

DAFTAR PUSTAKA

- Alvisar, D., & Malik, A. (2016). Making Hopscotch Game To Learn Vocabulary for. *Inovish Journal*, 1(2).
- Andreani, W., & Ying, Y. (2019). “PowPow” interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students. *Procedia Computer Science*, 157, 473–478. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.005>
- Aswara, M. fitrisia, Rosidin, O., & Tisnasari, S. (2018). BENTUK DAN KATEGORI KOSAKATA BAHASA INDONESIA ANAK BERUSIA TIGA TAHUN DENGAN LATAR BELAKANG ORANG TUA DWIBAHASAWAN DI WILAYAH KABUPATEN TANGERANG. *Jurnal Kajian Bahasa Dan Pariwisata*, 5(1).
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI INFORMASI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(8.5.2017), 12–27.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2016). PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN EDUKASI UNTUK ANAK PRASEKOLAH MENGGUNAKAN PENDEKATAN CHILD CENTERED DESIGN. *Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolh Menggunakan Pendekatan Child Centered Design.*, 12(1), 49–54. <https://doi.org/10.4324/9780429457425-9>
- Fa Biola, G. S. I., & Patintingang, M. L. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5805>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 11(4), 104–117.
- Farih, A., & Maulidah, W. (2019). Developing Word Bubble Game To Teach Vocabulary for Elementary School in the Academic Year 2017/2018. *Jurnal Reforma*, 7(2), 70. <https://doi.org/10.30736/rfma.v7i2.79>
- Guzman, K. C., & Oktarina, N. (2019). STRATEGI KOMUNIKASI EKSTERNAL UNTUK MENUNJANG CITRA LEMBAGA. *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), xxvii–xxviii. <https://doi.org/10.2307/j.ctvckq9v8.7>
- Haluti, A., Uno, H. B., Abbas, N., Djakaria, I., Badu, S. Q., Arwildayanto, A., & Djapri, N. (2022). Survey Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 70. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1610>
- Hilalayah, T. (2018). PENGUASAAN KOSAKATA DAN KECERDASAN INTERPERSONAL DENGAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2).

- Iribaram, S. M., & Bintang, P. (2016). Numeralia System of Ngalum Language. *Kibas Cedrawasih*, 13(1), 31–42.
- JUNIA, U., & RACHMADYANTI, P. (2018). Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 254915. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/230634214.pdf>
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>
- Maftuhatin, L. (2014). Evaluasi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Di Kelas Inklusif Di Sd Plus Darul 'Ulum Jombang. *Jurnal Studi Islam Oktober*, 5(2), 1978–306.
- Mulyati, Y. (2017). Kosakata Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah (Kajian Jenis Kata, Bentuk Kata, Jenis Makna, dan Medan Makna). *Bahasa Dan Seni*, 45(1), 99–107.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nash, H., & Snowling, M. (2006). Teaching new words to children with poor existing vocabulary knowledge : a controlled evaluation of the definition and context methods. <https://doi.org/10.1080/13682820600602295>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. Retrieved from <https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20200110015955.pdf>
- Nuraina, D., & Saleh, N. (2017). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Bahasa Sma Negeri 2 Kabupaten Majene. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4405>
- Pauji, M. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berpidato (Siswa Kelas X SMK Al-Huda Turalak). *Jurnal Ilmiah Diksatrasia*, 1(2), 268–272. Retrieved from <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/diksatrasia/article/view/627>
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi

- Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Prastyo, A. B., Sodiq, S., Surabaya, U. N., & Education, J. (2021). Perkembangan Kosakata Pemelajar Sekolah Dasar, 9(2), 225–231.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purwo, B. K. (1990). *Pragmatik dan Pengajaran Bahasa Menyibak Kurikulum 1984* (1st ed.). Yogyakarta: Yogyakarta Kanisius 1990.
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 49–60. Retrieved from <https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3208>
- Saputra, W. (2019). Developing Peripheral Learning Material to Improve Students' Vocabulary for The Fifth Grade of Elementary School. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 7(2), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v7i2.2727>
- Sayekti, O. M. (2014). MODEL FRAYER UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1, 209–214.
- Septiyantono, B. N. (2017). the Effectiveness of Using Vocabulary Trees As a Technique in Teaching Vocabulary At Elementary School. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 4(2), 163–168. <https://doi.org/10.26877/eternal.v4i2.1955>
- Shahriarpour, N., & kafi, Z. (2014). On the Effect of Playing Digital Games on Iranian Intermediate EFL Learners' Motivation toward Learning English Vocabularies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 1738–1743. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.601>
- Suharso. (2008). PEMBELAJARAN KOSAKATA, (November 2008), 1–6.
- Sulsilawaty. (2021). PENGUASAAN KOSAKATA PADA ASPEK MENULIS BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR KECAMATAN SUNGAI TABUK. *Prosding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 6.
- Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Nht Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik Smp Di Kabupaten Pringsewu. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(3), 301. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i3.1054>
- Tarigan, B., Hati, L. P., & Utara, U. S. (2021). Using Karuta Game to Enhance Vocabulary Mastery of Elementary School Students in Sidomulyo of Sibiru Biru Sub-District, 6(2), 292–297.

- Triumiana, D., & Sudarsono. (2018). Pengaruh Pengalaman Mengajar, Penguasaan Media Pembelajaran dan Produktivitas Mengajar Terhadap Kinerja Guru SD di Kecamatan Sewon Kabupaten Bantul. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, IV(November 2017), 45–54.
- Umi, atun zahro, Noermanzah, & Syafryadin. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 187–198. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13675>
- Widiyanto, S., Rusdianto, M., & Paryono, P. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan. *Jurnal PGSD*, 11(1), 19–25. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.19-25>
- Yahya, M., Andayani, & Saddhono, K. (2018). HUBUNGAN PENGUASAAN KOSAKATA DENGAN KESALAHAN DIKSI DALAM KALIMAT BAHASA INDONESIA MAHASISWA BIPA LEVEL AKADEMIK. *Jurnal Kredo*, 1(2).
- Yuliansyah, N., & An Fauzia Rosyani Syafei. (2018). Using Scattergories Game in Teaching Vocabulary to Elementary School Students. *Journal of English Language Teaching*, Vol. 7(4).