



Pengembangan Media *Animal Domino Cards* (Adocar) Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Alfia Nur Hidayah^{1*}, Ulhaq Zuhdi²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*alfia.22181@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 6-12-2025

Direvisi: 14-01-2026

Diterbitkan: 31-01-2026

ABSTRAK

Rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Animal Domino Cards* (ADOCAR) guna meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 27 siswa. Data penelitian diperoleh melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, angket tanggapan guru serta siswa, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ADOCAR memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dengan persentase 94,3% dari ahli materi dan 86,7% dari ahli media. Kepraktisan media juga tergolong sangat tinggi berdasarkan respons guru sebesar 97,5% dan siswa sebesar 93,53%. Selain itu, media ini terbukti sangat efektif dengan nilai N-gain sebesar 88,02% yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 55,19 menjadi 94,63. Dengan demikian, ADOCAR layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Kartu Domino, Kosakata Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, ADDIE*

ABSTRACT

The low level of English vocabulary mastery among elementary school students, along with the limited use of varied learning media that align with students' developmental characteristics, forms the background of this study. This research aims to develop Animal Domino Cards (ADOCAR) as a learning medium to improve the English vocabulary mastery of first-grade elementary school students. The study employed a Research and Development method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 27 students. Data were collected through validation by material and media experts, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The results indicate that the ADOCAR media achieved a very high level of validity, with a percentage of 94.3% from material experts and 86.7% from media experts. The practicality of the media was also categorized as very high, as indicated by teacher responses of 97.5% and student responses of 93.53%. In addition, the media proved to be highly effective with an N-gain value of 88.02%, as reflected by the increase in the average student score from 55.19 to 94.63. Therefore, ADOCAR is considered appropriate as a learning medium to improve elementary school students' English vocabulary mastery.

Keywords: *Learning media, Domino cards, English vocabulary, Elementary school, ADDIE*

Pengutipan APA:

Hidayah, A.N., & Zuhdi, U. (2026). Pengembangan Media *Animal Domino Cards* (Adocar) Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1).



PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, sebab selain digunakan sebagai media komunikasi, kemampuan ini juga berfungsi sebagai sarana utama bagi peserta didik untuk memahami berbagai materi pembelajaran. Dalam berbahasa terdapat empat keterampilan yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan satu sama lain (Farida Hanim et al., 2023). Pada jenjang sekolah dasar, penguatan keterampilan berbahasa sejak dini menjadi fondasi penting bagi perkembangan akademik peserta didik di masa selanjutnya. Salah satu mata pelajaran yang menekankan penguasaan keterampilan berbahasa adalah Bahasa Inggris, yang mencakup kemampuan *listening, speaking, reading, dan writing* (Karisma & Hendratno, 2022). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penguasaan kosakata (*vocabulary*) menjadi komponen dasar yang sangat menentukan keberhasilan penguasaan keterampilan berbahasa lainnya (Soraya & Pujiyono, 2018).

Kosakata berperan sebagai landasan utama bagi peserta didik untuk memahami makna, membangun kalimat, serta mengembangkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Namun, pengajaran kosakata di sekolah dasar masih cenderung dilakukan melalui metode tradisional seperti pengulangan dan hafalan, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak membekas. Selain itu, keterbatasan variasi dalam penggunaan media pembelajaran turut menyebabkan rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Dewi, 2016). Padahal, media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam menjembatani penyampaian materi agar lebih mudah dipahami serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik (Himawan, 2014).

Media pembelajaran kartu merupakan salah satu bentuk media konkret yang dirancang menyesuaikan kebutuhan serta keunikan siswa pada level pendidikan dasar. Media ini memadukan unsur visual dan aktivitas bermain sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Masnunah, 2018). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan kartu kata secara efektif mampu mengoptimalkan kompetensi literasi awal bagi para siswa (Susanti & Hendratno, 2015). Penelitian lain menemukan bahwa pemanfaatan kartu domino kosakata sebagai media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Selain itu, media kartu bergambar dinilai layak digunakan serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar (Nisa et al., 2016). Penelitian tentang permainan kartu domino kata bergambar menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas tinggi sekolah dasar (Priyastuti, 2021).

Meskipun demikian, karakteristik kognitif peserta didik kelas rendah, khususnya kelas I sekolah dasar, berbeda secara signifikan karena berada pada tahap operasional konkret yang masih bergantung pada benda nyata yang dapat dilihat dan digunakan secara langsung (Piaget, 2001). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan perlu disederhanakan dari segi desain, bahasa, serta mekanisme permainan agar sesuai dengan perkembangan kognitif mereka. Dengan demikian, terdapat

kesenjangan penelitian (*research gap*) berupa keterbatasan pengembangan media kartu berbasis permainan yang secara khusus dirancang untuk siswa kelas I sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada siswa kelas tinggi, penelitian ini menekankan pada pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media *Animal Domino Cards* (ADOCAR) yang dirancang secara sederhana, visual, dan berbasis permainan untuk mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas I sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh hasil studi awal di SDN Jagir 1 Surabaya melalui wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas I yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menuliskan dan memahami kosakata Bahasa Inggris. Sebagian siswa masih menjawab menggunakan Bahasa Indonesia, serta menunjukkan partisipasi yang rendah dalam pembelajaran. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan didominasi metode ceramah serta hafalan, sementara media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata peserta didik, terutama bagi siswa dengan kemampuan literasi dasar yang masih rendah. Permasalahan tersebut selaras dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa keterbatasan penguasaan kosakata menjadi salah satu kendala utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar (Ndraha et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana tingkat kevalidan media *Animal Domino Cards* (ADOCAR), (2) bagaimana tingkat kepraktisan media *Animal Domino Cards* (ADOCAR), dan (3) bagaimana tingkat keefektifan media *Animal Domino Cards* (ADOCAR) dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas I sekolah dasar. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menganalisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Animal Domino Cards* (ADOCAR) sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas I sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada pembuatan produk berupa media pembelajaran *Animal Domino Cards* (ADOCAR) untuk mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas I sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pemilihan model ADDIE untuk penelitian ini dikarenakan Cahyadi (2019) menganggap model ADDIE menggunakan pendekatan sistematis dalam merancang sistem instruksional, sehingga memungkinkan adanya evaluasi dan revisi pada setiap tahap pengembangan guna menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap *analysis* dilakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas I SDN Jagir 1 Surabaya serta observasi pembelajaran. Temuan dari proses analisis mengindikasikan adanya kendala

yang dialami siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris, yakni proses pembelajaran masih berpusat pada peran guru, sedangkan penggunaan media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Analisis materi menunjukkan bahwa kosakata nama hewan termasuk materi yang sulit dipahami siswa.

Tahap *design* meliputi perancangan konsep materi dan desain media. Materi yang dipilih adalah kosakata nama hewan untuk siswa kelas I sekolah dasar. Media dirancang dalam bentuk kartu domino berukuran 9×5 cm berbahan art paper, terdiri atas 16 kartu dua sisi, dan didesain menggunakan Canva. Tampilan kartu memadukan gambar hewan berwarna dan kosakata Bahasa Inggris yang disesuaikan dengan karakteristik kognitif siswa tahap operasional konkret.

Tahap *development* mencakup proses pembuatan media ADOCAR serta uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen validasi menggunakan skala Likert lima tingkat untuk menilai kesesuaian materi, tampilan media, kejelasan bahasa, dan kelayakan penggunaan. Saran yang diberikan oleh validator menjadi landasan dalam proses revisi produk sebelum pelaksanaan uji coba lapangan.

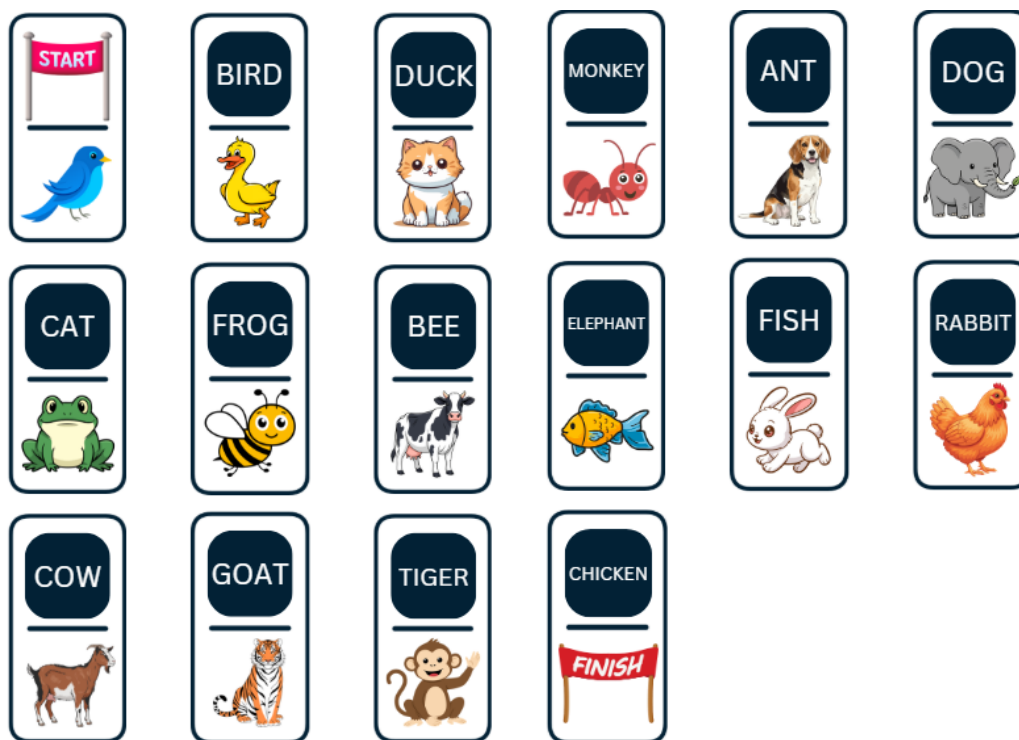
Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas dengan melibatkan 27 siswa kelas I B SDN Jagir 1 Surabaya. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest–posttest design*. Pada tahap ini, keefektifan media diukur melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, sedangkan kepraktisan media diukur melalui angket tanggapan guru dan siswa setelah penggunaan media. Meskipun desain ini mampu mengidentifikasi adanya peningkatan hasil belajar, penggunaan *one group pretest–posttest design* memiliki keterbatasan dalam mengontrol variabel luar karena tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga potensi pengaruh faktor lain di luar perlakuan tidak dapat sepenuhnya dieliminasi.

Tahap *evaluation* dilakukan melalui evaluasi formatif pada setiap fase pengembangan serta evaluasi sumatif setelah tahap uji coba lapangan. Evaluasi bertujuan menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ADOCAR dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari wawancara serta masukan dari validator dan guru, yang selanjutnya dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli, hasil *pretest* dan *posttest*, serta angket tanggapan pendidik dan siswa. Pengolahan data kuantitatif dilakukan melalui analisis deskriptif dengan perhitungan persentase guna mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media, serta melalui perhitungan skor rata-rata dan N-Gain sebagai indikator peningkatan hasil belajar dengan tujuan mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media ADOCAR dalam pembelajaran. Kriteria kevalidan dan kepraktisan media diadaptasi dari Solihin & Rahmawati (2024).

HASIL

Penelitian pengembangan media *Animal Domino Cards* (ADOCAR) menghasilkan media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 di tingkat sekolah dasar. Media tersebut berupa kartu domino yang memadukan gambar hewan berwarna dengan kosakata Bahasa Inggris, dan digunakan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Tampilan fisik media ADOCAR disajikan pada sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Depan Media *Animal Domino Cards* (ADOCAR)



Gambar 2. Tampilan Belakang Media *Animal Domino Cards* (ADOCAR)



Gambar 3. Kemasan Media *Animal Domino Cards* (ADOCAR)

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ADOCAR memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media ADOCAR memenuhi aspek kelayakan isi, kualitas tampilan visual, serta tingkat keterbacaan yang baik. Rincian hasil validasi dari ahli materi dan ahli media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media ADOCAR

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	94,3%	Sangat Valid
Ahli Media	86,7%	Sangat Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ADOCAR telah memenuhi standar kelayakan isi dan tampilan, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi besar.

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan ADOCAR. Skor peserta didik setelah pembelajaran lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media, dan analisis N-Gain menempatkan peningkatan tersebut pada kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan visual membantu siswa kelas I lebih mudah mengingat dan mencocokkan kosakata Bahasa Inggris dengan representasi gambarnya. Rincian skor pretest, posttest, dan N-Gain disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Skor *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain

Aspek	Nilai	Kategori
Rata-rata <i>Pretest</i>	55,19	Cukup Baik
Rata-rata <i>Posttest</i>	94,63	Sangat Baik
N-Gain	88,02%	Sangat Efektif

Nilai N-Gain yang tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media ADOCAR memberikan peningkatan hasil belajar yang optimal pada siswa kelas I.

Kepraktisan media juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif dari guru maupun peserta didik. Media ADOCAR dinilai praktis digunakan, menarik perhatian siswa, serta dapat mendorong

partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Rincian hasil respons guru dan siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Media ADOCAR

Responden	Presentase	Kategori
Guru	97,5%	Sangat Praktis
Siswa	93,53%	Sangat Praktis
Rata-rata	95,52%	Sangat Praktis

Hal ini mengindikasikan bahwa media mudah digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan tersebut juga memperkuat bahwa ADOCAR tidak hanya valid dan efektif, tetapi juga praktis diterapkan di kelas rendah sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Keefektifan media ADOCAR dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas I, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar, dipengaruhi oleh penggunaan media berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Media Animal Domino Cards (ADOCAR) yang dikembangkan melalui model ADDIE dan diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas I sekolah dasar. Temuan ini menegaskan bahwa media berbasis permainan yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik kelas rendah dapat menjadi solusi dalam meningkatkan penguasaan kosakata secara efektif dan bermakna.

Keberhasilan media ADOCAR berkaitan erat dengan kesesuaian desain media terhadap kebutuhan perkembangan kognitif siswa. Penyajian kosakata melalui gambar konkret, warna menarik, dan aktivitas bermain membantu siswa mengaitkan konsep bahasa asing dengan pengalaman nyata. Hal ini memperkuat proses pemahaman dan retensi kosakata, sebagaimana dijelaskan dalam teori *Dual Coding* (Baharun, 2018). Selain itu, Lubis dkk. (2022) menyatakan bahwa penggunaan media visual berperan dalam meningkatkan penguasaan dan daya ingat kosakata Bahasa Inggris oleh siswa.

Integrasi media dengan model pembelajaran TGT memengaruhi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Interaksi kelompok dan suasana kompetitif yang sehat mendorong siswa untuk saling membantu dan berpartisipasi secara optimal. Temuan ini mendukung pendapat Ali (2021) yang menegaskan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik.

Dari segi kesesuaian kurikulum, media ADOCAR sesuai dengan Kurikulum Merdeka Fase A yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami kosakata yang dipelajari. Kusumaningtyas dan Sulistiyarningsih (2022) menegaskan bahwa pembelajaran pada fase awal sekolah dasar perlu disesuaikan dengan pengalaman nyata peserta didik.

Pemilihan tema *animals* yang dekat dengan kehidupan siswa juga memperkuat relevansi pembelajaran (Mulyanti & Sya, 2023).

Temuan penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian terdahulu, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu domino dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasani (2018) melaporkan bahwa penerapan media permainan berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, Ajizah dkk. (2023) menemukan bahwa kartu domino edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, namun penelitian ini secara khusus menekankan penggunaan media pada siswa kelas I yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Kepraktisan media ADOCAR menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran tidak hanya perlu efektif secara akademik, tetapi juga mudah diterapkan dalam konteks kelas. Agustira dan Rahmi (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan perspektif peserta didik, media yang bersifat visual dan berbasis permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Holidazia & Rodliyah, 2020). Kepraktisan ini didapatkan karena media memiliki aturan permainan yang sederhana serta tampilan visual yang menarik sehingga mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu jumlah sampel yang terbatas, pelaksanaan penelitian hanya pada satu sekolah, serta penggunaan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol sehingga belum mampu mengontrol variabel luar secara optimal. Selain itu, analisis efektivitas masih bersifat deskriptif menggunakan N-Gain dan belum didukung oleh uji statistik inferensial seperti uji t, sehingga hasil penelitian ini menunjukkan kecenderungan peningkatan hasil belajar namun belum dapat digeneralisasi secara luas. Dengan mempertimbangkan temuan saat ini, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperluas dan memperdalam pemahaman terkait topik ini.

SIMPULAN

Temuan dari penelitian ini memperlihatkan bahwa pengembangan media *Animal Domino Cards* (ADOCAR) berperan secara signifikan dalam mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas I sekolah dasar melalui pendekatan berbasis permainan. Media ini menegaskan pentingnya penyesuaian desain pembelajaran dengan karakteristik perkembangan peserta didik sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.

Media ADOCAR berpotensi menjadi salah satu pilihan media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan secara fleksibel oleh guru dalam berbagai situasi kegiatan pembelajaran. Media ini juga memungkinkan pengembangan lebih lanjut agar dapat digunakan pada materi atau tingkat kelas yang berbeda, serta diintegrasikan dengan teknologi digital guna meningkatkan relevansinya di era pembelajaran modern.

Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengeksplorasi penerapan media ADOCAR dalam konteks lebih luas serta mengembangkan desain yang lebih beragam, sehingga dampaknya terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar dapat tercapai secara lebih optimal.

REFERENSI

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12). <http://Jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, (1).
- Baharun, H. (2018). Penguatan Daya Ingat Mahasantri Melalui Mnemonic Learning. *Jurnal Pedagogik*, 05(02). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, N. M. (2016). Pengembangan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Kenampakan Bumi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pagesangan Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(1), 1–8.
- Farida Hanim, A., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital “Bataku” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 268–277. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i2.234>
- Hasani, Z. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu “Domira” Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pemalang. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 117–137.
- Himawan, R. (2014). Penggunaan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak. *Jpgsd*, 2(2).
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 111–120. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24562>
- Karisma, I., & Hendratno. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1113–1126.
- Kusumaningtyas, E. D., & Sulistiyarningsih, E. F. (2022). Meningkatkan Kepekaan Guru tentang Bahasa Inggris dalam Kurikulum Merdeka. *JPKM Cahaya Negeriku*, 2(2), 35–42. <https://cahayanegeriku.org/index.php/jpkm/article/view/47%0Ahttps://cahayanegeriku.org/index.php/jpkm/article/download/47/45>
- Lubis, L. R., Hakiki, U., Erdila, R. S., & Siregar, L. (2022). Pelaksanaan Teknik Permainan Dadu Dalam Pembelajaran Vocabulary. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 181–185. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/adam/article/view/852>
- Masnunah, D. (2018). Pengembangan Media Kartu Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri Awiluar. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7 (3), 283–294.
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2023). Pemerolehan kosakata bahasa Inggris dengan media kartu bergambar di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 504–509.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Ndraha, M. P., Naibaho, T. T., Purba, M. A., Siburian, G. D., Manurung, A. K. R., Silitonga, R. A., Herman, H., Sihombing, S. D., & Saragih, V. R. (2023). The Importance Of Learning English

- “Vocabulary” For Elementary School Age Children. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 2(3), 114–125. <https://doi.org/10.47668/join.v2i3.992>
- Nisa, E. D., Bachri, H. B. S., & Pd, M. (2016). Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Menenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Sdn Gesikan 1 Grabagan Tuban. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1, 1–8.
- Piaget, J. (2001). *The Psychology of Intelligence* (Routledge Classics). Routledge.
- Priyastuti, M. T. (2021). Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Permainan Kartu Domino bagi Siswa SD. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 3(4), 515–526.
- Soraya, R., & Pujiyono, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Tentang Vocabulary Untuk Sekolah Dasar Kelas I Berbasis Multimedia Di Sd Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 6(3), 96–106.
- Susanti, A., & Hendratno. (2015). Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Sumbergiring 2 Puri Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 1257–1267.