

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “STUNESS” UNTUK
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DI KELAS II
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Siti Hasanah Umina
1603860

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “STUNESS” UNTUK
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DI KELAS II
SEKOLAH DASAR**

Oleh
Siti Hasanah Umina
1603860

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Siti Hasanah Umina 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

SITI HASANAH UMINA

1603860

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “STUNESS” UNTUK
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DI KELAS II
SEKOLAH DASAR**

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH
PEMBIMBING:**

Pembimbing I



Prof. Tatat Hartati, M.Ed., Ph.D.

NIP. 195303121979032002

Pembimbing II



Ira Rengganis, M.Sn.

NIP. 198002142008122001

Disahkan,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Hervanto, M.Pd.

NIP. 197708272008121001

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “*STUNESS*” UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Oleh

Siti Hasanah Umina

1603860

Pembelajaran bahasa kini menjadi salah satu pembelajaran yang utama dalam pendidikan. Kosakata juga memiliki peranan penting dalam pembelajaran bahasa, karena dengan pembelajaran kosakata, seorang individu mampu meningkatkan kemampuan berbahasa dengan cepat. Namun pada kenyataannya pembelajaran kosakata bahasa Indonesia yang dilakukan tidak memperhatikan karakteristik siswa yang aktif, senang bermain, dan memiliki keinginan terhadap suatu hal yang baru. Maka dari itu, dibutuhkan pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Tujuan penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan desain multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar; 2) mendeskripsikan pengembangan multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar; 3) mendeskripsikan penilaian para ahli mengenai desain dan konten multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Desain and Development* dengan subjek penelitian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Media yang dikembangkan berfokus pada materi tentang lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa 1) desain multimedia interaktif “*STUNESS*” ini terdiri dari rancangan garis besar program media (GBPM), *flowchart*, *wireframe*, *storyboard*, membuat soal dan kunci jawaban, serta mengumpulkan beberapa gambar, musik dan video; 2) pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dan menghasilkan multimedia interaktif “*STUNESS*”; 3) penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menyatakan multimedia interaktif “*STUNESS*” dalam kategori “sangat baik” dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : pengembangan, multimedia interaktif, pembelajaran kosakata bahasa Indonesia

ABSTRACT

“STUNESS” INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT FOR INDONESIAN VOCABULARY LEARNING IN 2ND GRADE AT ELEMENTARY SCHOOL

By

Siti Hasanah Umina

1603860

Language learning has now become one of the main learning in education. Vocabulary also has an important role in language learning, because by vocabulary learning, a person can improve language skills quickly. In reality, Indonesian vocabulary learning process does not pay attention to the student characteristics who are active, like to play, and have desire for something new. Therefore, it needs the development of learning media that can support the learning process becomes more innovative and enjoyable for students. This research aims 1) to describe how the design of “STUNESS” interactive multimedia for Indonesian vocabulary learning in 2nd grade at elementary school; 2) describing how the development of “STUNESS” interactive multimedia for Indonesian vocabulary learning in 2nd grade at elementary school; 3) describing expert assessment of material and design in “STUNESS” interactive multimedia for Indonesian vocabulary learning in 2nd grade at elementary school. The method used is Design and Development with the subjects of research are media expert, material expert, and learning expert. The developed media focuses on material about the environment. Based on the result of research conducted shows that 1) this “STUNESS” interactive multimedia consists of an outline design of media programs, flowchart, wireframe, storyboard, creating the questions and the answer keys, and collecting several pictures, music, and videos; 2) the development is done by ADDIE model and produces “STUNESS” interactive multimedia; 3) assessment of media expert, material expert, and learning expert declare “STUNESS” interactive multimedia as “excellent” category and feasible to be used as a learning medium.

Keywords : development, interactive multimedia, Indonesian vocabulary learning

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.2 Multimedia.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia	11
2.2.2 Penyajian Multimedia	12
2.2.2.1 Penyajian secara linier.....	12
2.2.2.2 Penyajian secara non-linier	12
2.2.3 Pemanfaatan Multimedia.....	12
2.3 Multimedia Interaktif	13
2.3.1 Pengertian Multimedia Interaktif	13
2.3.2 Karakteristik Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.....	14
2.3.3 Kemampuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	15

2.3.3.1 Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.....	15
2.3.3.2 Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik proses belajar	16
2.3.3.3 Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar	16
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	16
2.3.4.1 Kelebihan Multimedia Interaktif.....	16
2.3.4.2 Kekurangan Multimedia Interaktif.....	17
2.4 Pengembangan Multimedia Interaktif.....	18
2.5 Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia	19
2.5.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia	19
2.5.2 Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia	20
2.5.2.1 Pengertian Kosakata Bahasa Indonesia.....	20
2.5.2.2 Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia	20
2.5.2.3 Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia	26
2.5.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia.....	27
2.5.2.5 Pemilihan Kosakata dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia	28
2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan	28
2.7 Kerangka Berpikir.....	30
2.8 Definisi Operasional	32
2.8.1 Multimedia Interaktif “ <i>STUNESS</i> ”.....	32
2.8.2 Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Desain Penelitian	33
3.2 Prosedur Penelitian	34
3.3 Pasrtisipan dan Lokasi Penelitian	37
3.4 Pengumpulan Data	38
3.5 Instrumen Penelitian	40

3.5.1	Lembar Observasi	40
3.5.2	Pedoman Wawancara	41
3.5.3	Lembar Validasi Ahli	42
3.5.4	Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran.....	45
3.6	Analisis Data	46
3.6.1	Analisis Data Kuantitatif.....	46
3.6.2	Analisis Data Kualitatif.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Desain Multimedia Interaktif “ <i>STUNESS</i> ”	49
4.1.1	Analisis.....	50
4.1.1.1	Analisis Masalah	51
4.1.1.2	Analisis Pengguna	51
4.1.1.3	Analisis Materi	53
4.1.1.4	Analisis Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	64
4.1.1.5	Analisis Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	65
4.1.2	Desain.....	66
4.1.2.1	Garis Besar Program Media (GBPM)	66
4.1.2.2	<i>Flowchart</i>	66
4.1.2.3	<i>Wireframe</i>	68
4.1.2.4	<i>Storyboard</i>	68
4.1.2.5	Membuat Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban	68
4.1.2.6	Pengumpulan Gambar, Musik, dan Video	69
4.2	Pengembangan Multimedia Interaktif “ <i>STUNESS</i> ”	69
4.2.1	Pembuatan Konten Multimedia Interaktif “ <i>STUNESS</i> ”	69
4.2.2	Membangun Program Multimedia Interaktif “ <i>STUNESS</i> ”	73
4.3	Penilaian Para Ahli Mengenai Desain dan Konten Multimedia Interaktif “ <i>STUNESS</i> ”	98
4.3.1	Penilaian Ahli Media.....	98
4.3.2	Penilaian Ahli Materi	101
4.3.3	Penilaian Ahli Pembelajaran	103
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		109
5.1	Simpulan	109

5.2 Rekomendasi	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Gambar Prosedur Penelitian Design and Development (D&D).....	34
Gambar 3.2 Gambar Graphic Rating Scale.....	47
Gambar 4.1 Gambar Flowchart Multimedia Interaktif “STUNESS”	67
Gambar 4.2 Gambar Halaman Awal Adobe Flash Professional CS6.....	73
Gambar 4.3 Gambar Membuat Dokumen Baru dengan Actionsript 3.0.....	73
Gambar 4.4 Gambar Mengubah Ukuran Lembar Kerja.....	73
Gambar 4.5 Gambar Stage dalam Adobe Flash CS6.....	74
Gambar 4.6 Gambar Timeline dalam Adobe Flash CS6.....	74
Gambar 4.7 Gambar Layer dalam Adobe Flash CS6.....	75
Gambar 4.8 Gambar Frame dalam Adobe Flash CS6.....	75
Gambar 4.9 Gambar Scene dalam Adobe Flash CS6	75
Gambar 4.10 Gambar Toolbox dalam Adobe Flash CS6	76
Gambar 4.11 Gambar Properties dalam Adobe Flash CS6.....	76
Gambar 4.12 Gambar Menu Awal pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	76
Gambar 4.13 Gambar Menu Utama pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	78
Gambar 4.14 Gambar Menu Materi pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	79
Gambar 4.15 Gambar Menu Materi tentang Lingkungan Sehat pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	80
Gambar 4.16 Gambar Menu Pengertian dalam Menu Lingkungan Sehat	80
Gambar 4.17 Gambar Menu Cerita dalam Menu Lingkungan Sehat.....	81
Gambar 4.18 Gambar Menu Ciri-ciri dalam Menu Lingkungan Sehat	81
Gambar 4.19 Gambar Menu Materi tentang Lingkungan Tidak Sehat pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	82
Gambar 4.20 Gambar Menu Pengertian dalam Menu Lingkungan Tidak Sehat..	82
Gambar 4.21 Gambar Menu Cerita dalam Menu Lingkungan Tidak Sehat	83
Gambar 4.22 Gambar Menu Pengertian dalam Menu Lingkungan Tidak Sehat..	83
Gambar 4.23 Gambar Menu Materi tentang cara menjaga lingkungan pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	84

Gambar 4.24 Gambar Menu Cara yang Harus Dilakukan dalam Menu Cara Menjaga Lingkungan	84
Gambar 4.25 Gambar Menu Alat yang Digunakan dalam Menu Cara Menjaga Lingkungan	85
Gambar 4.26 Gambar Menu Materi tentang Aturan Tata Tertib di Sekolah pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	85
Gambar 4.27 Gambar Menu Materi Disiplin dalam Menu Materi Aturan Tata Tertib di Sekolah.....	86
Gambar 4.28 Gambar Menu Materi Menjaga Kebersihan Lingkungan dalam Menu Materi Aturan Tata Tertib di Sekolah	86
Gambar 4.29 Gambar Menu Materi Menjaga Kebersihan Lingkungan dalam Menu Materi Aturan Tata Tertib di Sekolah	87
Gambar 4.30 Gambar Menu Video pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	88
Gambar 4.31 Gambar Menu Pilihan Video dalam Menu Video.....	88
Gambar 4.32 Gambar Menu KD dan Indikator pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	89
Gambar 4.33 Gambar Menu Quiz pada Multimedia Interaktif “STUNESS”	90
Gambar 4.34 Gambar Menu Latihan dalam Menu Quiz.....	90
Gambar 4.35 Gambar Halaman Mengisi Data Diri dalam Menu Penilaian	91
Gambar 4.36 Gambar Halaman Soal-soal Quiz dalam Menu Penilaian	91
Gambar 4.37 Gambar Halaman Skor dalam Menu Penilaian	92
Gambar 4.38 Gambar Diagram Penilaian Ahli Media.....	100
Gambar 4.39 Gambar Diagram Penilaian Ahli Materi	102
Gambar 4.40 Gambar Diagram Penilaian Ahli Pembelajaran	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Strategi Pembelajaran Kosakata.....	24
Tabel 3.1 Catatan Kerja Multimedia Interaktif “STUNESS”	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Proses Pembelajaran	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Karakteristik Pengguna.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media Pembelajaran	43
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	44
Tabel 3.7 Kisi-kisi Penilaian Guru.....	45
Tabel 3.8 Interpretasi Data Rating Scale.....	47
Tabel 4.1 Fase Analisis dan Desain Multimedia Interaktif “STUNESS”	49
Tabel 4.2 Identifikasi Silabus dan Kompetensi Dasar	54
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	55
Tabel 4.4 Analisis Materi.....	57
Tabel 4.5 Spesifikasi PC Pengembang Multimedia Interaktif	65
Tabel 4.6 Keterangan Simbol dalam Flowchart.....	67
Tabel 4.7 User Interface Multimedia Interaktif “STUNESS”	93
Tabel 4.8 Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli Media	99
Tabel 4.9 Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli Materi.....	101
Tabel 4.10 Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli Pembelajaran	103
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian Multimedia Interaktif oleh Ahli	105
Tabel 4.12 Saran dan Perbaikan Multimedia Interaktif “STUNESS” Berdasarkan Ahli Media.....	106
Tabel 4.13 Saran dan Perbaikan Multimedia Interaktif “STUNESS” Berdasarkan Ahli Materi	106
Tabel 4.14 Saran dan Perbaikan Multimedia Interaktif “STUNESS” Berdasarkan Ahli Pembelajaran	107

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*, 8(2), 145-167.
- Amanda, N. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Anjarwati, E. (2016). *Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD Gugus Dewi Kunthi Kota Semarang*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1999). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanto. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: Bina Nusantara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ashyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada (GP) Press.
- Atmawarni. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial*, 4(1), 20-27.
- Brown, H. D. (2001) *Teaching by Principles*. White Plains, NY: Addison Wesley.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Deccarico, J. S. (2001). Vocabulary Learning and Teaching. In Celce-Murcia, M. (ed). *Teaching English as a Second and Foreign Language*. Boston: Heinle & Heinle.
- Ellis, T. J., & Levy., Y. (2010). A Guide for Novice Researcher: Design and Development Research Methods. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, 107-116.

- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/ MI. *Primary*, 9(1), 23-31.
- Farida, R. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gagne, R.M., Briggs, L.J., & Wager, W.W. (1992). *Principles of Instructional Design (4th ed.)*. Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- Hajidi, M. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hardian, dkk. (2016). Pengaruh Kemampuan Kosakata dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 78-87.
- Hasan, H. (2003). *Information Systems Development as a Research Method*. *Australasian Journal of Information*, 11, 4-12.
- Hatch, E. dan Brown, C. (1995). *Vocabulary, Semantics, and Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Huning, S., & Ernawati, S. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 121-128.
- Indrawati, dkk. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD*. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Indriani, D. S. (2014). Keefektifan Model *Think Pair Share* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary education*, 3(2), 21-27.
- Izza, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jeni-jenis Pekerjaan Kelas IV MI Yaspuri*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Jamun. (2018). Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Keraf, Gorys. (1984). *Tata Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Keraf, Gorys. (1986). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-97.
- Kleisus, J. dan Searls, E. (1991). Vocabulary Instruction. *Reading Psychology*, 12, 165-171.
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academia: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.
- Masruroh, L. (2016). *Pengembangan Media Interaktif Bahasa Inggris Menggunakan Adobe Flash Professional untuk Kegiatan Ekstrakurikuler di SD/MI*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Meilani, I. R., & Ricardo. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 193-195.
- Mildawati, T. (2000). Teknologi Informasi dan Perkembangannya di Indonesia. *Ekuitas*, 4(2), 101-110.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10.
- Mulyatiningsing, E. (2011). *Riset Terapan: Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Nugraha, R. G. A. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas 2 SD. *Scholaria*, 7(2), 94-105.
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPPE-Yogyakarta.
- Petty, W. T., Herold, C. P., dan Stoll, E. E. (1968). *The State of Knowledge about the Teaching of Vocabulary*. Champaign, IL: National Council of Teachers of English.
- Poluakan, S. I. (2016). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca melalui Teka-Teki Silang. *Jurnal Puitika*, 11(1), 82-93.
- Prawiradilaga, D. S. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prayitno. (2013). Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Abad 21. [Online]. Diakses dari <https://lpmpjogja.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-tik-dalam-pembelajaran-abad-21/>
- Ramos, F. D. R. (2015). Incidental Vocabulary Learning in Second Language Acquisition: A Literature Review. *Profile*, 17(1), 157-166.
- Richey, C. R., dan Klein, D. J. (2009). *Design and Development Research*. Ferance: Roulledge.
- Roe, B. D., Stoodt, B. D., dan Burn, P. C. (1995). *The Content Areas*. Boston: Houghton Mifflin.
- Rubiyanto, R. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: FKIP-UNS.
- Rusman. (2018). *Manajemen Kurikulum*. Bandung: Mulia Mandiri Press.
- Sayekti, O. M. (2015). Model *Frayer* untuk Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(3), 209-214.
- Salirawati, D. (2012). Pentingnya Penerapan *Joyful Learning* dalam Penciptaan Suasana Belajar yang Menyenangkan. [Online]. Diakses dari https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://seminar.uny.ac.id/semanmipa/sites/seminar.uny.ac.id/semanmipa/files/paper/Pend.%20Kimia/Dr.%20Das%20Salirawati,%20M.Si-Makalah%20Fun%20Learning%202012%20akhir.doc&ved=2ahUKEwjD8uWz5KTrAhW7zTgGHSpwDxgQFjADegQIAXAB&usq=AOvVaw28PUScaSjmvoGMy__f9EUN&cshid=1597755098173
- Setianingsih, D. (2017). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Benda melalui Metode Pemberian Tugas pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar II di SLB Wiyata Dharma Sleman*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Setiawan, Daryanto. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Simbolika*, 4(1), 62-72.
- Siswanti, Kamilah. (2012). *Efektivitas Model Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata*. (Tesis). Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto.

- Sudijono, Anas. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suradji, Muchamad. (2018). Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Bidang Kesiswaan, Kepegawaian, dan Keuangan di SMA Muhammadiyah 1 Gresik. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 127-149.
- Surapranata, Sumarna. (2006). *Analisis, Validitas, dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY PRESS.
- Syamsi, K. (1998). Metode Pembelajaran Kosakata. *Cakrawala Pendidikan*, 1(2), 15-21.
- Tarigan, H. G. (1984). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(3), 209-215.
- Walker, V. (2010). World Learning Strategies During the One-Word Stage: An Analysis of One Child's Vocabulary and Phonology Its Suggestion about How Early Words are Learnt. *Innervate*, 3, 1-8.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiyaningsih. (2017). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Penggunaan Media Gambar Seri pada Anak Kelompok B di TK ABA Miliraan Muja Muju Umbulharjo, Yogyakarta*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Widiyanto, S. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa SD melalui Penggunaan Media Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 19-25.

Yumarlin. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 2(1), 61-68.

Yusuf, S. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.