

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, D. (2017). The Vocabulary Teaching And Vocabulary Learning: Perception, Strategies, And Influences On Students' Vocabulary Mastery. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 9 (2), 293–318.
- Alharbi, A. S., & Meccawy, Z. (2020). Introducing Socrative as a Tool for Formative Assessment in Saudi EFL Classrooms.
- Altmayer, C., Biebighäuser, K., Habertzettl, S., & Heine, A. (2021). *Handbuch Deutsch als Fremd- und Zweitsprache* (1st ed.). J. B. Metzler.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Sinar Grafika Offset.
- Association, N. E. (2012). Preparing 21st century students for a global society: An educator's guide to the "Four Cs." National Education Association.
- Berlin, K. (2021). Uang Kuliah Gratis, Ayo Kuliah Di Jerman Saja. Kementerian Luar Negeri RI. <https://kemlu.go.id/berlin/id/news/13143/uang-kuliah-gratis-ayo-kuliah-di-jerman-saja> (diakses 22 Oktober 2021)
- Błachowicz, K. (2017). Wortschatzvermittlung in DaF-Lehrwerken.
- Bürg, O., & Mandl, H. (2004). Akzeptanz von E-Learning in Unternehmen. *Zeitschrift Für Personalpsychologie*, 4(2), 75–85.
- Çeker, E., & Özdamlı, F. (2017). What "gamification" is and what it's not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221–228. <https://doi.org/10.13187/ejced.2017.2.221>
- Darmanto, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (2nd ed.). PENERBIT GAVA MEDIA.
- Endaryanto, H. Y. S., & Harumurti, Y. W. (2014). Penilaian Belajar Siswa di Sekolah. PT Kanisius.
- Goethe Institut. (2020). Einladung: Deutsch Als Fremdsprache Weltweit. Goethe Institut. <https://www.goethe.de/en/spr/eng/dlz.html> (diakses 20 Oktober 2021)
- Goišová, Š. (2010). E-Learning und fremde Sprachen.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 10(Vol 10 No 1 (2016)).
- Heyd, G. (1991). *Deutsch Lehren : Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Verlag Moritz Diesterweg.

- Kast, B. (1999). *Fertigkeit Schreiben*. Langenscheidt.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Pendidikan Karakter Dorong Tumbuhnya Kompetensi Siswa Abad 21. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/06/pendidikan-karakter-dorong-tumbuhnya-kompetensi-siswa-abad-21> (diakses 12 Januari 2022)
- Kingsley, dkk. (2018). Vocabulary by Gamification. *The Reading Teacher*, 71 (5).
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Lingusitik*. Gramedia Pustaka Utama.
- Krome, S. (Ed.). (2011). BROCKHAUS, WAHRIG. *Die deutsche Rechtschreibung*. Wissenmedia in der Inmedia-ONE-GmbH.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. KENCANA.
- Kusuma, M. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. PT. MULTIKREASI SATU DELAPAN.
- Lisaniyah, F. H., & Salamah, U. (2020). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot dan Socrative) Pada Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Elementary Education*, 2(2), 13–29.
- Llanos, J., Fernández-Marchante, dkk. (2021). Game-Based Learning and Just-in-Time Teaching to Address Misconceptions and Improve Safety and Learning in Laboratory Activities. *Journal of Chemical Education*, 98.
- Lymperakakis, P. (2013). Ein Lehrwerk sorgt für Diskussion - der Fall des griechen Fremdsprachenlehrwerkes Deutsch-ein Hit! und sein SSCR-Profil im Bereich Wortschatz (arbeit). *German as a Foreign Language*.
- Mohamad, M., dkk. (2019). Socrative in Teaching Tenses: Indonesian Students and Lecturers' Perceptions. *Creative Education*, 10(01), 140–150.
- Nil, H.-P. (2018). *Gaudium Latinum Gamification in der Vorbereitung auf das Latinum anhand des digitalen Antwortsystems Socrative*.
- Nurhadi, & Suwardi. (2010). *Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan* (s Yuliana (Ed.); Cetakan Pe). Multi Kreasi Satudelapan.
- Prabudi, S. (2020). Penggunaan Aplikasi Socrative, Free Tool Assessment Yang Fleksibel, Menarik dan Mudah Digunakan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, Guru Berbagi. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/memanfaatkan-gadget-peserta-didik-dalam-pembelajaran-sosiologi-secara-daring/> (diakses 8 Maret 2022)
- Pratiwi, D. I., & Ubaedillah, U. (2021). Digital Vocobulary Class In English For Railway Mechanical Technology. *Teaching English with Technology*,

21(3), 67–88.

- Rantika, P., Pudjiati, D., & Megawati. (2019). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa melalui Game Spelling Bee. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara.
- Rautenberg, I., Wahl, S., Rautenberg, I., & Wahl, S. (2019). Iris Rautenberg & Stefan Wahl. 24.
- Razak, M. R. R. (2020). Ujian On line dengan SOCRATIVE (Bagian 4).
- Ropohl, M., dkk. (2018). Lernprozesse und Lernprodukte Mit Digitalen Medien Diagnostizieren. In *Medieneinsatz im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht*. Joachim Herz Stiftung Verlag.
- Rösler, D., & Würffel, N. (2020). DLL 05: Lehr- und Lernmedien. Klett Sprachen GmbH.
- Suhara, A. M., Permana, I., & Firmansyah, D. (2019). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung.
- Targonska, J. (2011). Lexikalische Kompetenz – ein Plädoyer für eine breitere Auffassung des Begriffs. *An International Journal of Applied Linguistics*, 37(Glottodidactica), 117–127.
- Tarigan, H. G. (2011). Pengajaran Kosakata. Percetakan TITIAN ILMU.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills Learning for Life in Our Times. *Journal of Sustainable Development Education and Research*, 2(1), 243.
- Tschirner, E. (2011). Wortschatz. In *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache, Handbuch 1* (pp. 236–245). New York: De Gruyter Mouton.
- Wahono, R. S. (2008). Pengantar e-Learning dan Pengembangannya. *E-Learning Dan E-Education*.
- Wahyuningsih, D., & Makmur Rakhmat. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Informatika Bandung.
- Widiawati, L., Joyoatmojo, S., & Sudiyanto, S. (2018). Higher order thinking skills as effect of problem based learning in the 21st century learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(3), 96–105.
- Widiyastuti, P. (2016). Using Socrative and Smartphones as a Tool To Assess and Evaluate Students Vocabulary Knowledge. *The 3rd International Language and Language Teaching Conference*, 464.
- Wipper, A., & Schulz, A. (2021). *Digitale Lehre an der Hochschule*. Verlag Barbara Budrich, Opladen & Toronto.