

**DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL
“SAKABISA” UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
FASE B PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Maudy Putri Alamanda

2000887

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG
2024**

DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “SAKABISA”
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B PADA SISWA
SEKOLAH DASAR

Oleh
Maudy Putri Alamanda

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

© Maudy Putri Alamanda
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2024

**Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
Dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis**

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

MAUDY PUTRI ALAMANDA

NIM 2000887

DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL
"SAKABISA" UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B
PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui
Penguji I

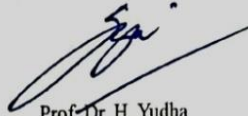
Menyetujui
Penguji II

Menyetujui
Penguji III



Dr. H. Prana Dwija
Iswara, M.Pd.

NIP.197212262005011011



Prof. Dr. H. Yudha
Munajat Saputra, M.Ed.

NIP.196303121989011002

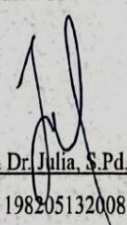


Drs. H. Dadan Djuanda,
M.Pd.

NIP.196311081988031001

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang,



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MAUDY PUTRI ALAMANDA
NIM 2000887

DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “SAKABISA”
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B PADA SISWA
SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



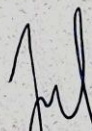
Drs. H. Dadah Djuanda, M.Pd.
NIP.196311081988031001

Pembimbing II



Dr. H. Prana Dwija Iswara, M.Pd.
NIP.197212262005011011

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Desain Media Interaktif Berbasis Kamus Digital “SAKABISA” Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Pada Siswa Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak selaras dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atas keaslian karya ini.

Bandung, Juli 2024

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 1000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the serial number A714FALX352633837.

Maudy Putri Alamanda

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbil'alamin*. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Desain Media Interaktif Berbasis Kamus Digital “SAKABISA” Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Pada Siswa Sekolah Dasar”** ini. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat, *tabi'in atbauthabi'in*, serta sampai kepada kita selaku umatnya. *Aamiin yarabal alamin*.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penemuan masalah pada kelas III dan IV sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B, khususnya materi kosakata di setiap bab. Masalah tersebut terletak pada kurangnya sumber media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran terkait pencarian dan pemahaman kosakata peserta didik. Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk *men-desain* dan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif berupa aplikasi kamus digital berbasis android dengan perancangan *desain* konten kamus menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Selain itu, skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan program studi S-1 PGSD Kampus Sumedang Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala saran maupun kritik yang membangun untuk kemajuan penulis di masa yang akan datang. Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi pembaca, dalam memberikan referensi terkait media interaktif berupa aplikasi kamus digital SAKABISA berbasis android dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Bandung, Juli 2024

Maudy Putri Alamanda

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis bisa menyelesaikan proposal skripsi penelitian ini dengan Judul “Desain Media Interaktif Berbasis Kamus Digital “SAKABISA” Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Pada Siswa Sekolah Dasar“ Skripsi ini bertujuan untuk memberikan informasi hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan sebagai salah satu syarat untuk menempuh gelar sarjana program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak karena itu peneliti bermaksud untuk menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah swt yang telah menguatkan diri ini untuk selalu beryukur dan mampu berjuang sejauh ini, sehingga mampu menghadapi segala situasi dengan lancar, tanpa menyerah dalam keadaan seperti apapun.
2. Mamah yang sangat penulis cintai dan sayangi, Ibu Euis Hayati yang selalu mendukung secara lahir dan batin, serta mendo'akan penulis selama perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
3. Bapak yang sangat penulis sayangi, Bapak Ahmad Rifa'I yang selalu memberikan bantuan, mengantar kemanapun dan doa ketika sedang kesulitan dalam pengerjaan tugas.
4. Dua kakak yang sangat penulis sayangi, Novi Aryanti dan Nandini Juanita yang selalu memberikan dukungan ketika merasa kesulitan dalam proses pengerjaan skripsi.
5. Dua keponakanku, Muhammad Zahid Hidayatullah dan Andrea Dena Wimala yang menjadi penyemangat selama proses pengerjaan skripsi.
6. Keluarga besar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dan do'a selama perkuliahan.
7. Bapak Drs. H. Dadan Djuanda, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan bimbingan, motivasi, serta selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis hingga tugas akhir ini selesai.

8. Bapak Dr. H. Prana Dwijia Iswara, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan, selalu meluangkan waktunya untuk membimbing penulis hingga tugas akhir ini selesai.
9. Seluruh jajan guru dan peserta didik SD Negeri Rancabogo Kabupaten Subang, SDN 177 Cipedes Kota Bandung, dan SDN Pasirhalang Kabupaten Bandung Barat yang menjadi partisipan penelitian dan telah bersedia membantu penulis selama proses pembuatan skripsi.
10. **Prof. Dr. H. Yudha Munajat Saputra**, M.Ed selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
11. Dr. Maulana, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
12. Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
13. Bapak dan Ibu dosen, serta seluruh staff akademik Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta bantuan lainnya selama penulis menjalankan perkuliahan.
14. Teman seperjuangan semasa perkuliahan Novita Putri Amelia Ramdani, Suci Nur Indah Utami, Dinda Safitri, Della Mustika, Noviyanti, Qothrunnada S yang senantiasa menemani masa-masa tersulit dalam perkuliahan serta saling memberikan dukungan dan motivasi.
15. Sahabat tersayang, Fitriani Aprillia yang selalu memberikan dukungan dan do'a selama masa kuliah sampai detik-detik akhir perkuliahan.
16. Sahabat dan teman-temanku yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah Swt memudahkan setiap urusannya dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. *Aamiin Allahumma Aamiin*

Bandung, Juli 2024

Maudy Putri Alamanda

ABSTRAK

DESAIN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “SAKABISA” UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE B PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh
Maudy Putri Alamanda
2000887

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik pada Fase B kurang memiliki pemahaman dalam menguasai kosakata pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan tidak memanfaatkan media pembelajaran secara optimal saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital sangat dibutuhkan untuk menambah rasa antusias dalam belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi dengan mendesain media interaktif berbasis kamus digital pendamping mata pelajaran bahasa Indonesia Fase B untuk peserta didik Kelas III dan kelas IV di tiga sekolah dasar yaitu SD Negeri Rancabogo, SDN 177 Cipedes, dan SDN Pasirhalang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berbentuk aplikasi kamus digital yang layak digunakan. Metode penelitian yang digunakan ialah metode D&D (*Design and Development*) dengan desain alur pengembangan memakai model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan kelayakan rancangan media pembelajaran interaktif kamus digital berbasis aplikasi android bernama “Kosakata Bahasa Indonesia Sesuai Abjad” disingkat SAKABISA yang dikembangkan menjadi aplikasi dengan bantuan *web* Kodular. Media pembelajaran interaktif kamus digital berbasis aplikasi melewati proses *expert review* ahli bahasa dan ahli media menghasilkan skor persentase 97,2% dan 95,8% (kategori sangat layak). Serta, dilakukan tahap implementasi uji coba produk secara terbatas dan evaluasi. Respon guru dan peserta didik menghasilkan skor persentase 95,53% (kategori sangat baik). Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa guru dan peserta didik menyukai dan antusias dengan adanya aplikasi digital dalam pembelajaran dan mengembangkan pembelajaran secara mandiri. Temuan ini menguatkan fakta bahwa masyarakat Indonesia tergolong literat dalam teknologi digital.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kamus digital, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Model ADDIE

ABSTRACT

INTERACTIVE MEDIA DESIGN BASED ON DIGITAL DICTIONARY "SAKABISA" FOR INDONESIAN LANGUAGE LEARNING PHASE B IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Oleh
Maudy Putri Alamanda
2000887

This research was motivated by students in Phase B lacking understanding in mastering vocabulary in Indonesian language subjects and not utilizing learning media optimally during the learning process. The use of digital learning media is really needed to increase enthusiasm for learning and increase learning effectiveness. Based on this, the researcher tried to provide a solution by designing digital dictionary-based interactive media to accompany Phase B Indonesian language subjects for Class III and Class IV students in three elementary schools, namely SD Negeri Rancabog, SDN 177 Cipedes, dan SDN Pasirhalang. The aim of this research is to produce a learning media in the form of a digital dictionary application that is suitable for use. The research method used is the D&D (Design and Development) method with a development flow design using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The research results show the feasibility of designing an interactive learning media for a digital dictionary based on an Android application called "Indonesian Vocabulary According to Alphabets" abbreviated as SAKABISA which was developed into an application with the help of the Kodular web. The application-based digital dictionary interactive learning media went through an expert review process by linguists and media experts resulting in percentage scores of 97.2% and 95.8% (very feasible category). Also, a limited product trial implementation and evaluation phase was carried out. The responses of teachers and students produced a percentage score of 95,53% (very good category). Thus, this research proves that teachers and students like and are enthusiastic about digital applications in learning and develop learning independently. These findings reinforce the fact that Indonesian society is relatively literate in digital technology.

Keywords: Interactive Media, Digital Dictionary, Indonesian Language Learning, ADDIE Design

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Proposal	Error! Bookmark not defined.
1.6 Target Luaran.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Konsep Media Pembelajaran Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif ..	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Interaktif ...	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Jenis – jenis Media Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat .	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Prinsip – Prinsip dan Kedudukan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.8 Sistem Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Digital	Error! Bookmark not defined.
2.1.9 Konsep Kamus Digital SAKABISA	Error! Bookmark not defined.
2.2 Konsep Kosakata	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Kosakata	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Perkembangan Kosakata	Error! Bookmark not defined.

2.2.3	Macam-macam kosakata	Error! Bookmark not defined.
2.2.4	Jenis Kelompok kosakata	Error! Bookmark not defined.
2.2.5	Tata Bahasa Dasar Kosakata bahasa Indonesia.....	Error! Bookmark not defined.
2.3	Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	Error! Bookmark not defined.
2.4	Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.5	Kerangka Pemikiran.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Metode dan Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.1.1	Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.1.2	Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Lokasi, Waktu, dan Partisipan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.3	Partisipan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3	Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Tahapan <i>Analyze</i> (Analisis)	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Tahapan <i>Design</i> (Perancangan)	Error! Bookmark not defined.
3.3.3	Tahapan <i>Development</i> (Pengembangan)	Error! Bookmark not defined.
3.3.4	Tahapan <i>Implementation</i> (Implementasi)....	Error! Bookmark not defined.
3.3.5	Tahapan <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Error! Bookmark not defined.
3.4	Teknik Pengumpulan data.....	Error! Bookmark not defined.
3.5	Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6	Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Desain dan Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi Media Interaktif Berbasis Kamus Digital SAKABISA	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Uji Kelayakan Ahli bahasa dan Ahli Media terhadap Aplikasi Media Interaktif Berbasis Kamus Digital SAKABISA	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Aplikasi Media Interaktif Berbasis Kamus Digital SAKABISA	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Desain dan Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi Media Interaktif Berbasis Kamus Digital SAKABISA	Error! Bookmark not defined.

4.2.2 Uji Kelayakan Ahli Bahasa dan Ahli Media terhadap Aplikasi Media Interaktif Berbasis Kamus Digital SAKABISA **Error! Bookmark not defined.**

4.2.3 Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Aplikasi Media Interaktif Berbasis Kamus Digital SAKABISA **Error! Bookmark not defined.**

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI ... **Error! Bookmark not defined.**

5.1 Simpulan **Error! Bookmark not defined.**

5.2 Implikasi..... **Error! Bookmark not defined.**

5.3 Rekomendasi **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA 158

RIWAYAT HIDUPError! Bookmark not defined.

LAMPIRAN-LAMPIRANError! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kata dan Batasan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Contoh Kosakata Aktif dan Pasif.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Data dan Teknik Yang Digunakan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Wawancara Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Wawancara Peserta didik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Skoring Skala Likert dalam Sugiono (2019).....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Implementasi skor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kategori Skor Angket Respon Guru dan Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Implementasi skor Responden	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Spesifikasi Perangkat Laptop.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Spesifikasi Perangkat Smartphone.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Rancangan storyboard Aplikasi Kamus Digital SAKABISA.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Keseluruhan Desain Aplikasi Kamus Digital SAKABISA.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Komponen dalam Pengembangan Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Guru terhadap Aplikasi Kamus Digital SAKABISA	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Kinerja Aplikasi dari Uji Installability pada 16 Perangkat Smartphone	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Hasil Penilaian Peserta Didik Kelas III SD Negeri Rancabogo..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Rancabogo .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 16 Hasil Penilaian Peserta Didik kelas III SDN 177 Cipedes.....	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 17 Hasil Penilaian Peserta Didik kelas IV SDN 177 Cipedes **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 18 Hasil Penilaian Peserta Didik kelas III SDN Pasirhalang..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 19 Hasil Penilaian Peserta Didik kelas IV SDN Pasirhalang **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 20 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Peserta Didik.. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 21 Komentar dan Saran ahli terhadap Aplikasi Kamus Digital SAKABISA..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Aneka Informasi Kamus.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 Prosedur Desain ADDIE**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Diagram Jumlah Kosakata yang Belum Dipahami Peserta Didik kelas III SD Negeri Rancabogo.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Diagram Jumlah Kosakata yang Belum Dipahami Peserta Didik kelas IV SD Negeri Rancabogo**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Diagram Jumlah Kosakata yang Belum Dipahami Peserta Didik kelas III SDN 177 Cipedes.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Diagram Jumlah Kosakata yang Belum Dipahami Peserta Didik kelas IV SDN 177 Cipedes**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Diagram Jumlah Kosakata yang Belum Dipahami Peserta Didik kelas III SDN Pasirhalang.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Diagram Jumlah Kosakata yang Belum Dipahami Peserta Didik kelas IV SDN Pasirhalang.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 7 Flowchart Aplikasi Kamus Digital SAKABISA...**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 8 Ukuran Proyek Canva yang Digunakan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 9 Fitur Elemen pada Canva Pro.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 10 Contoh Hasil Desain Logo dan Tombol Navigasi Aplikasi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 11 Fitur Unduh pada Website Canva Pro..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 12 Hasil dari Memakai Remove Background **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 13 Contoh Hasil dari Tahap Memakai Website Iloveimg..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 14 Hasil Desain Background Utama Aplikasi.... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 15 Contoh Hasil Desain Konten Untuk Aplikasi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 16 Halaman Membuat New Proyek**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 17 Halaman Membuat New Proyek**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 18 Nama Halaman Kosong tiap Screen**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 19 Komponen Palette pada halaman Screen1 **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 20 Alur Menggugah Animasi Bergerak dari web Lottie..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 21 Alur Membuat Halaman Block untuk Screen1**Error! Bookmark not defined.**

- Gambar 4. 22 Komponen Palette pada Halaman Home **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 23 Alur Membuat Halaman Block untuk Screen Home **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 24 Komponen Palette pada Halaman Kamus..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 25 Alur Membuat Halaman Block Pallate Web1 dan Screen Kamus **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 26 Alur Membuat Halaman Blocks List View Text . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 27 Alur Membuat Halaman Blocks Text Box1.. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 28 Alur Membuat Halaman Blocks Tombol Cari **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 29 Alur Membuat Halaman Blocks Audio..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 30 Komponen Palette pada Halaman Cara Penggunaan, Latar Belakang, dan Tentang Kreator..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 31 Alur Membuat Halaman Blocks Cara Penggunaan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 32 Alur Membuat Halaman Blocks Latar Belakang . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 33 Alur Membuat Halaman Blocks Tentang Kreator **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 34 Alur Membuat Semua Komponen Menjadi Aplikasi..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 35 Aplikasi Kamus Digital SAKABISA disebarakan melalui WhatApps Group **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 36 Tampilan Awal Isi Konten Aplikasi Kamus Digital SAKABISA **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 37 Tampilan Akhir Isi Konten Aplikasi Kamus Digital SAKABISA **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. 1 Data Kosakata dalam Aplikasi Kamus Digital SAKABISA .. **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. 1 Pedoman Wawancara dengan Guru **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. 2 Soal Tes Awal Kemampuan Penguasaan Peserta didik Kelas III SD**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. 3 Soal Tes Awal Kemampuan Penguasaan Peserta didik Kelas IV SD**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. 4 Instrumen Validasi Ahli Bahasa**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. 5 Instrumen Validasi Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. 6 Instrumen Angket Respon Guru**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. 7 Instrumen Angket Respon Peserta Didik..... **Error! Bookmark not defined.**
- No table of figures entries found.**Lampiran 4. 1 SK Pembimbing Skripsi . **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. 2 Lembar Monitoring Dosen Pembimbing 1 ... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. 3 Lembar Monitoring Dosen Pembimbing 2... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. 4 Surat Izin Penelitian SD Negeri Rancabogo. **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. 5 Surat Izin Penelitian SDN 177 Cipedes..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. 6 Surat Izin Penelitian SDN Pasirhalang **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. 7 Surat Keterangan Penelitian SD Negeri Rancabogo **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. 8 Surat Keterangan Penelitian SDN Pasirhalang....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. 9 LOA Artikel.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, A. (2017). *Kosakata bahasa Indonesia*. Textium.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif: Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*. Kaukaban Dipantara.
- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1).
- Ali Mustadi, Arif Wiyat Purnanto, Octavian Muning Sayekti, Nesi Anti Andini, Fera Dwidarti, Hesti Ariestina, Handara Tri Elitasari, Fajarsih Darusuprapti, Muhammad Asip, H. I. (2022). *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka* (UNY, Ed.; cetakan ke). UNY Press.
- Amini, N. (2020). *Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini*. 09(02), 199–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6702>
- Annisya, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7888–7895. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Aryobimo, B. (2023). *Pengembangan Kamus Arab Tematik: Validitas, Kelayakan, dan Efektivitas*. Nas Media Pustaka.
- Atria Apriani, & Mujiburrahman. (2022). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas Iv Sdn 1 Jeringo Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal of Mandalika Literature*, 3(1), 116–124. <https://doi.org/10.36312/jml.v3i1.1005>
- Azmi Alwi, N. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(1), 143–152. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6836>
- Bachrudin. (2023). *Relasi Bahasa Indonesia Dan Bahasa Hukum Indonesia Dalam Penyusunan Perjanjian Dan Pembuatan Akta Notaris*. Prenada Media.
- Bahri, Humaedi, Rizal, Gamar, M. M., Misnah, & Riang Tati, A. D. (2021). Utilization of ICT-Based Learning Media in Local History Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012079>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Deti Nurhamidah, S., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM TATA SURYA

- UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISWA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>
- Deviyanti, A., Apriliana, M., Satria, I., & Adam. (2023). *Crossword Puzzle Braille: Menambah Kosakata Bahasa Inggris Tunanetra*. Pradina Pustaka.
- Djuanda, D. (2008). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar* (E. 1, Ed.). Pustaka Lathifah.
- Doli Siregar, M. S., Prihasti, E., & Ritonga, M. U. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SCRABBLE SEBAGAI ALAT UKUR KETERAMPILAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SDN 10 ULU MAHUAM. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 146–150. <https://j.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/12366>
- Dr. Ina Magdalena, M. Pd. dan P. 4G. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (R. Awahita, Ed.; Cetakan I). CV JEJAK.
- Dwi Elviya, D., & Sukartiningsih, W. (n.d.). *PENERAPAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DALAM KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI SDN LAKARSANTRI I/472 SURABAYA*.
- Eliana, N. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–55. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.05>
- Erlina, T., & Dwija Iswara, P. (2023). SEBAGAI MEDIA MEMBACA PERMULAAN SISWA SD KELAS I. In *Attadib: Journal of Elementary Education* (Vol. 7, Issue 2).
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*.
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 1544–1550. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2410>
- Firman. (n.d.). *BAHASA INDONESIA UNTUK PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM* (M. Sukirman, Ed.; Cetakan pe). Penerbit Aksara Timur.
- Fitriantiwi, W., Lydea, & Indriani, R. (2020). *ESAI PENERAPAN EJAAN BAHASA INDONESIA*. GUEPEDIA.
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Gede Agus Putra Prabawa, D., & Prima Restami, M. (2020). *Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Sainifik untuk Siswa Sekolah Dasar*. 8(3), 479–491.
- Hafid Effendy, M. (2022). *Teori dan Metode Kajian Budaya Etnik Madura*. Jakad Media Publishing.

- Hanum, I. L. (2019). *Kosakata Bahasa Indonesia*. PT Penerbit Intan Pariwara.
- Harlina, & Wardarita Ratu. (2020). PERAN PEMBELAJARAN BAHASA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN* (Cetakan Pertama). PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP.
- Hasniar, H. (2020). Pemerolehan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia Prasekolah Di Kecamatan Barru: Kajian Psikolinguistik. *Jurnal Ilmu Budaya*, 8(2), 357–366. <https://doi.org/10.34050/jib.v8i2.11473>
- Herdianto, E. N., Mardiyana, & Indriati, D. (2020). ICT-Based Learning Media to Enhance Students' Problem Solving Ability in Efforts to Face the Industrial Revolution 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1511(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012097>
- Heris Mahendra, H., & Zahara Nurani, R. (2020). Pengaruh Penggunaan DLM (Digital Learning Material) Terhadap Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 26–34. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Ibrahim, M. A., Yasin Fauzan, L., Raihan, P., Nurhadi Nuriyah, S., Setiawan, U., & Nur Destiyani, Y. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4(2).
- Inayahtur Rahma, F. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2).
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Kentjono, D., & Suhardi, B. (2015). *Tata Bahasa Dasar : Bahasa Indonesia*. Remaja Rosdakarya.
- Lestari, H. S. (2023). EFEKTIVITAS BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS DIGITAL LIBRARY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS VI SD. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 94–102. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK

- PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. III No. III*.
- Magdalena, I. (2021). *TuTulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak.
- Malahayati, E. N. (2021). Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran. *Maglearning*, 1–6. <https://maglearning.id/2021/11/12/prinsip-pemilihan-media-pembelajaran/>
- Manurung, H. M., Oktavia, N., Nurjamin, A., Janna, I. M., Prodyanatasari Arshy, Nurhasanah, S., & Prayogi, A. (2023). *PENGEMBANGAN SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI*. Pustaka Peradaban.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4). <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital* (Pertama). Penerbit Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Nunuk Suryanu, Achmad Setiawan, A. P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Lathifah, Ed.; pertama). PT REMAJA INDONESIA. <https://doi.org/RR.PK0381-02-2019>
- Nurhalimah, I., Dwija Iswara, P., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan aplikasi android dalam pembelajaran menulis cerita di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 2685–4031.
- Nurlelah, M.Pd., Desi Wulandari, S.Pd., Muktiarni, M.Pd., Rokhani, ST., M.Ed., Yeni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Rahmat Hidayat, S.Pd., M.Pd., Lesnawati, S.Pd., M.Ed., Dr. Muhammad Guntur, M.Pd., Maraatussoaliha, S.S., Sopan Hidayat, S.Pd., M. Ed. (n.d.). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Abdul Ghafur, Ed.; Cetakan I). Zahir Publishing.
- Purwanti, S., Zulia, R., & Putri, A. (2021). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS HOTS PADA TEMA 6 MATERI MEMBANDINGKAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *Elementary School* (Vol. 8).
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Ridwan, Deluma, Hermanto, Bramianto, & Setiawan. (2023). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV dewa Publishing.
- Rizki Safira, A. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caramedia Communication.
- Sanjaya, & Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Sapriyah. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR*. 2(1), 470–477.

- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Sentosa, A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Sosial*. Penerbit NEM.
- Septy Nurfadillah. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita, Ed.; Cetakan Pertama). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., Nailul, S., & Aljamaliah, M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–89.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Method)*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suharshimi Arikunto. (2013). *Manajemen Penelitian* (Cetakan Keduabelas). PT RINEKA CIPTA.
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Pancasila di SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Surya Putra, R., Ayuningsih, W., Pend Bahasa Indonesia, P., Al Hikmah Surabaya, S., & Kebonsari Elveka, J. V. (2020). PEMBELAJARAN DIGITAL MENGGUNAKAN QUIZLET. *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Tarigan, H. G. (2021). *Pengajaran Kosakata* (Edisi Revi). CV. Angkasa.
- Tutut Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P. B., & Alam, S. (2021). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD INPRES BANGKALA III KOTA MAKASSAR FKIP Universitas Megarezky 2) PGSD FKIP Universitas Megarezky. In *dkk. Jurnal Pendas Mahakam* (Vol. 6, Issue 2).
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 617–627.
- Verawati, & Enny Comalasari. (2019). PEMANFAATAN ANDROID DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.

- Winarti, S. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa SD Ditinjau dari Aspek Kelas Kata: Studi Kasus pada Tiga Sekolah Dasar di Kota Ternate, Provinsi Maluku Utara. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 6–16. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.890>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yuandi, I. A. (2024). *APLIKASI KAMUS BAHASA DAERAH TOLAKI BERBASIS ANDROID* (Vol. 6, Issue 1).
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>