



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA SUNDA PADA SISWA KELAS V DI MI DARUL HIKMAH

Aqmarina Putriansyah*

*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail : aqmarinaputriasyah3@gmail.com

Idah Faridah Laily**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail : idahfaridahlaily82@gmail.com

Syibli Maufur***

***Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail : syiblimaufur54@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penggunaan media kartu kata bergambar pada mata pelajaran Bahasa Sunda di kelas V MI Darul Hikmah Full Day School (2) mengetahui penguasaan kosa kata Bahasa Sunda di kelas V MI Darul Hikmah Full Day School (3) mengetahui Pengaruh penggunaan media kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata bahasa sunda di MI Darul Hikmah Full Day School. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Eksperimen* yaitu *One Grop Pretest-Posttest*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini semua siswa kelas V MI Darul Hikmah Full Day School berjumlah 23 peserta didik. Pengumpulan menggunakan tes, dan observasi, tes berupa uraian dengan 10 soal dan sudah tervalidasi. Adapun hasil analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus hipotesis dengan bantuan *SPSS V.2021 for windows*. Hasil peneltian menunjukkan (1) penggunaan Media Kartu Kata Bergambar dari hasil observasi di peroleh sebesar 99% dengan kategori "Sangat Baik". (2) penguasaan kosakata siswa tergolong kategori tinggi dengan rata-rata 80,43. (3) terdapat pengaruh media kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata bahasa sunda dengan hasil uji t nilai signifikasi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H^0 diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel bebas (Kartu Kata Bergambar) terhadap variabel terkait (Penguasaan Kosakata) memiliki pengaruh positif.

Kata Kunci : Media Kartu Kata Bergambar, Penguasaan Kosakata, Bahasa Sunda

PENDAHULUAN

Observasi yang dilakukan peneliti di kelas V MI darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Sunda ini menemukan sebagian besar siswa masih kurang dalam pembelajran Bahasa Sunda termasuk kosakatanya. Dikarenakan oleh beberapa faktor yaitu lingkungan siswa disekolah maupun dirumah. Sehingga terasa sulit siswa untuk membiasakannya. Pembelajaran Bahasa Sunda yang dipelajari di kelas dirasa sangat sulit sehingga siswa merasa enggan ketika hendak belajar mata pelajaran Bahasa Sunda. Dapat dilihat dari suasana pembelajaran dikelas, siswa lebih aktif mengobrol dengan teman-temannya dibandingkan dengan memperhatikan penjelasan guru.

Guru mata pelajaran Bahasa Sunda biasanya sudah menggunakan media pembelajaran ketika mengajar di kelas, adapun media yang sering digunakan adalah media gambar dan lagu, namun guru di sekolah tersebut tidak mencoba menggunakan media permainan. Sehingga, masih banyak siswa yang mengeluh karena belum memahami arti dari setiap kosa kata Bahasa Sunda. Mengingat bahwasannya siswa MI kelas V masih senang mengobrol ketika sedang belajar di kelas, membuat peneliti ingin memanfaatkan masa anak-anak tersebut dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak mampu belajar sambil bermain, dengan harapan siswa mampu mengingat, mengucapkan, dan menyukai pelajaran Bahasa Sunda.

Dan untuk mendapatkan hasil yang baik pada diri siswa dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi siswa dikelas sehingga siswa mampu tertarik dan menyukai pembelajaran Bahasa Sunda. Media tersebut adalah Media Kartu Kata Bergambar.

Media kartu kata gambar sangat penting di gunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik sehingga dengan menggunakan media ini peserta didik telah memperhatikan terhadap tanda benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan materi pengajaran. Dengan media kartu kata gambar, bisa menuju terhadap penguasaan kosakata dan mampu menumbuhkan cara belajar yang efektif dan efisien.

Jadi, penguasaan kosakata ini sangat berpengaruh pada keterampilan berbahasa siswa,. Pentingnya pembelajaran media kosakata dengan menggunakan media kartu gambar ini menimbulkan pembelajaran lebih serius dan terarah.

Tujuan Penelitian ini (1) untuk mengetahui penggunaan media kartu kata bergambar pada mata pelajaran Bahasa Sunda di kelas V MI Darul Hikmah *Full Day School* (2) untuk mengetahui penguasaan kosa kata Bahasa Sunda di kelas V MI Darul Hikmah *Full Day School* (3) untuk mengetahui pengaruh media kartu kata bergambar terhadap penguasaan siswa pada mata pelajaran Bahasa Sunda di kelas V MI Darul Hikmah *Full Day School*.

Manfaat dari hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna baik untuk siswa, guru, maupun sekolah (1) Siswa Melalui penelitian ini di harapkan siswa termotivasi untuk terus belajar

Bahasa Sunda, selain itu peserta didik dapat mengembangkan pemahaman konsep pelajaran yang pada akhirnya memperoleh hasil yang maksimal. (2) Guru Sebagai bahan masukan bagi guru guna meningkatkan mutu pendidikan dengan jalan menciptakan dan mempertahankan kondisi belajar yang optimal bagi siswa melalui media kartu kata bergambar dalam pembelajaran Bahasa Sunda agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. (3) Sekolah Melalui penelitian ini sebagai bahan informasi sekolah dapat lebih mudah dalam mengadakan media, penggunaan media ini pihak sekolah tidak harus mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk menyediakan media kartu kata bergambar, karena media ini bisa di buat dari lingkungan sekitar. Serta media ini dapat di simpan untuk siswa- siswa tahun berikutnya.

(1) Penelitian tentang Skripsi/Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Berbantuan Kartu Kata Bergambar Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas V Sdn 1 Sengonbugel Jepara sudah diteliti sebelumnya oleh Ayu Wulandari (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan kondisi awal ketuntasan hasil belajar prasiklus sebesar

40,00% pada siklus I naik menjadi 65,00% dan pada siklus II naik lagi menjadi 95,00% dengan kategori sangat tinggi. Aktivitas belajar siswa klasikal pada siklus I 69,37% dan pada siklus II

75,80% dengan kategori baik. Keterampilan guru juga mengalami peningkatan siklus I mendapat presentase 80,56% dan siklus II mendapat presentase 95,83% dengan kategori sangat tinggi. Simpulan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran concept sentence berbantuan kartu kata bergambar dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, serta keterampilan menulis puisi siswa. Sarannya bagi peneliti lain, diharapkan mampu memicu perkembangnya pembelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan menulis.

(2) Penelitian tentang Skripsi/Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Tunarungu Kelas 2 Di Slbn B Garut, sudah diteliti sebelumnya oleh Risnawati Putriana (2017) dan hasilnya adalah menggunakan metode Single Subject Research (SSR) dengan desain pengulangan model A-B- A. Subjek penelitian berjumlah satu orang siswa tunarungu kelas 2 SDLB. Kondisi keterampilan siswa pada baseline 1 (A1) yaitu 49,48%, pada saat intervensi (B) yaitu 77,8%,

dan pada kondisi baseline-2 (A-2) sebesar 80,8%. Terjadi peningkatan dari tiap kondisi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu kata bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa tunarungu kelas 2 di SLBN B Garut.

Penelitian tentang Skripsi/Pengaruh Permainan Kartu Kata Bergambar Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 4–5 Di Paud Az–Zaitun Indralaya sudah diteliti sebelumnya oleh Suti Ningsih (2015) dan hasilnya adalah analisis data yang diperoleh

adalah nilai hitung $t = 8,82$ dan tabel $t = 1.80$ dengan demikian hitung $t >$ tabel t , sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata kemampuan membaca anak sangat menonjol pada kategori, Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 6 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu sebanyak 1 anak, dan pada kategori Mulai Berkembang (MB) berjumlah 3 anak kemudian pada kategori Belum Muncul (BB) terdapat 2 anak. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh permainan kartu kata bergambar terhadap perkembangan kemampuan membaca anak usia 4 – 5 tahun di PAUD Az – Zaitun Indralaya.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah jenis penelitian merupakan metode yang berfokus pada pada efektivitas penggunaan media kartu bergambar terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Sunda pada siswa kelas V Di Mi Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik (Sugiyono, 2016).

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen (Sugiyono, 2016). menyatakan, bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah desain penelitian *preeksperimental* dengan .

Alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Tindakan di dalam eksperimen disebut *treatment* yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya.

Desain penelitian pada dasarnya merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan (Margono, 2009). Penelitian ini dapat digolongkan ke dalam penelitian pre-eksperimen (*pre-experimental*). Pada pre-eksperimen subjek penelitian tidak dilakukan secara random, melainkan menggunakan kelompok yang telah ada. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Darul Hikmah *Full Day School* Kota Cirebon tahun ajaran 2021/2022.

Sampel adalah Sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013). Apa yang dipelajari dan diteliti dari sampel kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu, sampel yang dipilih dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).

Teknik pengumpulan data menurut Burhan Bungkin (dalam Jakni, 2016) adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Sedangkan pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian (Widoyoko, 2012).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data adalah suatu cara atau prosedur yang sistematis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data tes dan non tes. Teknik tes berupa tes awal dan tes akhir sedangkan teknik nontes berupa observasi.

1. Tes

Teknik tes adalah salah satu bentuk pengukuran dan tes merupakan salah satu cara untuk mendapatkan informasi (kompetensi, pengetahuan, keterampilan) tentang peserta didik (Nurgiyanto, 2014). Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam memberikan tes kepada siswa untuk mengerjakan soal pada tahap *pretest* maupun *posttest*. Dari hasil analisis tes dapat diketahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa sunda siswa.

2. Observasi

Untuk mengetahui penerapan media kartu kata bergambar dalam pembelajaran bahasa Sunda siswa kelas V di MI Darul Hikmah *Full Day School* Kota Cirebon, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi. Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek (Sugiyono, 2016). Apabila dilihat dari proses

pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Observasi yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah penerapan media kartu kata bergambar dalam pembelajaran Bahasa Sunda.

Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode (Arikunto, 2013). Instrumen-instrumen digunakan untuk mengukur variabel yang ada dalam sebuah penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan nontes.

1. Lembar Tes

Pada penelitian ini bentuk tes yang digunakan peneliti adalah tes objektif yaitu tes mengerjakan soal dan diukur dengan aspek dan kriteria penilaian. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan media kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata Bahasa Sunda.

2. Lembar Observasi

Pada penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi yang berperan serta (*participant observation*). Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan menggunakan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang terlihat. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan ada dua macam, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Ada dua jenis uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas yaitu mengetahui data tersebut homogen atau tidak.

Dalam penelitian ini menggunakan alat dan bahan media kartu kata bergambar. Arsyad (1997, hlm. 199-211) kartu kata bergambar (*flashcard*) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8×12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu abjad dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar. Kartu yang berisi gambar-gambar dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penilaian Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda kelas V MI Darul Hikmah *Full Day School*.

Tabel 1. Tabulasi Data

		Statistics	
		Pretest	Posttest
N	Valid	23	23
	Missing	23	23
	Mean	51.30	80.43
	Median	50.00	80.00
	Mode	50	70
	Std. Deviation	11.795	12.239
	Minimum	20	60
	Maximum	70	100
	Sum	1180	1850

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa variabel penguasaan kosakata peserta didik kelas V MI darul Hikmah *Full Day School* memiliki hasil *Pretest*, nilai minimum 20 dan maximum 70. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 51,30, nilai tengah (median) sebesar 50, nilai mode (mode) sebesar 50, standar deviasi sebesar 11,795, dan jumlah (sum) sebesar 11,80. Sedangkan *Posttest*, nilai minimum 60 dan maximum 100. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 80,43, nilai tengah (median) sebesar 80, nilai mode (mode) sebesar 70, standar deviasi sebesar 12,239, dan jumlah (sum) sebesar 1850.

Pada analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu Uji Normalitas. Uji normalitas pretest dan posttest peserta didik menggunakan uji Kolmogorog-Smirnof dengan semua data berdistribusi normal. Setelah melakuka uji normalitas kemudian dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penguasaan kosakata setelah penerapan pada media kartu kata bergambar. Hasil pengujian Hipotesis dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan nilai probabilitas atau signifikansi (0,05). Hasil statistik menggunakan hitungan manual parametic paired sample t-test dengan bantuan SPSS V.2021 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 karena hasil uji hipotesis lebih kecil dari 0,05 maka H^0 ditolak dan H^a diterima, artinya bahwa ada pengaruh metode pembelajaran Media Kartu Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata di MI Darul Hikmah Full Day School.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.60203522
Most Extreme Differences	Absolute	.172
	Positive	.169
	Negative	-.172
Kolmogorov-Smirnov Z		.825
Asymp. Sig. (2-tailed)		.505

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,505 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh **Normal**.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Penguasaan_kosakata_Bahasa_Sunda			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.521	1	44	.474

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada hasil pretest dan posttest diketahui bahwa nilai signifikannya $0,474 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi **Homogen**.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test				t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1	Pretest - Posttest	-12.028	2.508	-34.332	-23.929	-11.615	22	.000

Berdasarkan hasil uji t nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan masing-masing variabel.

SIMPULAN

1. Hasil penelitian dilihat dari hasil observasi yang telah peneliti sebariskan. Dalam proses penggunaan Kartu Kata Bergambar saat pembelajaran bahasa sunda memiliki hasil observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan kartu kata bergambar yang sehingga diperoleh rata-rata 99% dengan kategori “Sangat Baik”.
2. Berdasarkan hasil pretest dan posttest menunjukkan hasil pretest lebih rendah dari pada posttest. Pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 51,30. Dan posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,43 hal ini didukung dengan hasil N-gain pretest dan posttest siswa sebanyak 12 siswa memiliki indeks N-gain sedang, 9 siswa memiliki indeks N-gain Tinggi, dan 3 siswa memiliki indeks N-gain rendah, dengan rata-rata 0,60 kategori N-gain sedang.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penguasaan kosakata setelah penerapan pada media kartu kata bergambar. Hasil statistik menggunakan hitungan manual parametric paired sample t-test dengan bantuan SPSS V.2021 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 karena hasil uji hipotesis lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bonnie, Mac Millan. 2004. *Permainan Kata Dan Musik (Word Game and Music Game)*. Batam: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Margono, S. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Edited by Pandi Rais. Sidoarjo: UMSIDA Press.

- Nurgiyanto, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Putri, Rizka Isnaaini. 2018. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Metode Bernyanyi Pada Kelompok B TK Sholeh Sukodono Siduarjo." UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sugiono, Dendi. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edited by M Alaika Salamulloh. Sleman: PT Pustaka Insan Madani.
- Sumiharsono, M Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran*. Edited by Dedy Ariyanto. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Syofian, Siregar. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan MinaT Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tambahani, Arthur Glenn, Ardi Sanjaya, Danang Wahyu Widodo, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara, and Pgri Kediri. 2021. "Penerapan Metode Jaro Winkler Untuk Mencari Kemiripan Kata Pada Aplikasi English Pronunciation Test," 98–103.
- Tarigan. 2015. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tri Basuki, Agus, and Nano Prawoto. 2016. *Analisis Regresi Dalam Penelitian Ekonomi Bisnis (Dilengkapi Aplikasi SPSS Dan Eviews)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudhi Munadi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Yuliandi, Vanni Firdaus. 2018. "Singapura Dan Malaysia Jadi 2 Negara Asia Dengan Kemampuan Bahasa Inggris Tertinggi." Oke Edukasi. Cirebon. November 2018.