

**PENGARUH MEDIA *GAMES TO LEARN ENGLISH*
TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
DENGAN PENDEKATAN EMRED
KELAS 5 SDN PASIR MUNCANG 1 TANGERANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Najwa Nur Haliza
NIM 2105743

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS DI SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGARUH MEDIA *GAMES TO LEARN ENGLISH*
TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
DENGAN PENDEKATAN EMRED
KELAS 5 SDN PASIR MUNCANG 1 TANGERANG**

Oleh
Najwa Nur Haliza
NIM 2105743

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Kampus UPI di Serang

© Najwa Nur Haliza 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

NAJWA NUR HALIZA

**PENGARUH MEDIA *GAMES TO LEARN ENGLISH* TERHADAP
PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN
PENDEKATAN EMRED KELAS 5 SDN PASIRMUNCANG 1
TANGERANG**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing,



Prof. Drs. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D.
NIP 195910221985031008

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kampus di Serang
Universitas Pendidikan Indonesia,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP 198103272005021003

HALAMAN PENGESAHAN

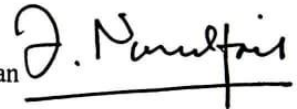
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Najwa Nur Haliza
NIM : 2105743
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Games To Learn English* Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang

Telah berhasil bertahan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Iik Nurulpaik, S.Pd., M.Pd., M.A.P.
: NIP. 197401142001121001 Tanda Tangan



Penguji II : Firman Robiansyah, M.Pd.
: NIP. 198009102005011003 Tanda Tangan



Penguji III : Tomi Efendi, M.Pd.
: NIP. 199212222024061003 Tanda Tangan

Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 23 Januari 2025

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Games To Learn English* Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 15 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Najwa Nur Haliza

NIM 2105743

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Games To Learn English* Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang” ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Inggris melalui *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED siswa kelas 5 di SDN Pasirmuncang 1 Tangerang, Banten. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah menjadi sumber semangat, inspirasi, dan dukungan selama proses penelitian ini. Kolaborasi dan pertukaran gagasan dengan mereka telah memperkaya perjalanan dalam meneliti dan menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan ke depannya. Semoga karya ini dapat menjadi kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan literasi di Indonesia dan dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut.

Serang, 15 Januari 2025

Penulis,



Najwa Nur Haliza

NIM 2105743

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Games To Learn English* Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.”

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang tak ternilai harganya. Oleh karena itu, dengan tulus penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. Herli Salim, M.Ed, Ph.D selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, serta saran-saran yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. Andika Arisetyawan, M.Si selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang selama masa perkuliahan telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan pengalaman yang sangat berarti.
4. SDN Pasirmuncang 1 Tangerang yang telah memberikan ruang dan perizinan untuk dapat melaksanakan kegiatan penelitian. Kepada Ibu Kepala Sekolah. Bapak/Ibu Guru Wali kelas 5. Bapak/Ibu Guru SDN Pasirmuncang 1 Tangerang. Jajaran Staf Sekolah.
5. Kedua orang tua saya, Ayahanda Ikrar Firdiansyah, S.Pd dan Ibunda Nur Harirah, S.Pd orang tua yang hebat yang senantiasa menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Sosok orang tua yang berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah, yang selalu mendo'akan, mencurahkan kasih sayang, perhatian, motivasi, nasihat, serta dukungan baik secara moral maupun finansial. Skripsi ini merupakan persembahan untukmu dari putri kecilmu yang saat ini sudah tumbuh dewasa menjadi gadis manis dan sedikit keras kepala. Hidup lebih lama lagi, mamah dan bapak harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.

6. Terima kasih kepada kakak dan adik saya terima kasih atas dukungannya secara moral maupun materil, terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjanah.
7. Saya ingin menyampaikan terima kasih kepada nenek saya Hj.Urpiah, S.Pd serta keluarga besar penulis, yang selalu memberikan semangat, dukungan dan inspirasi dalam setiap Langkah penulis.
8. Kepada Sahabat saya yang tak kalah penting kehadirannya Aina Lutfiah dan Lilis Inrawati terima kasih selalu ada dalam titik terendah saya, terima kasih untuk tangan yang selalu diulurkan, telinga yang siap mendengar, pelukan yang siap menghangatkan dan ucapan manis yang menenangkan, Terima kasih untuk selalu ada walaupun tak sedarah, dan terima kasih telah hadir dalam prosesku.
9. Kepada Mar'ataini Nurul Aminah, Ajeng Maulani dan Evi Selvia sosok teman seperti saudara, terima kasih telah memberikan motivasi, *support*, dan semangat kepada peneliti serta selalu setia mendengarkan curhatan hati peneliti dalam pengerjaan skripsi.
10. Terima kasih kepada teman-teman seperbimbingan saya, Nicky Nurcahyani, Retti Rahmasari, Qurrotun Nufus, Amita Suri, Hanna Intan, Mutiara Salsa dan Annisa Yulia atas kerja keras kita selama ini. Alhamdulillah kita bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu, berkat kalian saya semakin termotivasi untuk selalu mengerjakan setiap revisi.
11. Teman-teman satu angkatan di Program Studi [Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2021], yang telah memberikan semangat, kebersamaan, dan dukungan baik selama masa perkuliahan maupun saat menyusun skripsi ini.
12. Terakhir kepada jodohku kelak, Kelak kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun untuk saat ini keberadaanmu tidak tahu Dimana dan sedang menggenggam tangan siapa, penulis meyakini bahwa sesuatu yang akan ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya. Penulis menjadi bukti nyata

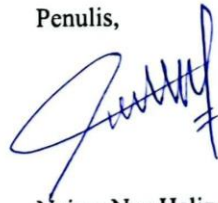
bahwa tidak ada pria manapun yang menemani perjuangan penulis saat menyelesaikan tugas akhir ini, jika nanti bertemu denganku sebagai jodoh di masa depan, aku harap kamu tidak harus merasakan perasaan cemburu perihal nama lain yang ada di sini, semoga kelak kita akan bertemu di waktu yang tepat.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak yang telah disebutkan, skripsi ini tidak akan terwujud seperti saat ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan yang berarti bagi perkembangan literasi di Indonesia. Penulis juga terbuka untuk kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa mendatang.

Serang, 15 Januari 2025

Penulis,



Najwa Nur Haliza

NIM 2105743

**PENGARUH MEDIA *GAMES TO LEARN ENGLISH*
TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
DENGAN PENDEKATAN EMRED
KELAS 5 SDN PASIRMUNCANG 1 TANGERANG**

Najwa Nur Haliza

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *games to learn English* dengan pendekatan EMRED untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa dikelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang yang masih tergolong rendah. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yaitu *quasi experimental design* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan tes soal pilihan ganda dan kuesioner. Dari hasil penelitian, penggunaan media *games to learn English* dengan pendekatan EMRED menunjukkan adanya peningkatan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 5 SDN Pasir Muncang 1 Tangerang. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat kondisi dikelas eksperimen pada hasil uji hipotesis *Paired Sample T-Test* pada materi pelajaran kosakata pada *Unit 5 What a nice skirt!* dan *unit 6 Part of our body that work together* dengan hasil *Asym.sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ dan taraf signifikasi 5% yang menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Media pembelajaran *games to learn English* terbukti layak untuk digunakan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris dikelas 5 di SDN Pasirmuncang 1 Tangerang yang dilihat dari hasil penilaian ahli media dihitung dengan *matriks Gregory* dengan perolehan skor sebesar 0,85 maka validitas dinyatakan “sangat tinggi” dengan kategori “Layak”. Sedangkan tindak lanjut menunjukkan rata-rata persentase dari kelima indikator pendekatan EMRED sebesar 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *games to learn English* dengan pendekatan EMRED berpengaruh dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.

Kata Kunci: *Games To Learn English*, EMRED, Peningkatan kosakata, Bahasa Inggris

**THE EFFECT OF GAMES TO LEARN ENGLISH
MEDIA ON IMPROVING ENGLISH VOCABULARY WITH THE EMRED
APPROACH IN GRADE 5 SDN PASIR MUNCANG 1 TANGERANG**

Najwa Nur Haliza

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of media games to learn English with EMRED approach to improve students' English vocabulary in class 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang which is still relatively low. The approach used is a quantitative approach, namely a quasi experimental design with a nonequivalent control group design. The data collection technique was using multiple choice question tests and questionnaires. From the results of the study, the use of games to learn English media with the EMRED approach showed an increase in English vocabulary in 5th grade students of SDN Pasirmuncang 1 Tangerang. This can be proven by looking at the conditions in the experimental class on the results of the Paired Sample T-Test hypothesis test on vocabulary subject matter in Unit 5 What a nice skirt! and unit 6 Part of our body that work together with the results of Asym.sig (2-tailed) 0.000 <0.05 and a 5% significance level which states that H_a is accepted and H_o is rejected. Games to learn English learning media is proven to be feasible to use in improving English vocabulary in class 5 at SDN Pasirmuncang 1 Tangerang as seen from the results of the media expert assessment calculated by the Gregory matrix with a score of 0.85, so the validity is declared "very high" with the category "Feasible". While the follow-up shows the average percentage of the five indicators of the EMRED approach of 90%. So it can be concluded that the use of games to learn English media with the EMRED approach has an effect compared to the lecture method in increasing the English vocabulary of 5th grade students of SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.

Keywords: Games To Learn English, EMRED, Vocabulary Improvement, English.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Definisi Operasional Variabel	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.2 Penelitian Yang Relevan	21
2.3 Hipotesis Penelitian.....	21
2.4 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Desain Penelitian	23
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.4 Populasi dan Sempel	24
3.5 Variabel Penelitian	25
3.6 Instrumen Penelitian.....	26
3.7 Teknik Pengumpulan Data	31
3.8 Teknik Analisis Data.....	32
3.9 Prosedur Penelitian.....	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.2 Pembahasan	53
4.3 Keterbatasan Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Implikasi	65
5.3 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen pre test dan post test.....	27
Tabel 3.3 Angket validasi kelayakan <i>Games To Learn English</i>	30
Tabel 3.4 Angket tindak lanjut <i>Games To Learn English</i> dengan pendekatan EMRED.....	30
Tabel 3.5 Hasil uji validitas soal pilihan ganda.....	33
Tabel 3.6 Hasil uji Reliabilitas soal pilihan ganda.....	34
Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat kesukaran soal	34
Tabel 3.8 Interpretasi daya pembeda	35
Tabel 3.9 Hasil Perhitungan daya pembeda soal	35
Tabel 3.10 Skor Angket	38
Tabel 3.11 kriteria kelayakan Angket Siswa.....	38
Tabel 4. 1 Data statistik hasil <i>pretest-posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	41
Tabel 4.2 Data nilai statistik deskriptif	42
Tabel 4. 3 Hasil uji normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	43
Tabel 4. 4 Hasil uji homogenitas <i>Levene Statistic Based On Mean</i>	44
Tabel 4. 5 Hasil Uji Hipotesis <i>Paired Sample T-Test</i>	45
Tabel 4. 6 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	46
Tabel 4.7 Hasil validasi materi pembelajaran	48
Tabel 4. 8 Tabulasi jumlah skor validator ahli materi	49
Tabel 4.9 Skor validasi ahli media pada media <i>games to learn English</i>	49
Tabel 4.10 Input data skor penilaian media menggunakan <i>matriks gregory</i> ...	50
Tabel 4.11 Total Skor dan Rata-Rata Angket	52
Tabel 4.12 perbandingan nilai <i>posttest</i> di kelas eksperimen dan kelas control	58
Tabel 4.13 Analisis data angket respon siswa.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	71
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	76
Lampiran 3. Surat Balasan Dari SDN Pasirmuncang 1	77
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian.....	78
Lampiran 5. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas eksperimen	79
Lampiran 6. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas kontrol	80
Lampiran 7. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas kontrol	81
Lampiran 8. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	85
Lampiran 9. Modul Pembelajaran di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	89
Lampiran 10. Analisis Data	103
Lampiran 11. Hasil Nilai <i>Pretest posttest</i> kelas Kontrol	105
Lampiran 12. Hasil Nilai <i>Pretest posttest</i> kelas Eksperimen.....	106
Lampiran 13. Lembar Bimbingan Skripsi.....	107
Lampiran 14. Lembar Validitas Ahli Instrumen Penelitian	108
Lampiran 15. Surat Bebas Plagiat.....	112

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, Agnes. 2017. Kosakata Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Textium
- Adi, S. (2021). "Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif terhadap Kosa Kata Siswa." *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 45-60.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15-31.
- Anasti Ririn, Anasta Lawe, Harnoviansyah, O. lin. (2022). *Sukses Menyelesaikan Skripsi Dengan Metode Penelitian Kuantitatif dan Analisis Data SPSS*. Gramedia Digital
- Arsyad, Azhar. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Champion, T., Gamble, C., Shennan, S., & Whittle, A. (2020). Oooo. *Prehistoric Europe*, 3, 184–206. <https://doi.org/10.4324/9781315422138-8>
- Damayanti, E. F. (2023). *Penggunaan Aplikasi Cake Dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Menggunakan Pendekatan Emred Kelas Iv Sdn Dalung 1* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Prentice Hall.
- Hidayat, M. (2021). Peran Kosakata dalam Penguasaan Bahasa Asing. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 23(1), 45-55.
- Huyen, N.T.T., & Nga, K.T.T. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90-105.
- Jenkins, J. (2009). English as a lingua franca: Interpretations and attitudes. *World Englishes*, 28(2), 200-207.
- Kusuma, R. (2020). Kosakata Sebagai Komponen Utama Keterampilan Berbahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(2), 150-160.

- Nugroho, A. (2020). "Penerapan Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Kosa Kata Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 215-230.
- Nurhadi, & Senduk, J. (2019). *Strategi dan Pendekatan Pembelajaran Efektif di Kelas*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Putri, A. D. (2019). *Pengembangan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-56.
- Ramli, M. 2012. Media dan Teknologi pembelajaran. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.
- Rianti, S. (2024). *PENGARUH DIGITAL GAME UCKRES MY NEW WORD DENGAN PENDEKATAN EMRED UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SD* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)
- Salim, H. (2024). *Penggunaan Pendekatan EMRED untuk Pembelajaran*. Suhut Media
- Setiawan, Y., & Wahyuni, R. 2021. "Peran Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Pengembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Bahasa dan Sastra*.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386-397
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)*. Bandung : Alfabeta 2019.
- Torkington, S. (2023, April 26). *These are the world's most multilingual countries*. Retrieved from word economic forum: <https://www.weforum.org/agenda/2023/04/worlds-most-multilingual-countries/#:~:text=Bahasa%20yang%20paling%20banyak%20digunakan,l%20dari%2050%25%20populasi%20global>.
- Wijaya, A. (2019). *Dasar-Dasar Pengajaran Kosakata dalam Bahasa Inggris*. Jakarta:Erlangga