

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Andhani, A. (2017). *Kosakata Bahasa Indonesia (Pertama)*. Textium.
- Anwar, M. W., Azizah, L., & Achmad, A. K. (2023). Instagram dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Academic : Journal of Social and Educational Studies*, 2(1), 89–100. <https://doi.org/10.26858/academic.v2i1.55857>
- Arief, M. M., & Sofrayani. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (A. Abdullah (ed.)). Literasi Nusantara Abadi.
- Assemblr. (2024a). *Assemblr Edu Fun & Interactive Learning in 3D & AR*. Assemblr Edu. <https://edu.assemblrworld.com/id>
- Assemblr. (2024b). *Assemblr Platform Teknologi Imersif 3D, AR & VR*. Assemblr. <https://www.assemblrworld.com/id>
- Assemblr Edu. (2024). *AR untuk Edukasi*. Assemblr. <https://www.assemblrworld.co.id/id/case-study/assemblr-edu>
- Awaliyah, W. (2012). *Analisis Wortfamilie dan Wortbildung Kosakata Aktif dalam Buku Kontakte Deutsch dengan menggunakan PONS Grammatik*. Universitas Negeri Jakarta.
- Bayaksud, N., Degeng, P. D. D., & Razali, K. A. (2024). The Use of Quizlet for Vocabulary Learning: A Lesson from Innovative Application. *JoLLS: Journal of Language and Literature Studies*, 4(1), 244–255.
- Deutsche Welle. (2020). *Zahl der Deutschlernenden bleibt konstant*. Deutsche Welle. <https://learngerman.dw.com/de/zahl-der-deutschlernenden-bleibt-konstant/a-53656021>
- Djiwandono, S. (2008). *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa* (B. Sarwiji

(ed.)). PT Indeks.

Engel, U. (2009a). *Deutsche Grammatik Neubearbeitung*. IUDICIUM.

Engel, U. (2009b). *Syntax der deutschen Gegenwartssprache*. Erich Schmidt Verlag.

Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01). EUREKA MEDIA AKSARA.

Fauzia, E. L., & Abdul Aziz, A. U. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa melalui Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality. *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 135–149.
<https://doi.org/10.15575/ta.v3i1.34109>

Febriningrum, D. P., & Purwaningsih, S. M. (2022). Pengaruh Aplikasi Assemblr EDU Berbasis Teknologi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 SURABAYA. *Journal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 1–10.

Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. New Riders.
https://www.academia.edu/35348979/The_Elements_of_User_Experience_User_Centered_Design_for_the_Web_and_Beyond_2nd_Ed_New_Riders_2011_

Godiš, T. (2016). Produktive und rezeptive Fertigkeiten. In *Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity, Trnava, Slovakia*.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In F.

- Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Hasanudin, C. (2017). *Media Pembelajaran: Kajian Teoretis dan Kemanfaatan*. Deepublish.
- Haß, U. (2022). *Wortschatz und Wortschatzdidaktik oder Was Sie schon immer über Wörter wissen wollten: eine Einführung*.
<https://doi.org/10.17185/dupublico/75279>
- Humaidi, R. (2013). *Media Pembelajaran Konsep & Implementasi* (Z. Anshori (ed.)). STAIN Jember Press.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Maulana, Y. (2022). *Keren! Teknologi AR Anak Muda Bandung Tembus Pasar Luar Negeri*. <https://www.detik.com/jabar/jabar-gaskeun/d-6000733/keren-teknologi-ar-anak-muda-bandung-tembus-pasar-luar-negeri>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Nadiana, A., Haeriyah, & Agussalim, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi “Assemblr Edu” terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa MTS Bhayangkara Makassar. *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 4(03), 34–47.
- Nielsen, J. (1993). Usability Engineering. In *Morgan Kaufmann*.
<https://doi.org/10.1201/b16768-37>
- Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things (Revised and expanded edition). In *Basic Books*. <https://doi.org/10.1145/1340961.1340979>
- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal*

Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran, 16(1), 77–80.
<https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>

- Nur, M., Burhanuddin, & Mannahali, M. (2021). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Jerman. *INTERFERENCE: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 64–70.
- Oktaviana, R., & Jasril, I. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan AR Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 11(2), 178–186. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/122037>
- Purwanto, A., Uswah, & Maimunah, R. (2022). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Rollenspiel, Storytelling, dan Penguasaan Kosakata. *Brila: Journal of Foreign Language Education*, 2(1), 17–26. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/brila/article/view/26818>
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (12th ed.). ALFABETA.
- Riesanthy, Y. (2020). *Media Pembelajaran*. Pustaka One.
- Ryza, P. (2017). *Mengenal Assemblr, Platform Berkreasi dengan Teknologi AR*. <https://dailysocial.id/post/mengenal-assemblr-platform-berkreasi-dengan-teknologi-ar>
- Rösler, D., & Würffel, N. (2020). *Lehr- und Lernmedien*. Goethe-Institut.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saputri, D. S. C. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Augmented Reality*. Universitas Negeri Jakarta.
- Saryono, D., & Soedjito. (2020). *Seri Terampil Menulis Bahasa Indonesia*:

Kosakata (F. Azzahrah (ed.)). Bumi Aksara.

Shneiderman, Plaisant, Cohen, Jacobs, & Elmqvist. (2018). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Pearson.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.)). ALFABETA.

Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>

Tamaela, I. C., Wenno, E. C., & Soumokil, P. (2022). Persepsi Peserta Didik Tentang Pentingnya Belajar Bahasa Jerman Di Era Globalisasi. *German Für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 1(1), 24–34. <https://doi.org/10.30598/jgefuege.1.1.24-34>

Tschirner, E. (2010). *Wortschatz*.

Waliyatusshofiyah, S. (2023). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality dengan Aplikasi Assemblr Edu untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa* [UIN Sunan Gunung Djati]. <https://digilib.uinsgd.ac.id/81399/>

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.)). Prenadamedia Group.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>