



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA TOPIK “KARIR”
TINGKAT A1 DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE FYREBOX*****DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA ON THE TOPIC "CAREER" A1
LEVEL USING THE FYREBOX WEBSITE*****Dilla Puspita Anggreani**

Pendidikan Bahasa Jerman, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email : dillaanggreani049@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 07-07-2024

Revised : 10-07-2024

Accepted : 12-07-2024

Published : 14-07-2024

Abstract

The purpose of this study is to create a learning medium on the topic of “Career” level A1 with the help of the Fyrebox website. This research is a design research carried out in the language laboratory of the Faculty of Languages. and Arts of the State University of Medan. and other supporting data sources, namely the Internet and the A1 book network, and consists of three phases, namely (1) planning, (2) creation, (3) evaluation. The end result or end product of this research is a link to access the Fyrebox learning media via the website to answer quizzes or questions about learning German vocabulary on the topic of “Career”. This learning medium has been validated by the Material and Media Validator and received a rating of 95 for Material and 87.5 for Media.

Keywords: Creation, Fyrebox, Vocabulary, Career.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran pada topik “Profesi” level A1 dengan bantuan website Fyrebox. Penelitian ini merupakan penelitian desain yang dilaksanakan di laboratorium bahasa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. dan sumber data pendukung lainnya yaitu internet dan jaringan buku A1, dan terdiri dari tiga tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pembuatan, (3) evaluasi. Hasil akhir atau produk akhir dari penelitian ini adalah link untuk mengakses media pembelajaran Fyrebox melalui website untuk menjawab kuis atau pertanyaan seputar pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan topik “Profesi”. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh Validator Materi dan Media dan mendapat penilaian 95 untuk Materi dan 87,5 untuk Media.

Kata Kunci : Pengembangan, Fyrebox, Kosakata, Profesi.



PENDAHULUAN

Bahasa adalah sarana komunikasi dan dominasi yang sangat penting. Pengetahuan bahasa asing di era globalisasi merupakan nilai tambah yang sangat penting, karena dengan menguasai bahasa asing masyarakat dapat saling berkomunikasi. Di Indonesia sendiri, bahasa Jerman tidak hanya dipelajari di sekolah, tetapi juga di bidang pendidikan di universitas-universitas yang menyediakan kursus bahasa Jerman sebagai bahasa asing. Saat ini terdapat empat belas universitas di Indonesia yang menawarkan bahasa Jerman sebagai bahasa asing pada tingkat sarjana.

Dalam mempelajari bahasa Jerman, siswa harus menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini sama pentingnya dan seorang penguji harus menguasainya dengan baik. Menguasai keempat bahasa Jerman memerlukan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Jerman yang baik. Bagi para pelajar, penguasaan kosakata sangatlah penting ketika mempelajari bahasa asing. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memperluas kosa kata bahasa Jermannya, terutama jika menyangkut topik “karir”. Hasil angket penelitian saya pada semester 1 menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya perluasan kosa kata bahasa Jerman oleh mahasiswa, khususnya pada topik “karir”. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut seperti: Kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa pada saat proses pembelajaran, siswa kesulitan dalam menghafal kosakata yang berhubungan dengan topik “karir”, terdapat beberapa media pembelajaran yang masih mudah diterapkan, dan siswa kurang efektif dalam menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran. proses pembelajarannya, karena tidak menarik.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk memperluas kosakata bahasa Jerman siswa adalah penggunaan website Fyrex. Fyrex merupakan situs pembuatan kuis online yang memberikan kemudahan dan gratis dalam membuat atau membuat kuis secara online. Fyrex memiliki banyak fitur yang memungkinkan Anda menyesuaikan tampilan tes online lain yang Anda buat. Kuis ini dapat digunakan sebagai kampanye survei online Fyrex di banyak situs lain seperti Google Sites, WordPress, Blogger, dan lainnya. Kuis online ini cocok bagi Anda yang ingin membuat kuis online tanpa pemrograman, terutama yang berprofesi sebagai guru, dosen, mentor, moderator dan trainer lainnya untuk menguji pengetahuan siswa. Topik kuisnya adalah "Profesi". Topik profesi menjadi topik yang sangat menarik dalam buku *Netzwerk AI* karena membahas tentang profesi seseorang, tempat bekerja, dan apa saja yang terkandung dalam profesi tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan teori *Research & Development* Richey dan Klein. Data penelitian ini berupa kata-kata, teks, gambar dan kalimat dengan topik “profesi”. Poin-poin penting dari kosa kata yaitu profesi dan tempat kerja, studi, pekerjaan dan kata kerja beraturan dan tidak beraturan dalam bentuk



perfect dan participle II sebagai tata bahasa. dan sumber data penelitian ini adalah dari buku Netzwerk A1 dan internet sebagai sumber data pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Pengembangan

Dalam proses pengembangan pendidikan dan pengajaran, produk-produk seperti teknologi percetakan, teknologi audio visual, teknologi informasi dan teknologi terpadu dihasilkan dalam bentuk fisik. Pengembangan materi dan media yang ada direncanakan, dikendalikan atau ditingkatkan sehingga menjadi suatu produk peningkat mutu yang semakin bermanfaat dalam menghasilkan materi pembelajaran yang lebih baik.

Penelitian ini menggunakan model Richey dan Klein. Richey dan Klein menyatakan bahwa fokus penelitian desain dan pengembangan bersifat analitis dari awal hingga akhir, termasuk perencanaan, produksi, dan evaluasi (APD). Menggambar atau merencanakan adalah kegiatan membuat rencana produk yang akan diproduksi untuk tujuan tertentu. Produksi adalah suatu kegiatan dimana produk diproduksi berdasarkan model yang dibuat. Penilaian atau evaluasi merupakan kegiatan pengujian yang menilai seberapa baik suatu produk memenuhi persyaratan tertentu.

2. Konsep Kosa Kata

Menurut Kerap (1988:24) yang dijelaskan dalam Warningsih (2012), kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa. Definisi yang sama juga dikemukakan oleh Heyd (1990:91) dalam Warningsih (2012) “Kosakata mencakup totalitas kata-kata dalam suatu bahasa (Jerman mempunyai 300.000 hingga 500.000)”. Ia mengatakan bahwa kosakata mencakup seluruh kata dalam a bahasa dan bahasa Jerman memiliki 300.000 hingga 500.000. Mirip dengan dua definisi di atas dalam Kamus Universal Jerman DUDEN (1983:1453) dalam Warningsih (2012) ditemukan kosakata berikut: “Kosakata adalah keseluruhan kata-kata dalam suatu bahasa yang dimiliki suatu individu. mempunyai: aktif (kosakata sebenarnya digunakan oleh pembicara, penulis), pasif (dipahami tetapi tidak digunakan oleh pembaca, pendengar) Ulrich (2007: 3) mengungkapkan dalam bukunya: “Kata-kata adalah pintu gerbang kita menuju dunia, kata-kata adalah jalan kita kepada masyarakat : Kata-kata memungkinkan kita untuk berpikir, kata-kata adalah dasar komunikasi kita satu sama lain”. Deklarasi ini menjelaskan bahwa kata-kata adalah pintu gerbang kita menuju dunia, kata-kata adalah sarana komunikasi antar manusia: Kata-kata Mari kita berpikir, kata-kata adalah the dasar untuk saling pengertian berkomunikasi. Dalam kutipan tersebut, kosakata diartikan sebagai keseluruhan kata yang terkandung dalam suatu bahasa yang dimiliki seseorang. Kosakata dibedakan menjadi kosakata aktif, yaitu H. Kosakata yang digunakan oleh pembicara atau penulis dan kosakata pasif, yaitu. H. Kosakata yang dipahami oleh pendengar atau pembaca tetapi tidak digunakan sendiri. Sesuai dengan Duden dalam Sprach-Brockhaus (1979: 804) dalam Warningsih (2012) menjelaskan adanya pengertian kosakata sebagai berikut: “Kosakata adalah seluruh kata-kata suatu bahasa,



penyair, orator”. Pendapat para ahli mengenai pengertian kosakata mempunyai kesamaan yaitu keseluruhan kosakata yang terkandung dalam suatu bahasa.

Dalam pembelajaran bahasa asing, Heyd (1990:91) dalam Warningsih (2012) menjelaskan bahwa kosakata terbagi menjadi 3 jenis, yaitu kosakata aktif, kosakata pasif, dan kosakata potensial. Kosakata aktif berisi kata-kata yang digunakan secara aktif oleh pembelajar. Kosakata pasif mencakup kata-kata yang telah dipelajari pembelajar tetapi tidak dapat digunakan secara produktif dalam keterampilan berbicara dan menulis, namun dapat dikenali dan dipahami ketika pembelajar mendengar dan membaca kata-kata tersebut. Sedangkan kosakata potensial mencakup semua turunan kata dan kombinasi kata yang benar-benar baru bagi pembelajar tetapi dapat dipahami apabila ia mengetahui kata-kata dasar dan kaidah pendidikan. Selain itu, Heyd juga membedakan kosakata berdasarkan bentuknya menjadi kosakata primer (basic vocal) atau kosakata dasar dan kosakata sekunder (derived), yaitu kosakata dasar yang mengalami perubahan berdasarkan kaidah pembentukan kata. Mengikuti Heyd, Bohn (2000) menjelaskan dalam Warningsih (2012) bahwa kosakata juga digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu kosakata aktif atau produktif, kosakata pasif atau reseptif, kosakata pemahaman, dan kosakata potensial dengan istilah kosakata potensial.

Sebagaimana dikemukakan para ahli, kosakata adalah keseluruhan kata yang terkandung dalam suatu bahasa. Dalam bahasa Jerman, Engel (2004:18) menjelaskan dalam Warningsih (2012) bahwa kata terbagi menjadi 15 jenis, yaitu kata kerja (verb), kata benda, determinatif (determinative), kata sifat (adjective), kata ganti, kata depan (preposition), subjunctor (subjunctor), konjungtor (conjunctor), kata keterangan (adverb), partikel modal, partikel shunting, partikel derajat, partikel kopular, padanan kalimat, partikel nada. Berbeda dengan Engel, Heyd (1990) menjelaskan dalam Warningsih (2012) bahwa kata digolongkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelas terbuka kata isi dan kelas tertutup kata berstruktur. Kelas kata terbuka meliputi kata benda (Noun), kata kerja (Verb) dan kata sifat (adjectiva). Dikatakan bahwa kelompok kata ini terus mengalami perkembangan disesuaikan dengan kebutuhan komunikasi sehingga muncul makna dan kata baru, sedangkan pada kelompok kelas kata tertutup yang meliputi kata ganti (pronominal), artikel (word), dan sebagainya, sekarang tidak ada kata baru yang muncul dan jumlahnya terbatas.

3. Kosakata tentang topik karir

Pada topik profesi terdapat berbagai pokok kosa kata yaitu profesi dan tempat kerja, studi, pekerjaan dan kata kerja beraturan dan tidak beraturan serta participle II sebagai tata bahasa yang akan dijadikan data dalam penelitian ini. Kata kerja beraturan tidak mengubah vokal batangnya dan kita menemukan a -t sebelum akhirnya. Kata kerja tidak beraturan dapat mengubah vokal dasar dan terkadang memiliki akhiran yang berbeda dengan kata kerja beraturan dalam bentuk lampau dan participle II. Participle II, yaitu past participle, biasanya dibentuk dengan awalan. Akhiran -t ditambahkan pada kata kerja beraturan dan kata kerja dengan konjugasi campuran. Untuk kata kerja tak beraturan berakhiran -en.



Dalam penelitian ini kosakata yang disebutkan berasal dari buku Netzwerk A1. Pekerjaan merupakan topik yang penulis pilih di Jaringan A1, terdapat 2 subtopik kosakata yang terdapat dalam buku ini yaitu “Berbicara tentang pekerjaan, profesi dan tenda kerja” dan “Berbicara tentang pekerjaan”. kosa kata mengenai topik “profesi” sebagai berikut:

Regelmäßige verben	Partizip II	Unregelmäßige verben	Partizip II
Arbeiten	Gearbeitet	Müssen	Müssen
Haben	Gehabt	Lesen	Gelesen
Warten	Gewartet	Sein	Gewesen
Lernen	Gelernt	Sprechen	Gesprochen
Studieren	Studiert	Geben	Gegeben
Bringen	Gebracht	Fahren	Gefahren
Machen	Gemacht	Ziehen	Gezogen
Glauben	Geglaubt	Bleiben	Geblichen
Kochen	Gekocht	Kommen	Gekommen
Einkaufen	Eingekauft	Finden	Gefunden
Aufräumen	Aufgeräumt	Gehen	Gegangen
Verdienen	Verdient	Treffen	Getroffen
Haben	Gehabt	Schreiben	Geschrieben
Spielen	Gespielt	Kommen	Gekommen
Trainieren	Trainiert	Ausladen	Ausgeladen
Verkaufen	Verkauft	Ansehen	Angesehen
Brauchen	Gebraucht	Nehmen	Genommen
Denken	Gedankt	Sitzen	Gesessen
Bringen	Gebracht	Trinken	Getrunken
Suchen	Gesucht	Werden	Geworden
Erklären	Erklärt	Beginnen	Begonnen
Abholen	Abgeholt	werfen	Geworfen
Malen	Gemalt	Stehlen	Gestohlen
Verkleiden	Verkleidet	Singen	Gesungen
Servieren	Serviert	Schwimmen	Geschwommen
Abrechnen	Abgerechnet	Rufen	Gerufen
Füttern	Gefüttert	Anrufen	Angerufen
Organisieren	Organisiert	Sprechen	Gesprochen
Hinbringen	Hingebracht	Ausziehen	Ausgezogen
Reparieren	Repariert	Essen	Gegessen
Pflücken	Gepflückt	Waschen	Gewaschen
Zählen	Gezählt	Leihen	Geliehen
Reisen	Gereist	Ankommen	Angekommen
Heilen	Geheilt	Empfangen	Empfangen
Überwachen	Überwacht	Reinigen	Gereinigen



Erstellen	Ergestellt	Schneiden	Geschnitten
Bedienen	Bedient	Bewegen	Bewogen
Fotografieren	Fotografiert	Steigen	Gesteigen
Leiten	Geleitet	Halten	Gehalten

4. Konsep media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti medium atau penyajian. Menurut Molenda dan Russell Sanjaya (2016:57), “Media adalah saluran komunikasi Istilah ini, berasal dari kata Latin yang berarti “antara”, mengacu pada segala sesuatu yang mengangkut informasi antara sumber dan penerima. Media massa diartikan sebagai sarana komunikasi dan berasal dari bahasa latin yaitu “Wasiat”. Perantara ini mengacu pada hal-hal yang menghubungkan informasi antara pengirim dan penerima. Berdasarkan uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa media merupakan sarana penyampaian informasi.

Dikatakan belajar dan belajar tidak dapat dipisahkan Mudlofir dan Rusydiyah (2016:126) berpendapat bahwa belajar adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumber, pesan itu, kepada penerima, dan pesan melalui saluran atau saluran tertentu. media. Definisi belajar diberikan oleh Parwati dkk. (2018: 117) mengemukakan. Diakui bahwa pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang terencana, menunjang proses belajar siswa dengan memperhatikan kejadian-kejadian ekstrim yang berdampak pada rantai peristiwa internal siswa. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat kegiatan atau sistem bagi siswa, yang digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam penyampaian pesan. Ada perbedaan penting antara media massa dan media pendidikan. Menurut Sanjaya (2016:58) terdapat perbedaan media dan pembelajaran. Perbedaan media massa dan media pendidikan terletak pada pesan atau isinya. Selanjutnya Gerlach dan Ely Sanjayas (2016:60) mengamati media. Belajar bukan hanya sekedar materi, tetapi tentang hal-hal yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh pengetahuan. Sesuai dengan pernyataan sebelumnya dari Sumber Daya Manusia (2020). “Alat pembelajaran adalah segala alat yang mendorong pembelajaran dan digunakan untuk tujuan pendidikan.” Media pendidikan mengacu pada jenis media yang digunakan untuk belajar dan mengajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan hanya sekedar alat atau guru bagaimana membantu siswa dengan alat tersebut.

5. Media Fyrebox

Fyrebox adalah situs pembuatan kuis yang memberikan kemudahan dan gratis dalam membuat kuis online. Fyrebox memiliki banyak fitur yang memungkinkan Anda menyesuaikan tampilan kuis online yang dibuat oleh orang lain. Kuis ini dapat digunakan sebagai kampanye survei online Fyrebox di banyak situs lain seperti Google Sites, WordPress, Blogger, dan lainnya. Kuis online ini cocok bagi Anda yang ingin membuat kuis online tanpa pemrograman, terutama bagi mereka yang berprofesi sebagai guru, dosen, mentor, moderator dan trainer



lainnya untuk menguji pengetahuan siswa atau mahasiswa. siswa dengan membuat tes online yang dapat mereka ikuti baik online maupun offline. Jika Anda memiliki paket berbayar, Anda dapat menggunakan Fyrebox untuk membuat lebih banyak survei online. Namun, untuk membuat survei online yang baik dan relevan, Anda dapat mengatur latar belakang atau topik kuis tersebut. Dengan Fyrebox Anda dapat membuat survei online Anda sendiri secara gratis. Media ini mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu:

a. Kelebihan media Fyrebox:

Media ini menawarkan beberapa keunggulan dibandingkan layanan pembuatan kuis online gratis, antara lain:

- 1) Anda dapat menambahkan latar belakang
- 2) Tes yang telah selesai dapat diedit ulang dan diubah tergantung topik yang diinginkan.
- 3) Anda dapat membuat kuis secara gratis
- 4) Media ini memiliki berbagai kuis

b. Kekurangan media Fyrebox:

- 1) Pengguna gratis hanya dapat membuat kuis sebanyak lima kali
- 2) Menambahkan gambar hanya dapat dilakukan untuk pengguna berbayar

Penelitian ini sendiri juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan bahasa Jerman yang tentunya mencakup 4 keterampilan tersebut di atas namun didedikasikan pada penguasaan kosakata. Oleh karena itu, penggunaan website Fyrebox diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pada penelitian ini kami membuat media pembelajaran kosakata level A1 pada topik “karir” dengan menggunakan website Fyrebox. Teori ini terdiri dari teori Richey dan Klein. Terdapat tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pembuatan dan evaluasi fase.
 - a. Pada tahap perencanaan dirumuskan tujuan, struktur dan desain komponen produk. Tujuan tersebut muncul dari kurangnya media pembelajaran pada website fyrebox dengan topik “Profesi” level A1. Pada fase ini, administrator membuat rencana.
 - b. Pada tahap pembuatan dirancang konsep media pembelajaran menggunakan aplikasi Fyrebox. Penulis menciptakan media pembelajaran yang menarik. Materi dan latihan dibuat dan dimasukkan ke dalam aplikasi. Selanjutnya penulis menggunakan aplikasi Fyrebox untuk membuat media pembelajaran.



- c. Validasi dilakukan pada tahap evaluasi. Dosen mereview materi dan mendapat skor 95 poin. Artinya bahannya sangat bagus. Ahli media telah memvalidasi media pembelajaran dengan penilaian 87,5 poin. Artinya media pembelajarannya bagus.
2. Hasil pembuatan media pembelajaran pada topik “Profesi” level A1 dengan bantuan website Fyrebox.
 - a. Pada penelitian ini dibuat media pembelajaran dengan website Fyrebox yang terlampir pada penelitian ini.
 - b. Media pembelajaran dengan website Fyrebox telah divalidasi oleh ahlinya. Nilai media pembelajaran sebesar 87,5 yang berarti baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Muslimah, M. (2019). Amiroh., Afifah, L. (2019). Quizizz als Lernmedium zum üben der Deutschen Lesekompetenz. *Lingua Franca: Jurnal bahasa, sastra dan pengajarannya. Lehre*, 28-39.
- Anneya. (2020). Soal latihan tema Beruf pekerjaan dalam bahasa Jerman. (<http://anneya.comsoal-latihan-tema-beruf-pekerjaan/> diakses 19 April 2024).
- Aprianingsih, V. (2013). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta. Skripsi, Sarjana Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dengler, S., Rusch, P., Schmintz, H., Sieber, T. (2012). *Netzwerk A1*. Berlin und München: Langenscheidt.
- Deutsch am Arbeitsplatz. (2020). (<https://soaljerman.blogspot.com> diakses 19 April 2024).
- Funk, H., Kuhn, C. (2017). *Studio Express A1*. Berlin: Cornelsen.
- Febriana, M.K., Wahyuningsih, F. (2020). Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon. Universitas Negeri Surabaya (UNESA).
- Harahap, A.A.U. (2023). Die Erstellung von Lernmedium mit Pictionary im Bereich der Deutschen Wortschätze zum Thema Arbeitswelten (Skripsi, Sarjana Pendidikan UNIMED).
- Lyp-Bielecka, A. & Sobota, J. (2019). *Deutsch im Beruf*. Warszawa: Goethe.
- Mannahali, M., Azizah, L., & Hasmawati. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Quizlet* dalam Keterampilan Menulis Cerita Bergambar (*Bild Schreiben*) Bahasa Jerman Pada Masa



Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"*. 1047-1059

Nadhiva, N.A., Pujosusanto, A. (2021). Game Belajar Bahasa Jerman Luvlingua Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Keterampilan Menyimak Peserta Didik SMA Kelas XI. Universitas Negeri Surabaya.

Rohmah, L. (2016). Pengembangan media Puzzle kosa kata dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas XI SMA. *Laterne*: 5(03), 1-4.

Sari, A., Rijal, S., Burhanuddin. (2022). Aplikasi Quizlet dalam meningkatkan kosa kata bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of language and Literature*, 2(2) (216-223).

Saragih, N. A. V. (2022). Die Erstellung Eines Lernmediums Für Die Grammatik Mit Hilfe Der Applikation Mit App Inventor (Skripsi, Sarjana pendidikan UNIMED).

Silaban, Y. A., Kudriyah, S., & Aruan, L. (2020). Die Erstellung eines interaktiven Quiz zur Verbesserung des Wortschatzes mithilfe des Multiple Choice Quiz Makers. *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 10(1), 109-119.

Simangungsong, M. (2017). Die Digitalisierung Des Wortschatzes Zum Thema Beruf In Form Eines Videos (Doctoral dissertation, UNIMED).

Warningsih, N. (2012). Permainan Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *Allemania*, 2(1), 1-12.