

## BIBLIOGRAPHIE

- Ahmad, M. I., Tariq, H., Saeed, M., Shahid, S., & Krahmer, E. (2011). Guess Who? An Interactive and Entertaining Game-Like Platform for Investigating Human Emotions. *Human-computer Interaction*, 543-551.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Salaka*, 2(1) 62-65.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Direction de la Communication. (2018). *Cadre Européen Commun de Références pour les Langues (CECRL)*. Europe: Conseil de l'Europe.
- Halim, R. M. (2016). *Perencanaan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-Anak Usia 6-12 Tahun. Mémoire*. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- Hermaditoyo, S. (2018). Teks Deskriptif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Miso*, 10 (2) 137-273.
- Kasih, A. P. (2021, Agustus 5). *10 Bahasa yang Paling Banyak Digunakan Di Dunia, Indonesia Nomor Berapa?* Consulté le septembre 5, 2022, sur Kompas.com:  
<https://www.kompas.com/edu/read/2021/08/05/162355371/10-bahasa-paling-banyak-digunakan-di-dunia-indonesia-nomor-berapa?page=all>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Nica, M. (2016). Optimal Strategy in “Guess Who?”: Beyond Binary Search. *Probability in the Engineering and Informational Sciences*, 30 (4) 576-592.
- Ningrum, C. M. (2020). Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. *Mémoire*, Universitas Negeri Semarang.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Purwanto, M. N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riyanti, I. (2015). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Hasil Observasi yang Bermuatan Nilai Budaya Lokal Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Saastra*, 4 (1) 1-8.
- Rochester, M. B. (2009). *Easy French Step-By-Step*. New York: McGraw-Hill.
- Siregar, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Translation Strata 1 Pendidikan Bahasa Inggris Berbasis Teaching English Foreign Language (TEFL) Pedagogical Purposes. *Thèse*, Universitas Sumatera Utara.
- Sugiharti, R. E., & Fauziah, N. E. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Model Artikulasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Islam Al-Munir, Tambun Utara. *Pedagogik*, 6 (2) 146-151.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1-19.
- Yanti, R. A. (2020). Développement de la plateforme du E- Learning de Easyclass.com dans l'Enseignement de la Production Oral Intermédiaire. *Mémoire*, Universitas Negeri Medan.