

REFERENCES

- Arsella, O., Sari, R., & Anggreni, F. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa MI dengan Menggunakan Animasi Avatar Zepeto dan Powerpoint. *At-Tarbawi (Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan)*, Volume 9 Nomor 1 Tahun 2022.
- Anderson, M. & Anderson, K. (1997). *Text type in English*. Australia: Macmillan Education Australia
- Amil Putri, T., Rustam, R., & Albertus Sinaga. (2022). Model Project Based learning Dalam Menulis Teks Prosedur Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMP. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(1), 238–247.
- Azhar Arsyad (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research. An introduction (7th Ed.)*. University of Oregon: United States.
- Brown, D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy (Second ed.)*. Longman.
- Chaney, A. L., & Burk, T. L. (1998). *Teaching Oral Communication in Grades K-8*. Boston: Allyn and Bacon.
- Daryanto and Mulyo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Media: Yogyakarta.
- Mustika Sari, E. S., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan media interaktif ANIMASI Zepeto terhadap Kemampuan Membaca permulaan Siswa Kelas 1 sdn II ringinpitu. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 277–284.
- Astuti, E. P., Purwoko, R. R., & Yuzianah, D. (2021). *Needs Analysis in Developing Mathematics Learning Media E-comics for middle school students*. Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan matematika.
- Fathurrohman, M. (n.d.). Model - model Pembelajaran inovatif
<https://library.unismuh.ac.id/opac/detail-opac?id=102140>

- Hadriana, H. (2008). Improving students' speaking skill through communicative activities in small group discussion at the Third Semester class A of the English study program of FKIP UNRI. *Journal of English and Education (JEE)*, 34–51. <https://doi.org/10.20885/jee.v2i2.6457>
- Harmer (2007). *The Practice of English Language Teaching*; 4th edition.
- Hidayati, A., Muin, A., & Rahmawati, E. (2023). The effectiveness of Zepeto game to improve students speaking skill. *Wanastra : Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 15(1), 44–49. <https://doi.org/10.31294/wanastra.v15i1.14476>
- Nunan, D. (2013). *Research Methods in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurjannah, N. (2018). Analisa Kebutuhan Sebagai KONSEP Dasar Dalam pengembangan kurikulum bahasa arab di man curup. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 2(1), 49. <https://doi.org/10.29240/jba.v2i1.409>
- Pramono, T. P. R. (n.d.). *Improving students' ability in speaking of procedural text with Balabolka ('text to speech')*. ELite Journal : International Journal of Education, Language, and Literature.
- Pujiani, T., Harsiwi, W., & Almustaflikhah, N. (2022). The use of animation video as online learning media to teach English for young learners. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 4(1), 244–251.
- Rabawati, K., Sutama, M., & Gosong, M. (2013). *Penerapan pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas xi smk negeri 1 denpasar*. vol 2. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha: Denpasar.
- Salsabil, S. A., Amanda, D., Adilah, R. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Zepeto Sebagai media Pembelajaran Budaya islam untuk Siswa Kelas 4 SD/mi. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1711. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1152>
- Stephany Sirait, J., Nurmayani, Tamba, R., Mailani, E., & Rozi, F. (2023). Development of zepeto- and Kinemaster-based 3D animation learning videos on fractional number material in class IV SD negeri 091326 Bahapal Raya. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 339–356. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.5088>

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan. (2008). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

