

UPAYA PEMBELAJARAN KOSAKATA DASAR BAHASA INGGRIS SISWA SD NEGERI 2 TANJUNG KESUMA MELALUI MEDIA GAMBAR

Rangga Mega Putra^{1*}, Ruri Supatmi²

^{1*}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung, Indonesia

Email: ¹megarangga21@gmail.com, ²rurifadli21@gmail.com

Abstract

The low mastery of basic English vocabulary among elementary school students has become one of the challenges in the learning process, particularly in introducing vocabulary related to animals and fruits. Based on preliminary observations conducted at SD Negeri 2 Tanjung Kesuma still experienced difficulties in recognizing, remembering, and pronouncing simple English vocabulary. This PkM aimed to improve students' English vocabulary mastery through the implementation of the Guessing Picture Game. The activity was conducted on October 12, 2026, involving elementary school students. The implementation method was carried out through picture-guessing game-based learning using visual media with animals and fruits themes. Data collection techniques included observation, documentation, and learning evaluation, while data analysis employed a qualitative descriptive approach based on changes in students' abilities before and after the activity. The results of the activity indicated an improvement in students' ability to recognize, remember, and pronounce English vocabulary related to animals and fruits.

Keywords: English Language, Guessing Picture Game, Vocabulary

Abstrak

Rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris dasar pada siswa sekolah dasar menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran, khususnya pada pengenalan kosakata bertema animals dan fruits. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 2 Tanjung Kesuma masih mengalami kesulitan dalam mengenali, mengingat, dan menyebutkan kosakata Bahasa Inggris sederhana. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui penerapan *Guessing Picture Game*. Kegiatan ini melibatkan 17 siswa SD. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pembelajaran berbasis permainan tebak gambar menggunakan media visual bertema animals dan fruits. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan evaluasi pembelajaran, sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif berdasarkan perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali, mengingat, dan menyebutkan kosakata Bahasa Inggris bertema animals dan fruits.

Kata Kunci: English Language, Guessing Picture Game, Vocabulary

A. PENDAHULUAN

Pelaksanaan program ini adalah pembelajaran tentang pengenalan pentingnya Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional serta pengenalan kosakata dalam Bahasa Inggris yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu bekal dasar bagi siswa dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin global. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, teknologi, komunikasi, dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris sejak dini sangat diperlukan agar siswa memiliki dasar kemampuan berbahasa yang baik.

Melalui program ini, siswa diperkenalkan pada pentingnya Bahasa Inggris serta diberikan pemahaman dasar mengenai kosakata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan siswa tidak hanya mampu mengenal dan menghafal kosakata, tetapi juga dapat menggunakannya secara kontekstual dalam percakapan sederhana. Pendekatan yang digunakan dalam program ini dirancang untuk menarik minat belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media gambar yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Adapun tujuan dari pelaksanaan program ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa-siswi SD Negeri 2 Tanjung Kesuma Kecamatan Purbolinggo Kabupaten Lampung Timur Menguasai Bahasa Inggris serta mampu menerjemahkan kosakata dalam Bahasa Inggris. melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan peserta mampu memahami arti dari kosakata dalam Bahasa Inggris serta dapat menggunakannya secara tepat dalam konteks yang sesuai. Sasaran yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah Siswa-siswi SD Negeri 2 Tanjung Kesuma Kecamatan Purbolinggo Kabupaten Lampung Timur dapat memahami dan mengetahui kosakata dalam bahasa Inggris serta dapat mempraktikkan kosakata yang sederhana dalam kegiatan sehari-hari. Dengan demikian, anak-anak akan memiliki bekal awal dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris dan lebih siap menghadapi tantangan global di masa depan.

Dalam mempelajari bahasa asing dan bahasa ibu, kosa kata memainkan aspek penting. Menurut McCarthy (1990:6), “kosa kata memiliki peran penting dalam keterampilan berbahasa”. Kosa kata merupakan unsur yang menghubungkan empat keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Untuk berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Inggris, siswa perlu memiliki pengetahuan Bahasa Inggris. Kosa kata adalah suatu keharusan untuk dipelajari karena siswa mungkin tidak memiliki kemampuan yang baik untuk melakukan komunikasi ketika mereka tidak memiliki penguasaan kosa kata yang cukup baik. Spellery (2002:2) menyatakan bahwa “penguasaan kosa kata melewati tahap pasif sebelum menjadi pengetahuan aktif sehingga pengajaran kosa kata harus menjadi prioritas utama dalam Bahasa Inggris”.

Usia sekolah dasar merupakan fase penting dalam perkembangan kemampuan bahasa anak, termasuk dalam mengenalkan bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Pada tahap ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

serta kemampuan mengingat yang cukup baik terhadap hal-hal baru yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pengenalan Bahasa Inggris sejak dini perlu dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar agar pembelajaran dapat diterima dengan baik. Salah satu bentuk pengenalan Bahasa Inggris dasar yang dapat diberikan adalah melalui pembelajaran vocabulary (kosakata) sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti tema animals dan fruits. Menurut Susanto (2013), siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui media visual, benda konkret, atau aktivitas yang berkaitan langsung dengan lingkungan sekitar siswa.

Kosakata (*vocabulary*) merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa asing karena menjadi dasar dalam memahami, mengingat, dan menggunakan bahasa dalam komunikasi sederhana. Menurut Tarigan (2015), kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki seseorang atau suatu bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dan menyampaikan gagasan. Semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, maka semakin mudah mereka memahami dan menggunakan Bahasa Inggris sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pengenalan kosakata dasar perlu dilakukan sejak dini dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mereka tidak merasa kesulitan atau bosan dalam belajar. Tema animals dan fruits dipilih karena merupakan materi dasar yang dekat dengan lingkungan anak dan mudah dikenali dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mempermudah siswa dalam memahami kosakata baru.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar adalah Guessing Picture Game atau permainan tebak gambar. Metode ini dilakukan dengan menunjukkan gambar tertentu kepada siswa, kemudian siswa diminta menebak dan menyebutkan nama gambar tersebut dalam Bahasa Inggris. Penggunaan permainan tebak gambar dinilai efektif karena dapat membantu siswa memahami kosakata melalui media visual yang konkret dan menarik perhatian mereka. Menurut Arsyad (2017), penggunaan media gambar dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara visual. Selain itu, Suyatno (2009) menyatakan bahwa metode permainan memiliki kelebihan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mengurangi rasa takut atau malu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan Guessing Picture Game sangat sesuai digunakan pada siswa sekolah dasar karena mampu membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 2 Tanjung Kesuma, ditemukan bahwa masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengingat kosakata Bahasa Inggris dasar, khususnya pada tema animals dan fruits. Sebagian besar siswa belum mampu menyebutkan nama-nama hewan dan buah dalam Bahasa Inggris dengan baik serta masih kurang percaya diri ketika diminta mengucapkannya di depan kelas. Selain itu, proses pembelajaran yang cenderung monoton membuat siswa

cepat merasa bosan dan kurang berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih tertarik ketika guru menggunakan media gambar dan aktivitas permainan dibandingkan metode ceramah biasa. Dari hasil observasi tersebut, diketahui bahwa siswa membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui program “Fun English for Kids”: Pengenalan Vocabulary Bahasa Inggris Tema Animals dan Fruits melalui *Guessing Picture Game* pada Siswa SD. Program ini bertujuan untuk membantu siswa mengenal, memahami, dan mengingat kosakata Bahasa Inggris dasar melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penerapan *Guessing Picture Game*, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami nama-nama hewan (animals) dan buah-buahan (fruits) dalam Bahasa Inggris, meningkatkan keberanian dalam mengucapkan kosakata, serta menumbuhkan minat belajar Bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tanjung Kesuma pada 12 Oktober 2026. Sasaran kegiatan ini adalah 17 siswa.. Pemilihan sasaran dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali serta mengingat kosakata Bahasa Inggris dasar, khususnya pada tema *animals dan fruits*. Oleh karena itu, kegiatan ini difokuskan pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Guessing Picture Game*, yaitu permainantebak gambar yang bertujuan membantu siswa mengenal dan memahami kosakata Bahasa Inggris secara lebih menarik dan interaktif..

Dalam metode ini, siswa diperlihatkan gambar hewan (animals) dan buah-buahan (fruits), kemudian diminta untuk menebak serta menyebutkan nama gambar tersebut dalam Bahasa Inggris. Penggunaan media visual berupa gambar dipilih karena dinilai efektif dalam membantu siswa memahami kosakata baru, meningkatkan daya ingat, serta membangun keberanian siswa dalam mengucapkan Bahasa Inggris sederhana. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan observasi awal terhadap kebutuhan siswa, menyusun materi pembelajaran, menyiapkan media berupa kartu gambar (*flashcard*) bertema animals dan fruits, serta menyusun alur kegiatan *Guessing Picture Game*. Selain itu, tim pengabdian juga menyiapkan lembar evaluasi sederhana serta reward sebagai bentuk apresiasi terhadap siswa yang aktif mengikuti pembelajaran.

Instrumen Pelaksanaan

a. Sosialisasi

Instrumen ini digunakan untuk memberikan pengenalan awal mengenai pentingnya belajar Bahasa Inggris sejak dini kepada siswa sekolah dasar. Sosialisasi dilakukan dengan memberikan penjelasan sederhana mengenai manfaat mengenal kosakata Bahasa Inggris, khususnya nama-nama hewan (animals) dan buah-buahan (fruits) yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun motivasi dan minat siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran.

b. Pengenalan Vocabulary

Instrumen ini digunakan untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris bertema animals dan fruits melalui media visual berupa gambar dan kartu bergambar (flashcard). Pada tahap ini, tim pengabdian menyebutkan nama hewan dan buah dalam Bahasa Inggris, kemudian siswa diminta untuk mengulangi pelafalan secara bersama-sama. Penggunaan media gambar dilakukan agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang diajarkan.

c. *Guessing Picture Game*

Instrumen ini merupakan inti dari pelaksanaan kegiatan, yaitu pembelajaran berbasis permainan tebak gambar. Dalam kegiatan ini, siswa diminta menebak gambar hewan dan buah yang diperlihatkan oleh tim pengabdian kemudian menyebutkan nama gambar tersebut dalam Bahasa Inggris. Permainan dilakukan secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pemberian poin dan reward sederhana dilakukan untuk meningkatkan antusiasme serta rasa percaya diri siswa selama proses belajar berlangsung.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan kegiatan pembukaan dan *ice breaking* guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya, tim pengabdian memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris bertema animals dan fruits menggunakan media gambar. Setelah siswa dikenalkan dengan berbagai kosakata, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan *Guessing Picture Game*, di mana siswa diminta menebak gambar yang ditunjukkan secara bergiliran dan menyebutkan nama benda tersebut dalam Bahasa Inggris. Untuk meningkatkan antusiasme siswa, permainan dilakukan dengan suasana kompetitif yang menyenangkan melalui pemberian poin dan penghargaan sederhana kepada siswa yang berhasil menjawab dengan benar.

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kemampuan siswa dalam mengenali, mengingat, dan menyebutkan kembali kosakata Bahasa Inggris yang telah dipelajari. Evaluasi juga dilakukan melalui sesi tanya jawab dan kuis sederhana di akhir kegiatan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi animals dan fruits. Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan meningkatnya partisipasi aktif siswa, keberanian dalam mengucapkan kosakata Bahasa Inggris, serta kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan.

Jenis Kosa kata

Kosakata adalah kumpulan kata-kata bahasa yang terdapat dalam sebuah kalimat, seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Singkatnya, kosakata di sini adalah kumpulan kata-kata yang berkembang seiring pertumbuhan kita dan sebagai alat komunikasi yang akan digunakan. Kosa kata sangat penting di mana Anda dapat membuat kalimat dari kosa kata. Richards (1986) mendefinisikan kosa kata sebagai “komponen inti dari kemahiran berbahasa dan menyediakan banyak dasar untuk seberapa baik pembelajar berbicara, mendengar, membaca dan menulis”. Kemudian Ranuntu (2000) menjelaskan bahwa kemampuan berbicara dan kemampuan mendengar memiliki hubungan yang erat namun kemampuan membaca dan kemampuan menulis memiliki keunikannya tersendiri.

1. Kata benda

Kata benda adalah kata yang digunakan untuk merujuk pada objek yang tampak secara fisik seperti orang, tumbuhan, hewan, objek imanimate, dan tempat. Itu dapat abstrak objek seperti judul atau nama.

2. Kata kerja

Kata kerja adalah kata yang menjelaskan tindakan, tindakan, atau kondisi sesuatu. Kata kerja sering disebut sebagai kata kerja karena menunjukkan aktivitas subjek dalam sebuah kalimat. Kata kerja biasanya datang dalam bentuk multitape, seperti kata kerja 1, kata kerja 2, kata kerja 3 dan kata kerja.

3. Kata sifat

Kata sifat adalah kata yang digunakan untuk menjelaskan, memisahkan, dan menjelaskan kata benda atau kata ganti. Anda dapat menggunakan kata sifat multitape (kata sifat) untuk kata benda atau kata ganti.

4. Kata keterangan

Kata keterangan adalah kata yang digunakan untuk menjelaskan kata kerja, kata sifat, atau kata keterangan lain kecuali untuk kata benda dan kata ganti.

Mengajar Kosa kata Menggunakan Gambar

Menurut Uberman (1998:20), “pembelajar lebih mengingat materi yang telah disajikan melalui alat bantuvisual”. Dengan belajar kosa kata bahasa Inggris menggunakan gambar, siswa dapat menemukan kosa kata baru dari apa yang mereka lihat dari gambar. Peneliti akan mengajarkan siswa tentang kata benda dengan menggunakan gambar. Seperti disebutkan di atas, kata benda adalah kata yang digunakan untuk merujuk pada objek yang tampak secara fisik seperti orang, tumbuhan, hewan, objek imanimate, dan tempat. Peneliti memilih kata benda karena cocok untuk siswa SD.

Marry dan Michael (1973:164) menyatakan bahwa ada tiga macam gambar :

1. Gambar orang perseorangan dan benda perseorangan
2. Gambaran situasi dimana orang melakukan sesuatu yang didalamnya terdapat hubungan benda-benda dan atau orang dapat dilihat
3. Serangkaian gambar pada satu bagian

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan pada 12 Oktober 2026 di SD Negeri 2 Tanjung Kesuma. Sasaran kegiatan ini adalah 17 siswa. Kegiatan berlangsung dengan baik dan mendapat respons positif dari pihak sekolah maupun siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama satu hari dengan fokus utama memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris dasar bertema animals dan fruits melalui metode pembelajaran berbasis permainan.

Pada tahap awal kegiatan, tim pengabdian melakukan pembukaan dan perkenalan dengan siswa. Kegiatan diawali dengan ice breaking sederhana untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi rasa canggung siswa terhadap tim pengabdian. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan sejak awal, terutama ketika pembelajaran dikemas melalui permainan dan media visual berupa gambar berwarna. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan lebih mudah diterima oleh siswa sekolah dasar. Kegiatan selanjutnya difokuskan pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris bertema animals. Tim pengabdian memperkenalkan beberapa nama hewan yang umum dijumpai siswa, seperti cat, dog, rabbit, bird, cow, tiger, elephant, monkey, fish, dan chicken menggunakan media gambar (flashcard). Siswa diminta mendengarkan pelafalan yang benar, hewan dalam Bahasa Indonesia, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan padanannya dalam Bahasa Inggris.

Setelah pengenalan kosakata selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan *Guessing Picture Game* tema *animals dan fruits*. Dalam permainan ini, tim pengabdian menunjukkan gambar hewan secara acak dan siswa diminta menebak nama gambar tersebut dalam Bahasa Inggris. Kegiatan dilakukan secara individu dan kelompok untuk meningkatkan partisipasi siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa metode permainan membuat siswa lebih aktif bertanya, berani mencoba menjawab, serta menunjukkan peningkatan rasa percaya diri saat mengucapkan kosakata Bahasa Inggris di depan kelas. Pada sesi berikutnya, tim pengabdian memperkenalkan kosakata bertema fruits. Materi yang diajarkan meliputi nama buah-buahan sederhana seperti apple, banana, orange, mango, grape, watermelon, papaya, pineapple, dan strawberry. Sama seperti kegiatan sebelumnya, siswa diminta mendengarkan cara pelafalan, mengulangi bersama-sama, dan mencoba menyebutkan nama buah secara mandiri. Penggunaan gambar yang menarik membantu siswa lebih mudah mengenali bentuk buah sekaligus mengingat nama dalam Bahasa Inggris. Selanjutnya, penerapan *Guessing Picture*

Game kembali dilakukan pada tema fruits. Tim pengabdian menunjukkan gambar buah secara acak, kemudian siswa diminta menebak nama buah tersebut dalam Bahasa Inggris. Suasana kelas menjadi lebih aktif karena siswa terlihat bersemangat untuk menjawab pertanyaan dan memperoleh reward sederhana dari tim pengabdian. Selain itu, permainan kelompok juga membantu siswa belajar bekerja sama serta meningkatkan interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

PENUTUP

Melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif menggunakan media gambar bertema makanan, siswa-siswi kelas 3 dapat lebih mudah memahami dan menguasai kosakata dasar Bahasa Inggris serta mampu membuat kalimat sederhana seperti “I like...” dan “I don’t like...”. Program ini menunjukkan bahwa penggunaan metode visual, praktik langsung, serta permainan edukatif mampu meningkatkan minat, keberanian, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu, program ini juga mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan kolaboratif antara siswa, guru, dan mahasiswa pelaksana. Dari sisi pengabdian masyarakat, kegiatan ini turut memperkenalkan pentingnya pendidikan bahasa asing sejak dini kepada masyarakat desa.. Melalui penerapan metode *Guessing Picture Game*, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali gambar, mengingat, serta menyebutkan kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik dibandingkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Selain itu, penggunaan media visual berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan antusiasme, keberanian, partisipasi aktif, serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami materi tanpa merasa terbebani, sehingga proses belajar berlangsung lebih interaktif dan efektif. Implikasi pedagogis dari kegiatan ini menunjukkan bahwa metode *Guessing Picture Game* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya dalam pengenalan kosakata dasar, karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Selain itu, penggunaan media gambar dan aktivitas bermain dapat membantu guru menyesuaikan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Kosakata*.
Bandung: Angkasa.

Uno, H. B. (2012). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

