

**WORDS OF WONDERS : EKSPLORASI PENGALAMAN SISWA SEKOLAH
DASAR DALAM MEMPERBANYAK KOSAKATA BAHASA BAKU**

Sutomo¹ , Evi Chamalah²

¹² Magister Pendidikan Dasar, Universitas Islam Sultan Agung

Alamat e-mail : ¹sutomo0328@gmail.com), Alamat e-mail :

²chamalah@unissula.ac.id,

ABSTRACT

A strong command of vocabulary is pivotal in early language development, especially for young learners navigating cognitive and language skill growth. This research examines how fifth graders at SD Islam Sultan Agung 4 expanded their formal language lexicon using the Words of Wonders (WoW) digital tool. A case study methodology was adopted, with data gathered through classroom observations and semi-structured interviews. Analysis indicated that the WoW app significantly boosted learners' motivation, prompting active participation and greater self-assurance in experimenting with newly acquired terms. Despite this progress, students struggled to consistently use these words in informal contexts. The application's gamified design created a dynamic and engaging educational setting, amplified by teacher guidance and parental involvement. Recurring issues, such as vocabulary retention gaps and sporadic learner drive, highlight areas needing strategic support. Ultimately, this study underscores WoW's efficacy as a vocabulary-enhancement platform while advocating for curriculum innovations that leverage interactive technologies to address evolving pedagogical demands.

Keywords: vocabulary, standardized language, Words of Wonders app, learning, elementary school students.

ABSTRAK

Penguasaan kosakata yang baik merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa, terutama bagi siswa sekolah dasar yang sedang dalam tahap perkembangan kognitif dan linguistik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman siswa kelas 5 di SD Islam Sultan Agung 4 dalam memperbanyak kosakata bahasa baku melalui aplikasi "Words of Wonders" (WoW). Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang melibatkan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat antusias menggunakan aplikasi WoW, yang mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan kosakata baru. Meskipun siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan kosakata dalam percakapan sehari-hari, aplikasi ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dukungan dari guru dan orang tua juga berkontribusi pada penguasaan kosakata siswa. Namun, tantangan seperti kesulitan mengingat

kosakata dan kurangnya motivasi tetap menjadi perhatian. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi WoW memiliki potensi besar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa baku, dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang kurikulum yang lebih baik.

Kata Kunci: kosakata, bahasa baku, aplikasi Words of Wonders, pembelajaran, siswa sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Penguasaan kosakata yang baik merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa, terutama bagi siswa sekolah dasar yang sedang dalam tahap perkembangan kognitif dan linguistik. Kosakata yang kaya tidak hanya mendukung kemampuan berkomunikasi, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman bacaan dan kemampuan berpikir kritis (Nurhayati, F., Hilmi, 2025). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguasaan bahasa baku menjadi semakin penting, mengingat peran bahasa sebagai alat komunikasi formal dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pemerintahan, dan media massa (Raditya et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada eksplorasi pengalaman siswa sekolah dasar dalam memperbanyak kosakata bahasa baku, yang diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai strategi dan

tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun pentingnya penguasaan kosakata telah diakui, siswa kelas 5 di SD Islam Sultan Agung 4 sering kali menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran bahasa baku. Observasi awal di SD Islam Sultan Agung 4 menunjukkan bahwa siswa sering kali merasa kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata baru. Banyak dari mereka mengandalkan metode hafalan yang tidak efektif, yang cenderung membuat mereka hanya mengingat kosakata dalam jangka pendek tanpa memahami makna dan konteks penggunaannya.

Selain itu, kurangnya interaksi dalam penggunaan bahasa baku dalam konteks sehari-hari menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan ini. Siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk berlatih menggunakan kosakata baru dalam situasi nyata, baik di dalam maupun

di luar kelas. Hal ini mengakibatkan rendahnya kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi menggunakan bahasa baku, serta menghambat kemampuan mereka untuk mengaplikasikan kosakata yang telah dipelajari. Penelitian menunjukkan bahwa kurangnya minat baca dan keterpaparan terhadap bahasa baku dalam konteks sehari-hari menjadi faktor utama yang menghambat penguasaan kosakata (Hadi et al., 2023). Selain itu, metode pengajaran yang kurang variatif dan interaktif juga berkontribusi pada masalah ini. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dalam pembelajaran bahasa untuk membantu siswa mengatasi kesulitan ini dan meningkatkan kemampuan berbahasa mereka (Rohim & Rahmawati, 2020)

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penguasaan kosakata berhubungan erat dengan prestasi akademik siswa (Satriawan et al., 2023). Namun, terdapat kekurangan dalam pemahaman tentang bagaimana siswa sekolah dasar secara spesifik mengalami dan mengatasi tantangan dalam memperkaya kosakata bahasa baku mereka. Beberapa hipotesis dalam

literatur menyatakan bahwa metode pengajaran yang interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar kosakata baru (Utomo, 2023). Di sisi lain, ada pandangan yang menekankan pentingnya pendekatan tradisional dalam pengajaran kosakata (Mahendra et al., 2022), yang menunjukkan adanya perdebatan dalam metode yang paling efektif.

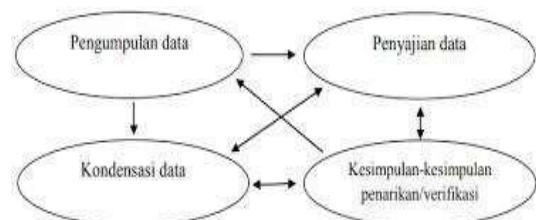
Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menggali pengalaman siswa sekolah dasar dalam memperbanyak kosakata bahasa baku, dengan fokus pada strategi yang mereka gunakan dan hambatan yang mereka hadapi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pengajaran bahasa yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Keunikan dari penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif yang mendalam, yang tidak hanya mengumpulkan data kuantitatif tetapi juga menggali pengalaman subjektif siswa. Penelitian ini juga akan membandingkan pengalaman siswa di lingkungan perkotaan dan pedesaan, memberikan perspektif baru dalam pengajaran bahasa baku.

Kesimpulan utama dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang kurikulum dan metode pengajaran yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa baku di kalangan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan bagi dunia pendidikan, tetapi juga bagi pengembangan bahasa dan budaya di Indonesia secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang pengajaran bahasa dan linguistik pendidikan.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang memungkinkan peneliti untuk mendalami pengalaman siswa secara mendalam (Sugiyono, 2019). Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 di SD Islam Sultan Agung 4, dengan fokus pada materi bahasa baku yang diajarkan dalam kurikulum mereka. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama: observasi dan

wawancara (Sesarputri, n.d.). Data observasi mencakup catatan lapangan yang mendokumentasikan interaksi siswa dan penggunaan kosakata dalam konteks pembelajaran. Panduan observasi digunakan untuk mencatat interaksi siswa dalam kelas dan penggunaan kosakata bahasa baku. Data wawancara direkam dan ditranskrip untuk analisis lebih lanjut. Kisi-kisi wawancara dirancang untuk mengeksplorasi berbagai aspek pengalaman siswa, termasuk metode belajar, penggunaan kosakata dalam kehidupan sehari-hari, dan dukungan yang mereka terima dari guru dan orang tua. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis Miles dan Huberman (Milles, Huberman, 2014), yang mencakup empat langkah utama seperti pada gambar 1 yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Teknik Analisis Data Milles and Huberman
Pengumpulan data menulis hasil temuan observasi dan

wawancara. Kedua, tahap kondensasi data dilakukan dengan mengkategorikan informasi yang relevan dari hasil wawancara dan observasi. Selain itu, software NVivo digunakan untuk membantu dalam proses kondensasi data dan analisis tematik, sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari data yang dikumpulkan (Allsop et al., 2022). Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang menggambarkan pengalaman siswa. Teknik kebasahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

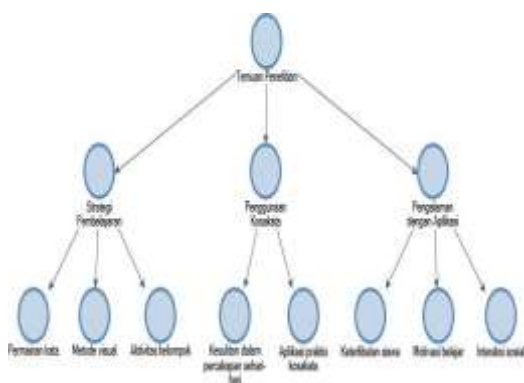
Hasil penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman siswa kelas 5 di SD Islam Sultan Agung 4 dalam memperbanyak kosakata bahasa baku melalui aplikasi Words of Wonders "WoW". Temuan menunjukkan bahwa siswa menggunakan berbagai strategi pembelajaran, termasuk metode visual dan permainan, yang sejalan dengan tujuan awal penelitian untuk memahami cara siswa belajar dan berinteraksi dengan kosakata baru.

Meskipun siswa merasa kesulitan untuk menggunakan kosakata dalam percakapan sehari-hari, hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pembelajaran formal di kelas dan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari, yang didukung oleh penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pengalaman belajar kontekstual (Agnesti & Amelia, 2020).

Observasi di dalam kelas menunjukkan bahwa siswa sangat antusias saat menggunakan aplikasi "WoW". Mereka terlihat aktif berpartisipasi dalam permainan kata dan saling berdiskusi tentang kosakata yang baru mereka pelajari. Dalam satu sesi, peneliti mencatat bahwa siswa sering kali saling membantu untuk menyelesaikan teka-teki yang ada dalam aplikasi, menciptakan suasana kolaboratif yang mendukung pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengamati bahwa siswa yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran konvensional menjadi lebih bersemangat dan terlibat saat menggunakan aplikasi ini.

Dari wawancara yang dilakukan, beberapa kutipan siswa memberikan gambaran yang jelas

tentang pengalaman mereka: Siswa A: "Aku suka banget main 'WoW'! Rasanya kayak main game, tapi aku juga belajar banyak kata baru. Kadang aku bisa ingat kata-kata itu lebih mudah setelah main." Siswa B: "Di sekolah, kadang aku bingung mau pakai kata apa saat bicara. Tapi setelah pakai aplikasi ini, aku jadi lebih percaya diri. Aku bisa pakai kata-kata baru saat ngobrol sama teman." Siswa C: "Guru sering bilang kita harus pakai bahasa baku, tapi kadang aku lupa. Dengan aplikasi ini, aku jadi lebih sering latihan, jadi lebih mudah di ingat." Temuan diatas kemudian ditulis nodes-nodes atau frasa penting pada software Nvivo, dan menyaring kata- kata yang relevan dengan penelitian. Berikut adalah hasil Project Map data diatas:



Gambar 2. Hasil *Project Map NVivo 1*

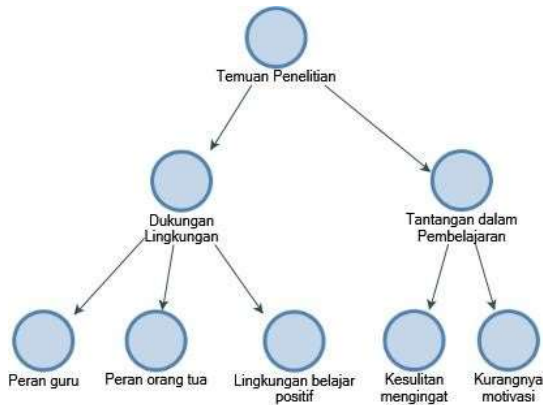
Dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca siswa, beberapa strategi pembelajaran

dapat diterapkan, seperti metode visual, permainan kata, dan aktivitas kelompok yang mendorong kolaborasi. Penggunaan kosakata yang tepat juga menjadi fokus, di mana siswa sering mengalami kesulitan dalam percakapan sehari-hari, sehingga penting untuk memberikan aplikasi praktis kosakata dalam konteks yang relevan.

Selain itu, pengalaman siswa dengan aplikasi pembelajaran, seperti keterlibatan mereka dalam aktivitas, motivasi belajar yang meningkat, dan interaksi sosial yang terjalin, berkontribusi pada efektivitas pembelajaran.

Dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran yang beragam dan memperhatikan penggunaan kosakata serta pengalaman aplikasi, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca yang lebih baik dan lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Selain itu, selain penggunaan aplikasi WoW ada faktor lain yang mendukung keberhasilan siswa dalam belajar membaca. Temuan ini juga mengidentifikasi tantangan yang terdapat dalam implementasi gamifikasi tersebut. Hasil tersebut

disajikan dengan hasil project map dari software Nvivo:



Gambar 3. Hasil *Project Map NVivo 2*

Selain penggunaan aplikasi "WoW," terdapat faktor lain yang mendukung keberhasilan siswa dalam belajar membaca. Dukungan dari guru dan orang tua terbukti berkontribusi pada penguasaan kosakata siswa, di mana lingkungan belajar yang positif dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meskipun terdapat perbedaan pandangan mengenai efektivitas metode tradisional.

Eksplorasi pengalaman siswa dalam memperbanyak kosakata bahasa baku melalui "WoW" menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai

medium yang memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi di antara siswa. Siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan aplikasi ini, yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa "WoW" dapat menjadi jembatan untuk mengatasi kesenjangan antara pembelajaran di kelas dan penggunaan kosakata dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan seperti kesulitan mengingat kosakata dan kurangnya motivasi tetap menjadi perhatian dalam implementasi gamifikasi tersebut.

Hasil Project Map dari NVivo menunjukkan bahwa beberapa strategi pembelajaran, seperti metode visual, permainan kata, dan aktivitas kelompok, diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penggunaan metode visual dan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Harmonis menyatakan bahwa penerapan metode visual dan permainan dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi

siswa (Harmonis et al., 2022). Selain itu, Ani menekankan bahwa aktivitas kelompok mendorong kolaborasi dan diskusi, yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa (Ani Sri Mulyani, Laesti Nurishlah, 2021).

Salah satu temuan penting adalah bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam menggunakan kosakata dalam percakapan sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran formal di kelas dan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk memberikan aplikasi praktis kosakata dalam konteks yang relevan agar siswa dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka. Alvian mengungkapkan bahwa penerapan kosakata dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa mengatasi kesulitan tersebut (Alvian Maranalom Siregar et al., 2024). Muchti juga menambahkan bahwa penggunaan kosakata dalam situasi nyata dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa (Muchti & Ernawati, 2022).

Pengalaman siswa dengan aplikasi pembelajaran menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam

aktivitas, motivasi belajar yang meningkat, dan interaksi sosial yang terjalin berkontribusi pada efektivitas pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap motivasi siswa (Dwiqi et al., 2020), aplikasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang positif, yang sangat penting untuk pembelajaran bahasa.

Dari wawancara, siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata baru setelah menggunakan aplikasi ini. Siswa A menyatakan bahwa ia merasa belajar banyak kata baru sambil bermain, yang menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan daya ingat kosakata. Siswa B dan C juga menekankan pentingnya aplikasi dalam membantu mereka berlatih dan mengingat kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi "WoW" tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai medium yang memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi di antara siswa. Berikut

adalah tampilan WoW yang digunakan beajar mengenal kosakata baru:



Gambar 4 dan 5. Aplikasi WoW

WoW adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memperbanyak kosakata bahasa baku melalui permainan teka-teki yang menarik. Kelebihan utama dari WoW adalah kemampuannya untuk menggabungkan elemen gamifikasi dengan pembelajaran, sehingga membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Putra et al., 2022). Aplikasi ini menyediakan berbagai tantangan yang memperkenalkan kosakata baru dalam konteks yang relevan, memungkinkan siswa tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi juga

memahami makna dan penggunaannya. Selain itu, WoW mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, di mana siswa dapat saling membantu dan berdiskusi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa baku.

Penelitian ini konsisten dengan temuan dari penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Meskipun terdapat perbedaan pandangan mengenai efektivitas metode tradisional, hasil ini mendukung prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam proses belajar. (Etnawati, 2022) mengemukakan konsep zona perkembangan proksimal, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Selain penggunaan aplikasi WoW, dukungan dari guru dan orang tua terbukti berkontribusi pada penguasaan kosakata siswa. Lingkungan belajar yang positif dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Dukungan orang tua sangat penting dalam menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa (Elendiana, 2020). Lingkungan yang positif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan kosakata baru (Mahendra et al., 2022).

Meskipun aplikasi WoW menunjukkan potensi yang besar dalam meningkatkan keterampilan kosakata siswa, tantangan seperti kesulitan mengingat kosakata dan kurangnya motivasi tetap menjadi perhatian. Penelitian oleh Oppermann et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menggunakan kosakata dalam konteks sehari-hari. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi cara-cara untuk mengatasi tantangan ini, seperti mengintegrasikan aplikasi dengan metode pembelajaran lain yang lebih konvensional atau menciptakan program pelatihan bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa aplikasi "Words of Wonders" memiliki potensi signifikan dalam memperbanyak kosakata bahasa baku siswa sekolah dasar. Penelitian ini berhasil menjawab tujuan untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut. Temuan menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata baru. Meskipun ada tantangan dalam mengingat dan menerapkan kosakata dalam konteks sehari-hari, dukungan dari guru dan orang tua terbukti penting dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyarankan agar pendidik mempertimbangkan integrasi aplikasi pembelajaran interaktif dalam kurikulum untuk meningkatkan efektivitas pengajaran bahasa. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengeksplorasi metode lain yang dapat mengatasi tantangan yang dihadapi siswa, seperti pengembangan program pelatihan bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Penelitian ini juga membuka

peluang untuk studi lebih lanjut mengenai pengaruh lingkungan sosial dan ekonomi terhadap penguasaan kosakata siswa di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesti, Y., & Amelia, R. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Perbandingan dan Skala terhadap Siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 347–358. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.748>
- Allsop, D. B., Chelladurai, J. M., Kimball, E. R., Marks, L. D., & Hendricks, J. J. (2022). Qualitative Methods with Nvivo Software: A Practical Guide for Analyzing Qualitative Data. *Psych*, 4(2), 142–159. <https://doi.org/10.3390/psych4020013>
- Alvian Maranalom Siregar, Queen Helen Br. Bukit, Tirza Grace Simamora, & Lili Tansliova. (2024). Efektivitas Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Presentasi dan Seminar Mahasiswa: Analisis Kesalahan Bahasa dan Dampaknya Terhadap Pemahaman Audiens. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(3), 66–73. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i3.657>
- Ani Sri Mulyani, Laesti Nurishlah, L. F. B. T. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Dwiji, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Hadi, A. A., Sarifah, A., Maftuhah, T., & Putri, W. D. (2023). Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–30. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/303>
- Harmonis, M., Syafri, F., Widat, F., Rumlystiowati, R., & Agustin, N. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3578–3589. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2070>
- Mahendra, Y., Apriza, B., & Rohmani, R. (2022). Analisis Penggunaan Bahasa Ibu dalam Proses Pembelajaran dan Pergaulan Lingkungan Siswa. *Jurnal*

- Basicedu, 6(1), 700–708.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2017>
- Milles, Huberman, S. (2014). qualitative data analysis. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng>
- Muchti, A., & Ernawati, Y. (2022). Penguasaan Kosakata Baku Dan Tidak Baku: Sebuah Studi Kasus Mahasiswa Ubd. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 61–70. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1762>
- Nurhayati, F., Hilmi, I. (2025). *Efektivitas Pembekalan Kosakata Harian terhadap Kemampuan Berbicara Santri Fitri Nurhayati , Irpan Hilmi Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayah Kawalu Kota Tasikmalaya , Indonesia Efektivitas Pembekalan Kosakata Harian terhadap Kemampuan Berbicara Santri P. 5(5).*
- Oppermann, E., Cohen, F., Wolf, K., Burghardt, L., & Anders, Y. (2021). Changes in Parents' Home Learning Activities With Their Children During the COVID-19 Lockdown – The Role of Parental Stress, Parents' Self-Efficacy and Social Support. *Frontiers in Psychology*, 12(July), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.682540>
- Putra, O. P., Lustyantje, N., & Iskandar, I. (2022). Word Of Wonders: Crossword Game-Based In Optimizing The Students' Vocabulary. *Darussalam English Journal (DEJ)*, 2(1), 20–54. <https://doi.org/10.30739/dej.v2i1.1494>
- Raditya, F., Maharani, Z., Putri, S. F., Silvia, M., Destar, J., & Hermia, D. (2024). *Peran Dan Fungsi Bahasa Indonesia Dalam Membangun The Role And Function Of The Indonesian Language In.*
- Rohim, C. D., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 2.
- Satriawan, M. J., Padlurrahman, & Mohzana. (2023). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman, Penguasaan Kosa Kata Dan Sikap Bahasa Dengan Keterampilan Menulis Ringkasan Siswa Di Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 352–260. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1174>
- Sesarputri, N. (n.d.). Pembagian Data Statistik. In *Scribd.Com* (p. 4). <https://www.scribd.com/document/452466587/pembagian-data-statistik>
- Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.*
- Utomo, F. T. S. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. 5(September), 1–14.* <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>