

DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, Ultari. 2012. *Efektifitas Teknik Permainan Kuartet dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi-strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barsch, Achim. 2006. *Mediendidaktik Deutsch*. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh.
- Binantara, Dwi Agung. 2011. *Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Artikel*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Bohn, R. 2000. *Probleme der Wortschatzarbeit*. Berlin: Langenscheidt.
- Dauviller, C. Dan Hillerich, D.L. 2004. *Spiele im Deutschunterricht*. München : Goethe Institut.
- Djamarah, S.B. dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dvořáková, Dana. 2007. *Spiele im Deutschunterricht*. Brünn: Masaryk Universität [Online]. Tersedia: http://is.muni.cz/th/79404/pedf_m/diplom._prace.pdf [20 September 2013]
- Engel, Ulrich. 2004. *Deutsche Grammatik*. Heidelberg: Julius Gross Verlag Heidelberg.
- Erdmenger, Manfred. 1997. *Medien im Fremdsprachunterricht Hardware, Software un Methodik*. [Online]. Tersedia : <http://rzb1104.biblio.etc.tubs.de:8080/docportal/Document.pdf> [20 September 2013]

Ginanjari, Suherlan Gigin. 2013. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Komputer Wortsuche dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Hering, Axel. et al. 2002. *EM Übungsgrammatik Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning: Max Hueber Verlag.

Herlina, Rin. 2010. *Pengaruh Media Komputer dengan Model Tutorial terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kosakata*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Heyd, Getraude. 1990. *Deutsch Lernen*. [Online]. Tersedia: http://vhs-bildungsnetz.de/pbs-referentenvhs-bildungsnetz_servlet_Global [21 September 2013]

Idawati. 2011. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Sadiman, A.S. et al. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Subana dan Sunarti. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka.

Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi. [Online]. Tersedia : www.academia.edu/5485606/MAKALAH [28 November 2013]

Tarigan, H.G. 2011. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.

_____. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

_____. <http://www.helpster.de/online-memory-spielen-so-klappt-s--online-mit-dem-erinnerungsspiel-1467> [13 Juni 2013]

_____. <http://www.mein-deutschbuch.de/> [30 Oktober 2013]

_____. www.referensimakalah.com/2012/07/pengertian-kosakata.html?m=1 [10 Juni 2013]

_____. www.susanparadis.com [15 Juni 2013]

_____.

http://teguh-s-fpsi10.web.unair.ac.i/artikel_detail_48091_psikologi_memori.html

[11 November 2013]

_____. <http://www.udoklinger.de/Deutsch/Grammatik/Wortarten.htm> [7
November 2013]

_____. <http://www.webspiele.de/online-game/32-memory-spielen.htm> [13
Juni 2013]

_____. <http://de.wikipedia.org/wiki/Wortschatz> [10 Juni 2013]