

PENGEMBANGAN KARTU KATA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENENTUKAN KATA SINONIM DAN ANTONIM BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Tiamin, Ratno Abidin, Titik Kurniasari
SDN Sememi 1 Surabaya, Universitas Muhammadiyah Surabaya, SDN Klungkung 03
Jember

Abstract: The aim of this research is to develop word card media that is appropriate and effective in improving mastery of determining synonyms and antonyms for fifth grade elementary school students. This research is development research, which consists of ten stages. The product produced is in the form of word card media to find synonym and antonym vocabulary, based on scores obtained from material experts and media experts, each with a score of 80 in the good category. The effectiveness of the product produced in improving vocabulary mastery of synonyms and antonyms in Indonesian is based on the results of hypothesis testing which obtained a significance (2-tailed) of 0.034, smaller than 0.05. Word card media is effective in improving the ability to find synonym and antonym vocabulary for elementary school students.

Keywords: Media; domino; vocabulary; language; elementary school.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media kartu kata yang layak dan efektif dalam meningkatkan penguasaan menentukan kata sinonim dan antonim bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari sepuluh tahap. Produk yang dihasilkan berupa media kartu kata menemukan kosakata sinonim dan antonim, berdasarkan skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media, masing-masing dengan nilai 80 dengan kategori baik. Keefektifan produk yang dihasilkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata sinonim dan antonim bahasa Indonesia didasarkan pada hasil uji hipotesis diperoleh signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,034, lebih kecil dari 0,05. Media kartu kata efektif dalam meningkatkan kemampuan menemukan kosakata sinonim dan antonim bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media; kartu kata; kosakata; bahasa; sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara yang memiliki beragam suku bangsa, tentu memiliki kosakata yang lebih bervariasi. Hal ini diperkuat oleh Soedjito & Saryono (2021) yang menyebutkan kosakata sebagai kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bangsa. Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan bahasa yang digunakan dalam keseharian berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia. Sekitar 12% bahasa yang ada di dunia berada di Indonesia (Sobarna, 2020). Kekayaan bahasa ini juga didukung dengan kekayaan kosakata yang ada dalam Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia memiliki ratusan ribu kosakata, namun masih sedikit dari kosakata ini yang sering digunakan dalam berbahasa. Kosakata harus dikuasai oleh siswa agar dapat memahami informasi yang didapatkan baik lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata juga akan mendukung kegiatan siswa dalam mengemukakan pendapat, serta mengutarakan maksud dan tujuan. Dengan demikian, kosakata adalah unsur dasar yang harus dikuasai seorang siswa sebelum mempelajari suatu bahasa (Wiyanti, 2015; Sunariati, dkk., 2019).

Penguasaan kosakata bahasa Indonesia, dapat diketahui dari indikator-indikator yang terkait. Firman, dkk., (2019) mengemukakan indikator penguasaan kosakata di Indonesia ada lima unsur yaitu, penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku. Sinonim dan antonim sendiri dalam penelitian ini masuk dalam salah satu unsur tersebut, yaitu penguasaan makna. Kosakata bahasa Indonesia itu sendiri sering kali dianggap sebagai hal yang mudah karena tulisan dan cara membacanya kebanyakan sama. Disamping itu, kosakata

bahasa Indonesia dianggap sudah biasa diterapkan dalam kegiatan berbahasa sehari-hari, sehingga anak dianggap sudah memahaminya secara otomatis. Hal ini tentu berdampak pada kurang diperhatikannya pembelajaran kosakata bahasa Indonesia, khususnya di Sekolah Dasar.

Kurang diperhatikannya pembelajaran kosakata dapat dilihat salah satunya dengan tidak digunakannya media dalam proses pembelajaran kosakata. Kosakata bahasa Indonesia tentu sama seperti materi pembelajaran yang lainnya di Sekolah Dasar, memerlukan media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Risky (2019) menyebutkan media dapat menumbuhkan perhatian dan menambah kemudahan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, termasuk materi kosakata bahasa Indonesia.

Media kartu adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Pada muatan bahasa Indonesia, khususnya di kelas rendah, media kartu dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran membaca. Rumidjan, dkk. , (2017) dalam hasil penelitiannya menyebutkan bahwa media kartu dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penggunaan media kartu yang lebih bervariasi di kelas tinggi, khususnya penggunaan kartu kata, banyak diterapkan di muatan pelajaran yang lain, seperti muatan matematika. Aprinawati (2017) menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar. Sejauh ini belum ada penelitian tentang pengembangan kartu kata yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia terutama pada materi menemukan kata sinonim dan antonim di Sekolah Dasar.

Hasil observasi awal di SD Negeri Sememi 1 Surabaya menunjukkan kurang diperhatikannya pembelajaran kosakata. Hal ini dapat dilihat dengan tidak digunakannya media pembelajaran untuk materi menemukan kata sinonim dan antonim. Dengan tidak diperhatikannya pembelajaran kosakata, mengakibatkan siswa kelas V di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam menemukan kata sinonim dan antonim dari suatu kata. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kata yang layak dan efektif bagi siswa kelas V di SD Negeri Sememi 1 Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan dalam jangka waktu 4 bulan, dimulai dari bulan Februari 2023 sampai dengan bulan Mei 2023. Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan, merujuk pada pendapat Borg, dkk. , (2019) meliputi: 1) pengumpulan informasi; 2) perencanaan; 3) pengembangan draf produk; 4) uji coba awal; 5) revisi hasil uji coba; 6) uji coba lapangan; 7) menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan; 8) uji coba lapangan operasional; 9) penyempurnaan produk akhir; 10) desiminasi dan implementasi. Mengingat keterbatasan waktu penelitian, penelitian pengembangan ini dilaksanakan sampai pada tahap kesembilan, yaitu penyempurnaan produk akhir.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VC dan VD SD Negeri Sememi 1. Setelah dilakukan pengumpulan informasi, perencanaan, dan pengembangan draf produk, dilakukan tahap uji coba. Pada tahap uji coba awal, kartu domino kosakata diujicobakan pada enam orang siswa kelas V SD Negeri Sememi 1 yang dipilih secara acak. Selanjutnya, pada tahap uji coba lapangan, kartu kata yang telah direvisi dari masukan saat uji coba awal, kembali diujicobakan pada 10 orang siswa kelas V SD Negeri Sememi 1. Kesepuluh siswa tersebut adalah selain sampel siswa pada saat

uji coba awal. Terakhir, tahap uji coba lapangan operasional, kartu kata yang telah direvisi, diujicobakan pada sampel yang lebih banyak, yaitu sebanyak 31 orang siswa SD Negeri Sememi 1 selain sampel uji coba awal dan uji coba lapangan.

Guna mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia, maka sampel uji coba lapangan operasional sebanyak 31 siswa tersebut yang selanjutnya disebut sebagai kelas eksperimen akan dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas kontrol berjumlah 32 orang siswa kelas VD SD Negeri Sememi 1. Kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapat perlakuan berupa media kartu kata sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapat perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket jenis skala likert. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu tes untuk mengukur kemampuan menemukan kata sinonim dan antonim siswa dan angket skala likert untuk mengukur kelayakan produk kartu kata yang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi instrumen tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan menemukan kata sinonim dan antonim siswa tersaji dalam Tabel 1. Pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa jumlah soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan kosakata siswa, khususnya pada materi antonim dan sinonim ada 30 soal. Masing-masing indikator terdapat lima butir soal yang sebelumnya telah diujicobakan terlebih dahulu. Soal tes tersebut disajikan dalam bentuk pilihan ganda.

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tes Kosakata

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Soal
1.	Antonim	a. Mengetahui antonim dari kata yang disajikan	5
		b. Menempatkan kata berantonim yang tepat dalam kalimat	5
		c. Menganalisis ketepatan penggunaan antonim dalam kalimat	5
2.	Sinonim	a. Mengetahui sinonim dari kata yang disajikan	5
		b. Menempatkan kata bersinonim yang tepat dalam kalimat	5
		c. Menganalisis ketepatan penggunaan sinonim dalam kalimat	5
Jumlah Soal			30

Selanjutnya kisi-kisi angket kelayakan media kartu tersaji dalam Tabel 2. Pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa jumlah butir pertanyaan yang disajikan untuk mengetahui kelayakan kartu kata sinonim dan antonim adalah sebanyak 15 butir pernyataan. Dalam pengembangan produk uji kelayakan kartu kata sinonim dan antonim dilakukan secara terpisah antara uji kelayakan materi dan uji kelayakan media. Sementara dalam tahap uji coba produk, uji kelayakan dilakukan secara keseluruhan. Disamping itu, dalam angket juga ditambahkan pertanyaan terbuka agar responden dapat memberikan masukan terkait produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Kelayakan Kartu Domino Kosakata

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Pernyataan
1.	Kelayakan Materi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan	2
		b. Kesesuaian cakupan materi	2
		c. Kejelasan materi dan bahasa pada media	2
2.	Kelayakan Media	a. Tampilan	2
		b. Penggunaan Teks	2
		c. Penyajian (susunan)	2
		d. Efektifitas	3
Jumlah Soal			15

Teknik analisis data dalam penelitian ini ada dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan kelayakan produk kartu domino kosakata yang dikembangkan. Sementara, teknik kuantitatif digunakan untuk menghitung keefektifan produk kartu kata yang dikembangkan, melalui uji t dengan berbantuan SPSS

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk awal yang dikembangkan berupa kartu kata sinonim dan antonim yang didesain dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Rancangan awal produk media kartu kata sinonim dan antonim kosakata terdiri dari 28 kartu, dibuat tanpa ada warna, hanya berisi tulisan yang mengandung pasangan sinonim dan antonim. Kotak-kotak yang kosong merupakan kotak ajaib, yang dapat diletakkan secara bebas ketika permainan berlangsung. Adapun rancangan produk awal yang telah dibuat ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Contoh Rancangan Produk Awal Media Kartu Domino Kosakata

	MUSIBAH	MENGOLEKSI	MENJAJAKAN	SIANG	DIDEKATI
	BENCANA	DIJAUHI	MENJUAL	SEDIKIT	ANUGERAH
BANYAK	MALAM	MENGUMPULKAN	LUAS	HADIAH	BOROS

Rancangan produk awal ini, kemudian dinilai oleh ahli materi, yaitu ahli bahasa dan ahli media. Pada pengembangan media kartu kata sinonim dan antonim kosakata ini, kriteria penilaian dari ahli materi dan ahli media disesuaikan dengan karakteristik media. Kriteria penilaian serta hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi untuk Rancangan Produk Awal Media Kartu Domino Kosakata

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan	25	Sangat baik
2.	Kesesuaian cakupan materi	25	Sangat baik
3.	Kejelasan materi dan bahasa pada media	30	Baik
Total Skor		80	

Berdasarkan penilaian dari ahli materi dapat diketahui bahwa penilaian untuk rancangan produk berada pada kategori baik. Adapun masukan dari ahli materi adalah perlu adanya penyederhanaan bahasa pada penulisan aturan main permainan kartu kata sinonim dan antonim, agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, penilaian dari ahli media terkait rancangan produk yang dikembangkan tersaji pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Penilaian Ahli Media untuk Rancangan Produk Awal Media Kartu Domino Kosakata

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Tampilan	20	Baik
2.	Penggunaan Teks	25	Sangat Baik
3.	Penyajian (susunan)	20	Baik

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Kriteria
4.	Efektifitas	15	Baik
Total Skor		80	

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa penilaian ahli media untuk rancangan produk awal media kartu kata sinonim dan antonim sebesar 80, artinya rerata penilaian dari semua aspek adalah baik. Adapun masukan dari ahli media terkait rancangan produk awal media kartu domino kosakata adalah perlunya penambahan warna. Penambahan warna pada kartu akan membantu siswa yang tidak mengetahui sinonim dan antonimnya akan terbantu melalui warna-warna yang digunakan.

Hasil Uji Coba Produk

Rancangan awal produk media kartu domino kosakata yang sudah diberi masukan oleh ahli materi dan ahli bahasa, kemudian direvisi dan diujicobakan. Adapun rancangan produk yang telah direvisi dan siap untuk diujicobakan. ditunjukkan pada Gambar 2.

	MUSIBAH	MENGOLEKSI	MENJAJAKAN	SIANG	DIDEKATI
	BENCANA	DIJAUHI	MENJUAL	SEDIKIT	ANUGERAH
BANYAK	MALAM	MENGUMPULKAN	LUAS	HADIAH	BOROS

Gambar 2. Contoh Hasil Revisi Rancangan Produk Awal Media Kartu Domino Kosakata

Revisi dilakukan dengan menambahkan warna-warna yang sesuai dengan pasangannya, baik itu untuk sinonim atau antonim. Uji coba dilaksanakan tiga kali, yang meliputi uji coba awal, uji coba lapangan, uji coba lapangan operasional.

Revisi Produk Akhir

Produk akhir sebagai hasil penelitian ini adalah paket kartu kata sinonim dan antonim. Adapun produk akhir yang telah disempurnakan meliputi: 1) kartu kata (sinonim-antonim) bahasa Indonesia; 2) petunjuk permainan kartu kata; dan 3) lembar yang digunakan untuk menulis sinonim dan antonim yang didapatkan dari permainan kartu kata.

Kartu kata (sinonim-antonim) bahasa Indonesia sebagai produk penelitian, masih sama seperti kartu kata pada saat uji coba lapangan operasional. Adapun kartu kata sinonim dan antonim sebagai produk hasil penelitian ini tersaji pada Gambar 5. Kartu kata sinonim dan antonim sebagai produk hasil penelitian ini memiliki pasangan yang sama baik sinonim maupun antonimnya. Selain itu setiap kartu kata juga ditandai dengan tanda sinonim dengan 's' atau antonim dengan 'a', di setiap pojok kotak. Hal ini dibuat dengan maksud untuk memudahkan siswa saat bermain kartu kata sinonim dan antonim.

Sinonim	Sinonim	Sinonim	Sinonim	Antonim	Antonim
Antonim	MUSIBAH	MENGOLEKSI	MENJAJAKAN	SIANG	DIDEKATI
Antonim	BENCANA	DIJAUHI	MENJUAL	SEDIKIT	ANUGERAH
BANYAK	MALAM	MENGUMPULKAN	LUAS	HADIAH	BOROS

Gambar 3. Contoh Bagian Kartu Domino Produk Akhir Penelitian

Sementara itu untuk petunjuk permainan terdapat revisi pada penyederhanaan serta contoh peletakan kartu. Petunjuk permainan juga dicetak dan dilaminating dengan ukuran yang lebih kecil agar tidak mudah rusak. Pada lembar penulisan sinonim dan antonim yang tadinya berupa lembaran kosong dibuat bertabel.

Lembar penulisan sinonim dan antonim dicetak pada kertas *whiteboard*, dengan ukuran A4 agar dapat dihapus dan digunakan kembali pada permainan selanjutnya. Kartu kata, petunjuk permainan, dan lembar penulisan sinonim antonim sebagai produk akhir penelitian kemudian dikemas dalam satu kotak yang menarik. Hal ini dimaksudkan agar permainan tersebut dapat disimpan dan digunakan kembali jika diperlukan.

Selain kelebihan dari media ini, keterbatasan dalam pengembangan produk ini adalah kartu kata sinonim dan antonim hanya dapat memuat beberapa sinonim dan antonim. Sinonim dan antonim yang dipilih tentu sinonim dan antonim yang sering digunakan atau sering muncul dalam ujian di Sekolah Dasar. Media pembelajaran adalah sesuatu yang penting digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya di Sekolah Dasar. Hal ini karena, tahap berpikir siswa usia Sekolah Dasar masih dalam tahap operasional konkret. Artinya, siswa memerlukan sesuatu yang konkret untuk membantunya berpikir abstrak. Media dapat dikatakan sebagai jembatan bagi siswa usia Sekolah Dasar untuk dapat membantunya berpikir abstrak.

Media kartu adalah media yang kerap digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rumidjan, dkk. , (2017) yang menunjukkan hasil bahwa media kartu dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan berbahasa siswa. Akan tetapi, penggunaan media kartu juga perlu disisipkan sesuatu yang menarik agar dapat memantik motivasi siswa.

Penggunaan media kartu yang dikombinasikan dengan permainan tentu akan lebih menarik, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Rahayu & Riska (2018) dalam hasil penelitiannya menyebutkan, media pembelajaran yang menyenangkan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Motivasi yang kuat dalam diri siswa saat proses pembelajaran akan membuat siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal pula.

Kartu kata sinonim dan antonim sebagai produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu memiliki kelemahan dan kelebihan. Adapun kelemahan kartu kata sinonim dan antonim yang dikembangkan tidak memiliki gambar. Kartu ini hanya tersusun atas tulisan-tulisan, sehingga untuk usia siswa Sekolah Dasar, tampilan media masih kurang menarik. Disisi lain, kartu domino yang dikembangkan memiliki warna-warna yang berbeda

untuk setiap pasangan sinonim dan antonim. Warna-warna tersebut akan memudahkan siswa menentukan sinonim dan antonim dari sebuah kata yang disajikan.

Terlepas dari kelemahan dan kelebihan media kartu kata yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar, khususnya pada materi sinonim dan antonim. Sinonim dan antonim berguna memberikan pilihan kata (diksi) yang memungkinkan seseorang mengekspresikan diri dengan lebih seksama. Hal ini dipertegas oleh Tarigan (2019) bahwa sinonim dan antonim tidak hanya menolong untuk menyampaikan gagasan, tetapi juga membantu membuat perbedaan yang tajam dan tepat antara makna kata-kata tersebut.

Kartu kata sinonim dan antonim mengkombinasikan dua hal, yaitu media kartu dan permainan. Permainan bahasa dalam kartu domino memperkuat penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 01 Sudagaran. Penguasaan kosakata yang baik, tentu akan menunjang peningkatan keterampilan berbahasa (Wiyanti, 2015; Sunariati, dkk. , 2019; Sukoyo, 2013). Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian Hayatinnupus & Permatasari (2019) yang menyebutkan bahwa permainan kata dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar.

Permainan yang mudah, akan membuat siswa bersemangat menyelesaikan permainan. Hasil penelitian Kristiantari & Negara (2018) menyebutkan adanya peningkatan keterampilan manipulatif siswa yang signifikan dari sebelum pembelajaran permainan kecil. Dengan kata lain, siswa akan lebih mudah memahami instruksi dalam permainan, sehingga dapat menyelesaikan permainan hingga akhir. Hal demikian, tentu akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada kartu sinonim dan antonim yang dikembangkan diberi warna dan petunjuk yang jelas. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah menyelesaikan permainan kartu domino kosakata bahasa Indonesia dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dari kartu kata sinonim dan antonim sebagai produk dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Media pembelajaran kartu kata sinonim dan antonim yang layak untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar adalah kartu kata dengan petunjuk yang jelas, perpaduan warna untuk setiap pasangan sinonim atau antonim, dan terdapat lembar untuk menulis sinonim dan antonim yang telah didapatkan dari permainan. (2) Media pembelajaran kartu kata sinonim dan antonim terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar. kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media kartu domino kosakata dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Kelas yang mendapat perlakuan tersebut memiliki penguasaan kosakata yang lebih baik.

Saran

Saran dari pemanfaatan produk kartu kata sinonim dan antonim sebagai hasil dari penelitian ini adalah (1) pelaksanaan permainan ini perlu didampingi oleh guru agar siswa dapat memainkan permainan dengan fokus pada pasangan sinonim dan antonimnya, bukan berfokus pada warna-warna yang ada dalam kartu domino

tersebut. (2) Pelaksanaan permainan kartu domino kosakata juga harus dimainkan secara bergiliran, jangan sampai permainan hanya dikuasai oleh satu orang, sehingga tidak meninggalkan pesan karakter yang baik bagi diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pelangi*. Vol. 9, No. 2, pg. 123-134
- Firman A. D. , Hastuti, H. B. P. , Sukmawati, & Rahmawati. (2019). Analisis Hubungan Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Memahami Unsur Intrinsik Cerpen Siswa SMP di Kota Kendari *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 8 (1), 123-142
- Hayatinnupus & Permatasari, I. 2019. Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*. Vol. 28, No. 1, diakses pada tanggal 4 Februari 2020, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/4841>
- Junia, U. A. (2018). Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Indonesia. *Jurnal PGSD*, 06 (1), 353-362
- Kristiantari, M. G. R. & Negara, I. G. A. O. (2018). Meningkatkan Keterampilan Manipulatif Melalui Pengembangan Model Pembelajaran Modifikasi Permainan Kecil Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 27, No. 2 diakses pada tanggal 10 Februari 2020, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/4107>
- Munirah & Hardian. (2016). Pengaruh Kemampuan Kosakata dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16 (1), 78-87
- Rahayu, W. A. & Riska, S. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37 (1), 85-95
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 28, No. 2 diakses pada tanggal 2 Februari 2020, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/5026>
- Rumidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 26. No. 1 diakses pada tanggal 2 Februari 2020, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/1331>
- Sukoyo, J. (2013). Hubungan Penguasaan Kosakata dan Minat Membaca dengan Kemampuan Menulis Eksposisi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa UNNES. *Lingua*, 9 (1), 24-29.
- Sunariati, R. , Ismawati, E. , & Riyadi, I. (2019). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8 (2), 309-329.

Wiyanti, E. (2015). Peran minat membaca dan penguasaan kosakata terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia. *Deiksis*, 6 (02), 89-100.