

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, M. J., & Van Doren, C. (2007). *How to Read A Book : Mencapai Puncak Tujuan Membaca* (I. Pontoh, M. L. Sinaga, Y. P. Hastuti, & S. P. Manullang, Ed.; 1 ed.). PT. Indonesia Publishing.
- Azis, A., & Dirgahayu, T. (2015). Pengembangan model E-Office dan purwarupa intitusi perguruan tinggi di Indonesia (Development of e-office model and prototype for colleges in Indonesia). *JUITA: Jurnal Informatika*, 3(3), 129–142.
- Brown, H. Douglas. (2007). *Principles of language learning and teaching*. Pearson Longman.
- Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages : learning, teaching, assessment : companion volume*. Council of Europe Publishing.
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber, T. (2017a). *Netzwerk AI Arbeitsbuch*. Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber, T. (2017b). *Netzwerk AI Kursbuch*. Ernst Klett Sprachen GmbH.
- Fahrurrozi, Muh., & Mohzana. (2020). *Pengembangan perangkat pembelajaran; tinjauan teoretis dan praktik* (K. Nahdi, Ed.; 1 ed.). Universitas Hamzanwadi Press.
- Funke, R., & Sieger, J. (2009). Die Nutzung von orthographischen Hinweisen auf syntaktische Strukturen und ihre Bedeutung für das Leseverständnis. Empirische Daten und didaktische Folgerungen. *Didaktik Deutsch : Halbjahresschrift für die Didaktik der deutschen Sprache und Literatur*, 14(26), 31–53. <https://doi.org/10.25656/01:21342>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research : An introduction* (A. E. Burvikovs, M. Kriener, C. Tridente, & Colophon, Ed.; 7th Edition). Allyn and Bacon.
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience : user-centered design for the web and beyond* (M. J. Nolan, R. Weisburd, & D. Adrianson, Ed.). New Riders.
- Geisler, M. (2016). Die Widersprüchlichkeit des freiheitlichen Wesens von Spiel und seiner Verwendung als Lernmittel. Dalam *Kultur- und Sozialwissenschaften*.
- Hardjono, T., Marbun, E. M., & Nainggolan, S. (2017). *Kontakte Deutsch 1*. Penerbit Katalis.

- Hashemi, A. (2021). The effects of using games on teaching vocabulary in reading comprehension: A case of gifted students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9(2), 151–160.
<https://doi.org/10.17478/jegys.846480>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif* (I. Taufik, Ed.; 24 ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game edukasi, strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21* (J. Simamata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Natasya, U., & Hutagalung, S. M. (2024). Development of learning modules for senior high school semester V based on the independent curriculum. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 3(4).
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering* (United Kingdom). Academic Press.
- Norman, D. A. . (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171.
- Pasu, O., & Usman, M. (2022). Keterampilan berbicara (Sprechfertigkeit) Bahasa Jerman melalui metode Gruppenarbeit. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 1(2).
- Prakasa, R. A., Ningsih, P. R., & Dellia, P. (2023). Pengembangan game edukasi berbasis Unity pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Journal of Education and Informatics Research*, 4(1), 28–42.
- Purnama, R., & Fidiawati, R. (2021). Perancangan aplikasi game Petualangan Si Unyil berbasis Android menggunakan metode Finite State Mechine. *Duniailmu.org*, 1(1), 1–10.
- Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya peningkatan keterampilan membaca di kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62.
<https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Ramadhona, E. W., Prasetya, T., Purnamasari, A. I., Rinaldi Dikananda, A., & Nurdiawan, O. (2021). Game edukasi “Nihongo Kurabu” belajar bahasa menggunakan Unity 2D berbasis Android. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(1), 71–80.
- Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus dan data dalam analisis statistika untuk penelitian: [Administrasi-Pendidikan-Bisnis-Pemerintahan-Sosial-Kebijakan-Ekonomi-Hukum-Manajemen-Kesehatan]* (Z. Arifin, Ed.; Vol. 7). Alfabeta.

- Rosana, H., & Sjarief, W. (2024). *Super Deutsch Buku ajar bahasa Jerman untuk SMA/MA kelas XI* (M. Keymandhita & D. W. Priyanto, Ed.). Penerbit Erlangga.
- Safitra, I. B. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif materi fluida berbantuan software Unity 2D Engine*. Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar.
- Santika, D. R. (2022). Pengembangan media video motion graphic pada materi sich vorstellen mata pelajaran Bahasa Jerman bagi siswa kelas X SMA Negeri 3 Bojonegoro. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(5).
- Santosa, I., Nurkhamidah, N., & Arianti, T. (2021). Tren pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris pada Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 72–84.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2018). *Designing the user interface; strategies for effective human-computer interaction* (T. Johnson & K. Alaura, Ed.; 6 ed.). Pearson Education .
- Shoffan, S., Subroto, D. I., Nasution, F. S., Asturi, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Media pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka.
<https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/ r&d)* (S. Y. Suryandari, Ed.; 2 ed.). CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2 ed.). CV ALFABETA.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan* (N. F. Atif, Ed.; 1 ed.). PT Refika Aditama.
- Tambunan, M. A. (2022). *Keterampilan membaca* (Y. A. Sidabutar, Ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Triana, Y. (2023). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada keterampilan membaca Bahasa Jerman topik Kennenlernen kelas X SMA semester I*. Universitas Negeri Jakarta.
- Trim, J. L. M. ., North, Brian., Coste, Daniel., & Sheils, Joseph. (2001). *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen : lernen, lehren, beurteilen*. Langenscheidt.
- Wibowo, M. C. (2022). *Membuat video game dengan 3D Unity* (J. T. Santoso, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Widodo, W., Sudibyo, E., Suryanti, Sari, D. A. P., Inzanah, & Setiawan, B. (2020). The effectiveness of gadget-based interactive multimedia in

improving generation z's scientific literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 248–256. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.23208>

Würffel, N. (2021). Lehr- und Lernmedien. Dalam *Handbuch Deutsch als Fremd- und Zweitesprache* (Lehr-und lernmedien, hlm. 282–300). J.B. Metzler. https://doi.org/10.1007/978-3-476-04858-5_18

