

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2022). *Peranan Media Sosial Modern*. www.bening-mediapublishing.com
- Albiana, U. (2022). Penggunaan Educandy Untuk Pembelajaran Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas Xii Penggunaan Educandy Untuk Pembelajaran Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Sma Kelas XII *E-Journal Laterne, Volume 11, Nomor 2, Tahun 2022 Auszug*.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses. *Genderang Asa*, 2(2), 76–87.
- Artiniasih, N. W., Made, L., & Wedayanthi, D. (2024). *Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI E SMA N 2 Bangli*. 2(4).
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber, T. (2017a). *Netzwerk AI Arbeitsbuch*. Klett Sprachen, Katalis.
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber, T. (2017b). *Netzwerk AI Kursbuch*. Klett Sprachen, Katalis.
- Devi, A. A. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran*.
- Fadillah, M. R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS di MTsN 6 Blitar. *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 1–61.
- Fauziah, Z. Z. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas Xi Mia I Madrasah Aliyah Alauddin Pao-Pao Dan Man 1 Makassar*.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media M. *Jisamar*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Hasrar, Dalle A, dan U. M. (2018). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra Vol.2, No.2, August 201*, 2(2), 32–40.
- Herzig, B. (2014). Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht ? *BertelsmannStiftung*, 11.
- Hidayatulloh, A. R., Zuhrie, M. S., Kholis, N., & Harimurti, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Instagram Pada Mata

- Pelajaran Dasar Teknik Elektronika Kelas X Tav Di Smkn 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 13(02), 127–137.
<https://doi.org/10.26740/jpte.v13n02.p127-137>
- Hütthaler, M. (2020). Zur Relevanz von Augmented Reality in der Primarstufe aus der Sicht angehender Lehrkräfte. *R&E-Source*, 1–15.
- Indrawidjaja, E., Widiarti, E., Permana, P., & Gunawan, B. J. (2025). *Mata Pelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jerman* (3rd ed.). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Kalthoff, H., & Cress, T. (2020). *Digitale Objekte. Pilotschulen und die Erprobung neuer Lernmedien*. 9, 23–37.
- Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). Aplikasi Canva sebagai media Eembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 108–113.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran manual dan digital* (cetakan 1). Ghalia Indonesia.
- Lovandri, D., & Zhinta, S. (2023). *Pemanfatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran*. 4(8), 323–329.
- Mahardika, S. V., Ila, I., Islamiyah, Z., & Nurjannah, I. (2021). Faktor-Faktor Penyebab Tingginya Minat Generasi Post- Millenial Indonesia Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik-Tok. *Sosearch: Social Science Educational Research, Volume 2 (1) (2021): 40-53 Alat*, 2(1), 2774–2776.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Jurnal ilmiah society. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1).
- Manalu, M., Sitanggang, R., Saragih, R., Simangunsong, N., & Lumbantobing, R. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Edukasi Dan Bisnis Bagi Mahasiswa Iakn. *Kultura*, 2, 276–288.
- Materna, G. (2021). Soziale Medien und die politische Meinungsbildung Jugendlicher Schlaglichter auf ein dynamisches Arbeitsfeld Meinungsbildung , Einstellungen und Werte. *Schlaglichter Auf Ein Dynamisches Arbeitsfeld Soziale*, 3.
- Melani, P., Saleh, N., & Usman, M. (2024). *Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. 3(1), 1–8.
- Morales-navarro, L., Kafai, Y. B., Vogelstein, L., & Yu, E. (2020). Learning About Algorithm Auditing in Five Steps: Scaffolding How High School Youth Can Systematically and Critically Evaluate Machine Learning Applications. *ArXiv Preprint ArXiv:2412.06989*.

- Motta, G. (2015). *Deutsch Echt Einfach* (pp. 53–55).
- Nurhabibah, P., Wahyudi, B., & Santoso, J. (2023). A Multimodal Critical Discourse Analysis of TikTok FYP Video. *International Journal of Social Science Research and Review*, 6(2), 208–216.
- Prameswari, C. D. (2025). Analisis Video TikTok Easy German Essen und Trinken sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI. *Laterne*, 14(2), 151–159.
- Ramdani Salma, Hadiapurwa Angga, N. H. (2021). *Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring*. 10(2), 425–435.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Edisi Kedu). Alfabeta Bandung.
- Tapola, Y., Koniyo, M., & Padiku, I. (2024). Penerapan Filter Tiktok Untuk Pengenalan Mata Kuliah Desain Dan Pengelolaan Jaringan. *Diffusion*, 4(1).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, M., Jampel, N., & Pudjawan, K. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Ganesha.
- Tomasouw, J., Serpara, H., & Nikijuluw, M. M. (2022). Bahasa Jerman Sebagai Jembatan Berkarir Di Jerman. *German Für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30598/jgefuege.1.1.1-8>
- Yusup, A, H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zamsinar, Mannahali, M., & Rijal, S. (2021). *Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa*.
- Zhahira, L. C., & Mutiaz, I. R. (2023). Game Edukasi ‘ Infected Bananas !’ melalui TikTok BRIN sebagai Media Pengenalan Riset bagi Remaja Educational Game through BRIN ’ s TikTok as an Introduction to Research for Teens. *Jurnal Communio*, 12(2), 174–187.