

REFERENCES

- Azhar, A. & Asfah Rahman (2013), *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt.RajaGrafindo Persada.
- Deni, D. (2016), *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pt.RajaGrafindo Persada.
- Dhesta, H, A. (2018) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 02 (01A), 72.
- Duma. N. (2018) “Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Materi perdagangan Internasional Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas XI SMA Negeri 1 Kotanopan”. *Jurnal MSI*, 01 (01). 112.
- Erwin, P. P. (2015) “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 02 (02), 135.
- Ghina, F., Siti, S. F., & Burhansyah (2018) “The Use of Guessing Game In

Teaching Speaking”. *Journal Research Engine and Education*, 03 (02). 120.

Istarani (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran). Medan: Media Persada.

John, W. C., (1994). *Research Design* (Qualitative & Quantitative Approaches). California: Thousand Oaks

Lai-Mei, L. & Seyedeh, M. A. (2017) “An Analysis of Factors Influencing Learners’ English Speaking Skill”. *International Journal of Research In English Education*, 02 (01), 34.

La Ode, M. Idrus. H. B. (2014) “Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Media Gambar Berseri”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14 (01), 90.

Noor, K. P. (2015) “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang”. *Jurnal Pujangga*, 01 (02), 76.

Punaji, S. (2004). “Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas”. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 01 (01), 21.

Syaukani (2015). *Metode Penelitian* (Pedoman Praktis Penelitian Dalam

Bidang Pendidikan). Medan: Perdana Publishing.

Wahyu, P. (2014) “Game Adventure Misteri Kotak Pandora”. *Jurnal Telematika*, 07 (02), 16.

Yuzarion (2017) “Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Peserta Didik.

Padang”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 02 (01), 107-117.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003)

