

BIBLIOGRAPHIE

- Alviolita, R., & Arisandy, D. (2020). Peningkatan Ketrampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(2), 115-126.
- Aleksandrak (2011). 2011. "Problems and Challenges in Teaching and Learning
- Arikunto. 2013. *Manajemen Penelitian*. Rineka.
- Dewi, N. K. A. K., Suarni, N. K., & Agung, A. A. G. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Cooverative Script Melalui Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Perkembangan Berbahasa Pada Anak Di Tk Dharma Kumara Sunantaya Tabanan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Diana, R. Project Based Learning dalam Belajar Bahasa Prancis. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Faridah, F., & Halidjah, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(6).
- Harianja, Nurilam, Tengku Ratna Soraya, and Hesti Fibriasari. "Development of interactive multimedia on learning descriptive text for French learners in North Sumatra." *Britain International of Linguistics Arts and Education (BioLAE) Journal* 3.1 (2021): 88-100.
- Kusantini. n.d. "Permainan Berbisik Berantai." *Education* 3: 86.
- Lovita & Ismet, 2021. " Permaianan Berbisik Berantai." (*Journal of Childhood Education* 5 (E-ISSN), 2598-2184 (P-ISSN): 107–16
- Mulyadi, S., 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Papas Sinar Sinanti : Jakarta
- Permainan. 200AD. "Mei et Yujing." *Education*.
- Putri, D. (2019). Penerapan Metode Game Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal*
- Slamet, S., & Astuti, W. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Kelompok B Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Pesan Berantai Di TK Pertiwi III Sawahan,

Ngemplak, Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015 (Doctoral dissertation, Universitas MUhammadiyah Surakarta).

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung Alfabeta.

Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2000.

Sujiono. 2009. "Pengertian Bermain." *Education*.

Saleh, R. A. R. (2023). Pengaruh Metode Games Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V di SDI Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

Tagliante (2005 : 115). 2005. "Tagliante (2005 : 115)." *Education*, 115.

Rambe, R. N., Rahmadani, A., Utami, P., Masriana, M., Ritonga, Y., & Marcela, R. (2023). Efektivitas Metode Bisik Berantai dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas 6 SD 010140. *TSAQOFAH*, 3(4), 577-584.



SITOGRAFIE

Friska, Junita, and Pengadilen Sembiring. "The Effectiveness Of Using Padlet Learning Media In Digital-Interactive-Based Production Écrite Intermédiaire Learning." *Journal of Global Research in Education and Social Science* 15.5 (2021): 6-13.
<https://ikpress.org/index.php/JOGRESS/article/view/7151>

Fibriasari, Hesti. 2013. "Parlez - Vouz Francais." Unimed Press.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/index/search/authors/view?firstName=Hesti&middleName=&lastName=Fibriasari&affiliation=&country=>

Pre-Test XI IPS SMA Negeri 19 Medan.
<https://drive.google.com/drive/folders/1EmZEd1aiO4XEzroGjLgggqn4P9aIs9P0>

Post-Test XI IPS SMA Negeri 19 Medan.
<https://www.instagram.com/sebelasatuhore?igsh=MTRwMXU2cWl6OXJkNg==>

THE
Character Building
 UNIVERSITY