

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (22nd ed.). Raja Grafindo Persaba.
- Becker-Mrotzek, M., & Vogt, R. (2009). *Unterrichtskommunikation. Linguistische Analysemethoden und Forschungsergebnisse*. Walter de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110231724>
- Herbart, J. F. (2018). *Allgemeine Pädagogik: Aus dem Ywecke der Erziehung Abgeleitet (Classic Reprint)*. Forgotten Books.
- Indrawidjaja, E., Widiarti, E., Permana, P., & Gunawan, B. J. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Bahasa Jerman*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Irmawati, & Mannahali, M. (2019). Model Pembelajaran Rollenspiel untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(No.1), 31–35.
- Jamlean, A. D., Maruanaya, R. F., & Apituley, P. S. (2025). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. *J-EDu: Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht*, 5(1), 56–63. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jedu>
- Kerres, M. (2018). *Mediendidaktik*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110456837>
- Lailiya, U. (2022). *Pengembangan Video Berbasis Aplikasi TikTok pada Pembelajaran Teams Game Tournament Materi Sistem Reproduksi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa MAN Temanggung [Pendidikan Biologi]*. Universitas Tidar.
- Lowe, R., & Schnotz, W. (2007). *Learning with Animation: Research Implications for Design* (1st ed.). Cambridge University Press.
- Lugini, L., Litman, D., Godley, A., & Olshefski, C. (2018). Annotating Student Talk in Text-based Classroom Discussions. *Proceedings of the Thirteenth Workshop on Innovative Use of NLP for Building Educational Applications*, 110–116. <https://doi.org/10.18653/v1/W18-0511>
- Marques-Schäfer, G., & Rozenfeld, C. C. de F. (2021). Förderung der Sprechfertigkeit in DaF: eine qualitative Analyse zur Nutzung von ChatClass. *Pandaemonium Germanicum*, 24(42), 108–136. <https://doi.org/10.11606/1982-88372442108>
- Mayer, R., & Moreno, R. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14(No.1), 87–99.
- Mitzlaff, H., & Seipold, J. (2014). *Schulisches Lehren und Lernen mit Medien: Ein Handbuch für die Lehrbildung*. W. Kohlhammer Verlag.

- Niegemann, H. M., Domagk, S., Hessel, S., & Hein, A. (2008). *Kompendium multimediales Lernen*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-37226-4>
- Rahmawati, E. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Metode Rollen Spiel pada Siswa Kelas XI Bahasa di SMA Negeri 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 24–30.
- Schaller, R. (2006). *Das große Rollenspiel-Buch: grundtechniken, anwendungsformen, praxisbeispiele* (2nd ed.). Belz.
- Schatz, H. (2006). *Fertigkeit sprechen*. Goethe Institut.
- Sianipar, S. R., & Harahap, H. J. P. (2025). Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Level A1 dengan Menggunakan Animaker pada Topik “Beruf und Jobs.” *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(7).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (25th ed.). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Landasan Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk*, 12(2), 62–81.
- Vidyastuti, A. N., Effendi, M. M., & Darmayanti, R. (2022). Aplikasi Tik-Tok: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Barisan dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 8(2), 91–106. <https://doi.org/10.29407/jmen.v8i2.18267>