

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D., Simatupang, N., Sinuraya, B. J., Ekonomi, F., & Prima, U. (2020). Pengaruh Harga, Citra Merek Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pt. Jne Cabang Medan. *Jurnal Manajemen*, 7.
- Azizah, L., & Saleh, N. (2023). Pictionary dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. In *Academic: Journal of Social and Educational Studies* (Vol. 1, Number 2). <https://ojs.unm.ac.id/academic>
- Darmawan, S. L., & Fatmawati, G. N. (2019). *The Comparison Of Using Chain Word and Pictionary Games Toward Vocabulary Mastery* (Vol. 2, Number 1). <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/EJB>
- Daulay, S. H., Lubis, Y., Damanik, E. S. D., Wandini, R. R., & Putri, F. A. (2021). Does Pictionary Game Effective for Students' Speaking Skill? *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 6(1), 13. <https://doi.org/10.21462/jeltl.v6i1.486>
- Efiza Dwi, L. (2017). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Pictionary Board Game at Grade IV B Of Elementary School 36 Pekanbaru. In *Jurnal Pendidikan-ISSN* (Vol. 9, Number 2). <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/48?utm>
- Fatmawati, A. Y., Miranty, D., & Hamer, W. (2023). The Effectiveness of Pictionary Games as a Tool to Teach Vocabulary for Senior High School Students. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 10(1). <https://doi.org/10.19109/ejpp.v10i1.16597>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*.

Hitari, A., & R, R. (2022). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Permainan Pictionary. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 8(2).
<https://doi.org/10.56959/jpss.v8i2.83>

Jumarthini, S., Sadapotto, A., Hermansyah, S., & Manda, I. (n.d.). *The Effect Of Pictionary Game Toward Student's Vocabulary Mastery in Mental Lexicon*. Retrieved <http://jurnal.umsrappang.ac.id/laogi/index>

Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman Fase F*.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/36.%20CP%20Bahasa%20Jerman.pdf>

MZfK e. V. (2018). *Die Spiele*. <https://www.spielen-macht-schule.de/gepruefte-spiele/pictionary/>

Putri, K. H., & Julaikah, D. I. (n.d.). *Analisis Video Akun TikTok Wisma Jerman sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Semester I*.

Putri, K. H., & Julaikah, D. I. (2022). *Analisis Video Akun TikTok Wisma Jerman sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Semester I*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/49280>

Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sitematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1, 101. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1931>

Rösler, D., & Würffel Nicola. (2014). *Lernmaterialien und Medien*.

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurusan Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia*, 2(1).

Sarbunan, M., Tamaela, I. C., & Akihary, W. (2021). Hubungan Kerja Kelompok Dengan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. In *J-EDu Journal-Erfolgreicher Deutschunterricht* (Vol. 1, Number 2).
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jedu/article/view/4498>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*.

Trim, J., North, Brian., Coste, Daniel., & Sheils, Joseph. (2001). *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. Langenscheidt. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/referenzrahmen2001.pdf>

Yuliana. (2021). Efektivitas Penggunaan Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X Ipa Di Man 2 Sinjai Skripsi. In *Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai*.