

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN
ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

(Penelitian Pre-Eksperimen Jenis *One Group Pretest Posttest* Pada Materi *Daily Activities* di Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Daerah Purwakarta



Disusun oleh
Fauziyyah Azzahra Ramadhani
NIM 1805185

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
di Kampus Purwakarta
2022**

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran

Oleh

Fauziyyah Azzahra Ramadhani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Fauziyyah Azzahra Ramadhani** 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Fauziyyah Azzahra Ramadhani, 2022

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran

Univeritas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

FAUZIYYAH AZZAHRA RAMADHANI

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA
SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

(Penelitian Pre-Eksperimen Jenis *One Group Pretest Posttest* Pada Materi *Daily Activities* di
Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022)

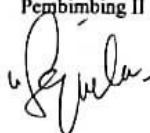
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

**Dr. Indah Nurmahanani, S.S., M.Pd.**

NIP. 198001102005012002

Pembimbing II

**Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.**

NIP. 198404132001012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Purwakarta

**Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.**

NIP. 198205162008012015

ABSTRAK

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sangat penting untuk dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar. Pada era disaat arus pertukaran komunikasi juga informasi berjalan cepat, siswa diharapkan mampu menggunakan Bahasa Inggris secara aktif baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Pembelajaran kosakata merupakan salah satu materi yang bisa diberikan kepada siswa pada rentang Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan penguasaan kosakata yang baik akan meningkatkan kualitas berbahasa seseorang. Permainan ular tangga merupakan salah satu contoh media yang bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu 1) penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum juga sesudah digunakannya permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, dan 2) pengaruh penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Metode penelitian yang digunakan ada metode Pre-Eksperimen jenis *One Group Pretest-Posttest* menggunakan objek tunggal yang berjumlah 37 orang siswa kelas IV. Dari hasil penelitian ini didapat rata-rata skor *pretest* sebesar 57,6 dan rata-rata skor *posttest* sebesar 73,1. Kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada penguasaan kosakata siswa. Hal ini semakin diperkuat oleh hasil rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,34 yang termasuk ke dalam kategori sedang. Hasil analisis regresi menunjukkan nilai sebesar 0,729 dengan koefisien determinasi sebesar 53.1% menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Inggris, permainan ular tangga, media pembelajaran

Abstract

English as International Language is very important to be learned by students starting from elementary school level. In an era where the flow of information and communication exchange goes fast, students are expected to be able to actively use English in both oral and written form. Vocabulary learning is one of the learning materials that can be given to students in the elementary school range. This is because good vocabulary mastery will improve one's language quality. Snakes and ladders game is one example of media that can be used in learning vocabulary. This study aims to find out 1) students' English vocabulary mastery before and after using snake and ladder game as a learning media, and 2) the effect of using snake and ladder game as a learning media on students' English vocabulary mastery. The research method used is the Pre-Experiment method, with the type of One Group Pretest-Posttest using a single object, totaling 37 fourth-grade students. From the results of this study, the average pretest score was 57.6 and the posttest average score was 73.1. Both values indicate that there is an increase in students' vocabulary mastery. This is further strengthened by the results of the average N-Gain value of 0.34 which is included in the medium category. The results of the regression analysis showed a value of 0.729 with a coefficient of determination of 53.1% indicating that the use of the snake and ladder game as a learning media has an influence on increasing students' English vocabulary mastery.

Key Words: *English vocabulary, snake and ladder game, learning media*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Pengertian Permainan Ular Tangga	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Aturan Permainan Ular Tangga	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Kosakata Bahasa Inggris.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Kosakata.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Jenis Kosakata.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Tingkat Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
2.3 Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.

3.2	Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Permainan Ular Tangga.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Error! Bookmark not defined.
3.3	Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5	Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Instrumen Tes.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Instrumen Non-Tes.....	Error! Bookmark not defined.
3.6	Uji Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.3	Daya Pembeda.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.4	Tingkat Kesukaran	Error! Bookmark not defined.
3.7	Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.8	Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.8.1	Analisis Data Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.
3.8.2	Analisis Data Inferensial	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Error! Bookmark not defined.		
4. 1	Deskripsi Umum Lokasi dan Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4. 2	Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Analisis Hasil Wawancara	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Analisis Hasil Observasi	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Analisis Data Statistik Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.4	Analisis Data Statistik Inferensial	Error! Bookmark not defined.
4. 3	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.

4.3.1 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran..... **Error! Bookmark not defined.**

4.3.2 Pengaruh penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD **Error! Bookmark not defined.**

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASIError! 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**80**

LAMPIRAN.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Rubrik Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian pada Soal Essai	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Lembar Format Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Lembar Format Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Daftar Pemberi <i>Judgement</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.7 Hasil <i>Judgement Expert</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Klasifikasi Reabilitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.9 Klasifikasi Daya Pembeda	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Pretest</i> ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.11 Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.12 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.13 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.15 Klasifikasi Nilai Gain.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Guru di UPTD SDN 2 Cipaisan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik UPTD SDN 2 Cipaisan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Kondisi Sarana/Prasarana.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Hasil Perubahan Nilai Pretes dan Postes Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 Pencapaian Tiap Kompetensi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Materi <i>Daily Activities</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Permainan Ular Tangga.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.2 Permainan Ular Tangga yang Dimodifikasi**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.1 Design penelitian One Group *pretest-posttest***Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.2 Alur Penelitian Eksperimen.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.1 Grafik Perbedaan Nilai Siswa**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.2 Grafik Perbedaan Persentase Jawaban Benar Siswa**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.3 Hasil Uji Normalitas.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.4 Hasil Uji Homogenitas**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.5 Hasil Uji T *2-Tailed***Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana ...**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Validasi Instrumen Wawancara **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Validasi Instrumen Observasi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Validasi Instrumen Tes **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 RPP Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Instrumen Wawancara **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Instrumen Observasi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Instrumen Tes **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Kartu Perintah/Pertanyaan pada Permainan Ular Tangga **Error! Bookmark not define**
- Lampiran 12 Hasil Wawancara **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13 Hasil Observasi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15 Hasil Analisis Data **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16 Dokumentasi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 17 Kartu Bimbingan **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 18 Riwayat Hidup **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89. doi: <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Agustina, S. D., Negeri, M., & November, M. P. (2012). Pembelajaran model games untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris siswa. MTs Negeri 2. [Online]. Diakses dari <https://sumsel.kemenag.go.id/files/sumsel/file/file/TULISAN/dzmg1353830080.pdf>
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9634>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182. doi: <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran.
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10-18. doi: <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v4i1.30>
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa

- Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33. doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Lee, O. (2018). English language proficiency standards aligned with content standards. *Educational Researcher*, 47(5), 317-327. doi: <https://doi.org/10.3102%2F0013189X18763775>
- Mania, S. (2017). Observasi sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220-233. doi: <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 23-28. doi: <https://doi.org/10.35706/judika.v6i1.1203>
- Mardika, I. N. (2008). Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD. Universitas Negeri Yogyakarta. [Online]. Diakses melalui <https://core.ac.uk/download/pdf/227142743.pdf>
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan kosa kata Bahasa Inggris melalui media audio visual (animasi) pada paud. Faktor: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133-140. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v3i2.782>
- Nachiappan, S., Rahman, N. A., Andi, H., & Zulkafaly, F. M. (2014). Snake and ladder games in cognition development on students with learning difficulties. *Review of Arts and Humanities*, 3(2), 217-229. Diakses melalui http://rah-net.com/journals/rah/Vol_3_No_2_June_2014/15.pdf
- Nasution, L. M. (2017). Statistik deskriptif. *Hikmah*, 14(1), 49-55. Diakses melalui <http://e-jurnal.staisumataramedan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/16>
- Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. [Online]. Diakses melalui

https://www.academia.edu/download/50437950/Uji_Validitas_Instrumen.pdf

- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1), 596-601. doi: <https://doi.org/10.30998/simponi.v1i1.439>
- Pertiwi, V. F. D. (2018). Perbedaan Penggunaan Metode Ceramah Dan Metode Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. (Disertasi). Unika Soegijapranata, Semarang. Diakses melalui <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/16641>
- Prayatni, I. (2019). Teaching english for young learners. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2), 106-110. doi: <https://doi.org/10.29303/jipp.v4i2.90>
- Purnamasari, W. (2013). Penerapan Model Connected Mathematics Project (Cmp) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Adaptif Siswa SMP: Suatu Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 45 Bandung. (Disertasi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Diakses melalui <http://repository.upi.edu/id/eprint/625>
- Rahmawati, R. (2020). Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Penguasaan Simple English Vocabulary Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. (Disertasi). Universitas Pendidikan Indonesia, Serang. Diakses melalui <http://repository.upi.edu/id/eprint/50057>
- Rao, V. Venkata, & Ahmedabad. (2008). *Who Invented the Board Game Snakes and Ladders?*. [Online]. Diakses melalui <https://timesofindia.indiatimes.com/who-invented-the-board-game-snakes-and-ladders/articleshow/3585003.cms>

- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran. [Online]. Diakses melalui <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf>
- Sainuddin, A. A. (2019). *Improving Students' Vocabulary Mastery through Vocabulary Self-Collection Strategy (VSS) at Dormitory of State Islamic Institute (IAIN) Parepare*. (Disertasi). IAIN, Parepare. Diakses melalui <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/938>
- Setiyadi, A. G. (2020). *Teaching English as a foreign language*. Edisi Kedua, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. (2018). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Model Scramble pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 14-22. doi: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15096>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, dkk. (2019). Sintaks Pemanfaatan Media Pembelajaran, Alat Peraga, Alat Bantu, LKS, dan Pengelolaan Kelas. Diakses melalui https://www.academia.edu/32363340/SINTAKS_PEMANFAATAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_ALAT_PERAGA_ALAT_BANTU_LKS_DAN_PENGLOLAAN_KELAS
- Susanti, R. (2002). Penguasaan kosakata dan kemampuan membaca bahasa inggris. *Jurnal pendidikan penabur*, 1(1), 87-93. Diakses melalui https://www.academia.edu/download/33598826/Hal.87-93_Penguasaan_Kosa_Kata_Dan_Kemampuan_Membaca_Bahasa_Ingggris.pdf

- Yamin, M. (2017). Metode pembelajaran bahasa inggris di tingkat dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 82-97. Diakses melalui <https://www.academia.edu/download/55004159/7974-17697-1-SM.pdf>
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23. doi: <https://dx.doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>