universitas Negeri Medan.

- Lestari, H. dkk. (2019). Kemampuan Berpikir Logis dan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 3(2).
- Locatis, Craig N. dan Atkinson, Francis D. (1984). *Media and Technology for Education and Training*. Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company.
- Mátyás, Emese. (2009). *Sprachlernspiele im DaF-Unterricht*. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.
- Nugrawiyati, Jepri. (2016). Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 3(2), 194 - 212.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2011) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schmoelz, Alexander. dan Pfeiffer, Daniel. (2018). *Spielerische Pädagogik im Flipped Classroom*. dalam jurnal Konferensi Inverted Classroom ke 7. Baden: Fachhochschule St. Pölten GmbH.
- Šošić, Ivana. (2013). *Selbstgemachte Spiele im DaF-Unterricht in der Grundschule*. Disertasi Doktorat, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Osijek.
- Spierings, W. A. (2017) *Wortschatz im Fremdsprachenunterricht: eine Studie zum Lernen von Wörtern und dem Effekt auf das Langzeitgedächtnis*. Ulrecht: Utrecht University.
- Suharso. (2008). *Pembelajaran Kosakata*. Artikel disampaikan pada Seminar Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris Tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMU/SMK, Kota Magelang, 9 November 2008.
- Sutjiono, Thomas Wibowo Agung. (2005). *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. dalam *Jurnal Pendidikan Penabur (JPP)* No. 04. Jakarta: Badan Pendidikan Kristen Penabur (BPK Penabur).
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.