

Pengembangan Media *Bowling Latter* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata pada Materi Bahasa Indonesia Siswa

Suci Ramadani¹, Intan Dwi Hastuti², Sukron Fujiaturrahman³, Nanang Rahman⁴, Baiq Desi Milandari⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
suciramadani7703@gmail.com¹, intandwihastuti88@gmail.com², sukronfu27@gmail.com³,
nangrh87@gmail.com⁴, desibaiqlt@yahoo.co.id⁵

Kata Kunci:

Media Bowling Latter,
Penguasaan Kosakata.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bowling latter untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa materi bahasa Indonesia yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Development Research) media bowling latter yang dikemukakan oleh Borg and Gall dengan instrument pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes berupa lembar soal evaluasi dan teknik non tes berupa lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis ahli materi dan media, kepraktisan, keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran bowling latter yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator yaitu ahli materi dengan presentase 83% dan 2 validator ahli media dengan presentase 89,75% pada kategori sangat valid, (2) Hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari uji coba terbatas dengan presentase 87,66% kategori sangat praktis. (3) Keefektifan media bowling latter dilihat dari hasil lembar soal evaluasi siswa dengan presentase 88,8%. Sedangkan nilai rata-rata pretest 39,6 dan posttest 91,6 diperoleh dari data hasil uji coba lapangan dengan presentase rata-rata nilai siswa 86% pada kategori efektif.

Keywords:

*Bowling Latter Media,
Vocabulary mastery.*

Abstract: *This study aims to determine the development of bowling latter media to improve vocabulary mastery in Indonesian language material for grade 1 to students which is valid, practical and effective. This research is a development research (Development Research) bowling latter media proposed by Borg and Gall with data collection instruments carried out in this study, namely using test techniques in the form of evaluation question sheet and non-test techniques in the form of questionnaire sheets. While data analysis techniques are material and media expert analysis, practicality, effectiveness. The results showed that (1) The bowling latter media developed, obtained data from 2 validators, namely material experts with a percentage of 83% and 2 media expert validators with a percentage of 89,75% in the very valid category, (2) The results of the student response questionnaire obtained percentage data from a limited trial in with a percentage of 87,66% of the very practical category. (3) The effectiveness of bowling latter media is seen from the student evaluation question sheet with a percentage of 88,8% while the average pretests score of 39,6 and posttests 91,6 was obtained from data from empirical operational field trials with the presentation of an average student scores of 86% in the effective category.*

Article History:

Received : 28-07-2023

Online : 16-08-2023



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata ialah salah satu cakupan awal dalam kegiatan pengembangan bahasa. Langkah awal yang harus dilakukan oleh guru untuk mengajarkan bahasa Indonesia pada siswa yaitu dengan memperkenalkan berbagai istilah atau kosakata bahasa Indonesia. Kosakata merupakan kumpulan kata yang digunakan dalam suatu bahasa, sehingga kosakata merupakan bagian penting dalam konsep pembelajaran Bahasa (Sutarto et al., 2020). Kemampuan berbahasa akan bertambah jika kemampuan kosakatanya meningkat, jika siswa tingkat dasar sejak kelas rendah memiliki penguasaan kosakata bahasa Indonesia yang baik maka akan lebih mudah untuk siswa tersebut mempelajari pelajaran yang lain (NURILA, 2023). Sangat penting pembelajaran kosakata terhadap peningkatan serta pengembangan kemampuan berbahasa menyebabkan pembelajaran kosakata semakin dituntut untuk dilakukan secara lebih serius dan terarah (Zenati & Hella, 2023). Kosakata yang harus dikuasai oleh siswa usia 6-13 tahun yaitu ada jenis yakni kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum, mencakup kata – kata umum yang digunakan oleh manusia dalam melakukan komunikasi sedangkan kosakata khusus itu merupakan kata-kata khusus yang terdiri dari kosakata waktu, warna, uang, kosakata rahasia, kosakata populer dan kosakata manik (Nurul Inayah, 2019).

Pembelajaran kosakata dirasa kurang efektif apabila tidak menggunakan media pembelajaran (Faizin, 2020). Media yang digunakan guru dalam pembelajaran ini harus sesuai dengan karakteristik cara berpikir siswa kelas rendah, menurut teori tahap perkembangan kognitif yang dikembangkan oleh piaget adalah pada usia dini siswa berada pada tahapan pra-operasional dan operasional konkret yang dimana pada tahap ini siswa mulai bisa menjelaskan objek yang mereka lihat secara konkret (Riswiarti, 2020). Pada usia ini siswa lebih tertarik dan lebih aktif dalam kegiatan permainan, sehingga menggunakan media dengan teknik bermain sambil belajar dirasa tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata, (Serani et al., 2020). Menurut Kadir, (2021) Media pembelajaran adalah alat peraga yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Permainan bowling merupakan permainan yang bertujuan melatih koordinasi gerak, konsentrasi dan memperkirakan kekuatan untuk menjatuhkan botol.

Berdasarkan pengamatan sementara di lapangan, masih banyak siswa yang belum menguasai kata-kata bahasa yang benar. Hal ini disebabkan karena bahasa yang mereka gunakan untuk berkomunikasi sehari-hari masih menggunakan bahasa daerahnya. Yang peneliti amati pada saat pengenalan lapangan persekolahan (PLP) kemarin banyak sekali siswa yang kurang mengerti kosakata yang ada di buku pembelajaran serta dalam berkomunikasi mereka kurang mengerti apa yang dibicarakan. sehingga di sekolah guru harus memiliki cara yang tepat dalam mengajarkan bahasa kepada siswa. Masih banyak juga penyebab siswa belum menguasai penguasaan kosakata karena dipengaruhi oleh ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran serta guru yang dituntut untuk menyelesaikan target kurikulum, sehingga para guru tidak memperhatikan media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai akibatnya banyak siswa yang tidak dapat mencapai prestasi belajarnya secara maksimal.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut *research and development* (R&D), (Kurniawan & Suswanta, 2022). Dalam penelitian R&D suatu media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga aspek kualitas yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Instrumen pengumpulan data yaitu Lembar angket media,

materi, respon siswa, lembar tes dan dokumentasi, sedangkan metode analisis data yaitu analisis data kevalidan produk, angket kepraktisan peserta didik, dan analisis uji keefektifan produk.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *Bowling Latter* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Materi Bahasa Indonesia Siswa khususnya pada materi (Kusumaningrum & Setyawati, 2019) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar dan mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang di sampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Nurul Inayah, (2019) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia ialah mata pelajaran yang wajib bagi seluruh peserta didik disemua jalur dan jenjang pendidikan formal. Namun, pembelajaran bahasa Indonesia seharusnya dikelola oleh system yang utuh dan menyeluruh. Rikmasari & Budianti, (2019) menyatakan kosakata adalah semua kata yang terdapat didalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara maupun penulis. Gunawan, (2019) mengemukakan bahwa permainan *bowling* adalah permainan yang bertujuan untuk melatih koordinasi gerakan, konsentrasi dan memperkirakan kekuatan untuk menjatuhkan kaleng / botol.

1. Hasil Validasi Materi

Dari hasil validasi ahli materi, kemudian dirangkum jadi satu untuk mencari nilai rata-rata dari kedua ahli materi yang kemudian di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Materi dan Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	Rata-rata	Keterangan
1.	Dr Intan Dwi Hastuti, M.Pd	Dosen PGSD UMMAT	78%	Sangat Valid
2.	Sri Rahmawati, S.Pd	Guru SDN 1 Jagaraga	88%	Sangat Valid
Skor Rata-rata			83%	Sangat Valid

Adapun perolehan data dari validator dalam mencari skor rata-rata dari kelas I di SDN 1 Jagaraga sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

V = skor rata - rata

$\sum xi$ = jumlah skor validator

n = jumlah validator

$$V = \frac{78 + 88}{2}$$

2

$$= \frac{166}{2}$$

2

$$= 83\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Sebuah materi dikatakan valid, apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 Dr Intan Dwi Hatuti, M.Pd diperoleh skor 78% (Sangat Valid). Validator II Sri Rahmawati, S.Pd diperoleh skor 88% (Sangat Valid). Untuk mengetahui skor rata-rata dari validator ahli materi skornya dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah validator dan mendapatkan hasil 83% sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi yang dikembangkan Sangat valid.

2. Hasil Validasi Media

Dari hasil validasi ahli media, kemudian dirangkum jadi satu untuk mencari nilai rata-rata dari kedua ahli media yang kemudian di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Media dan Praktisi

No	Nama Validator	Profesi	Rata-rata	Keterangan
1.	Syafruddin Muhdar, M.Pd	Dosen PGSD UMMAT	87%	Sangat Valid
2.	Sri Rahmawati, S.Pd	Guru SDN 1 Jagaraga	92,5%	Sangat Valid
Skor Rata-rata			89,75%	Sangat Valid

Adapun perolehan data dari validator dalam mencari skor rata-rata dari kelas I di SDN 1 Jagaraga sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

V = skor rata - rata

$\sum xi$ = jumlah skor validator

n = jumlah validator

$$V = \frac{87 + 92,5}{2}$$

$$= \frac{179,5}{2}$$

$$= 89,75\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Sebuah media pembelajaran dikatakan valid, apabila memenuhi kriteria kevalidan. Validator 1 Dr Syafruddin, M.Pd diperoleh skor 87% (Sangat Valid). Validator II Sri Rahmawati, S.Pd diperoleh skor 92,5% (Sangat Valid). Untuk mengetahui skor rata-rata dari validator ahli media skornya dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah validator dan mendapatkan hasil 89,75%, sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *bowling latter* yang dikembangkan sangat valid.

3. Hasil Data Kepraktisan

Angket respon siswa uji coba terbatas/ uji coba skala besar diberikan untuk mengetahui saran dan masukan untuk angket respon siswa. Berikut adalah hasil jawaban siswa terhadap angket uji coba terbatas/ uji coba skala besar:

Tabel 3. Analisis Angket Respon Siswa dan Skor

No	Subjek Penelitian	Skor	Keterangan
1.	FD	86,66%	Sangat Praktis
2.	MR	70%	Praktis
3.	ZA	86,66%	Sangat Praktis
4.	S	93,33%	Sangat Praktis
5.	MA	100%	Sangat Praktis
6.	LA	86,66%	Sangat Praktis
7.	FA	93,33%	Sangat Praktis
8.	RI	70%	Praktis
9.	AM	100%	Sangat Praktis

10.	R	86,66%	Sangat Praktis
11.	YW	100%	Sangat Praktis
12.	DA	93,33%	Sangat Praktis
13.	SB	86,66%	Sangat Praktis
14.	S	93,33%	Sangat Praktis
15.	KR	86,66%	Sangat Praktis
16.	SL	70%	Praktis
17.	NF	70%	Praktis
18.	YG	100%	Sangat Praktis
19.	ST	93,33%	Sangat Praktis
20.	HD	86,66%	Sangat Praktis
Jumlah		1.753,27	-
Skor rata-rata		87,66%	Sangat Praktis

Setelah dilakukan perhitungan angket kepraktisan yang diberikan kepada peserta didik, tahap uji coba terbatas ini menghasilkan jumlah skor rata-rata:

$$P = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

p = rata - rata respon siswa

$\sum xi$ = jumlah jumlah nilai respon siswa

n = banyak siswa

$$n = \frac{100 \times 4 + 93,33 \times 5 + 86,66 \times 7 + 70 \times 4}{20}$$

$$= \frac{1.753,27}{20}$$

$$= 87,66\%$$

$$= 87,66\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Penarapan praktis materi dan media dinding kata pohon keluarga diperoleh dari data digunakan sebagai uji terbatas mencapai 87,66% pada kategori sangat praktis. Sehingga materi dan media *bowling latter* dapat dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan presentase 87,66%.

4. Hasil Keefektifan

Keefektifan media *bowling latter* diperoleh dari hasil lembar soal evaluasi dengan diperoleh melalui tes tulis. Nilai maksimum untuk meningkatkan kemampuan kosakata yaitu 100 skor diperoleh siswa, penggunaan media *bowling latter* untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada materi bahasa Indonesia pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1.

Tabel 4. Hasil Keefektifan Uji Coba pemakaian

No	Nama Siswa	Pretes	Postes	Selisis	Skor Ideal	N-Gain	N-Gain	
					Prestes		Skor	%
1.	RA	20	90	70	100	80	0,87	87
2.	U	30	90	60	100	70	0,85	85
3.	ZA	30	80	50	100	70	0,71	71
4.	S	50	100	50	100	50	1	100
5.	MA	50	100	50	100	50	1	100

6.	LA	50	100	50	50	1	100
7.	FA	30	80	50	70	0,71	71
8.	RI	50	80	50	50	0,6	60
9.	AM	50	90	40	50	0,8	80
10.	R	20	90	70	80	0,87	87
11.	YW	50	100	50	50	1	100
12.	DA	50	100	50	50	1	100
13.	SB	30	80	50	70	0,71	71
14.	SO	30	100	70	70	1	100
15.	KR	30	90	60	70	0,85	85
16.	SL	40	100	60	60	1	100
17.	NF	40	90	50	60	0,83	83
18.	YG	20	100	80	80	1	100
19.	ST	50	80	30	50	0,6	60
20.	HD	50	100	50	50	1	100
21.	TR	50	100	50	50	1	100
22.	NJ	40	80	40	60	0,66	66
23.	JJ	30	90	60	70	0,85	85
24.	VS	50	90	40	50	0,8	80
25.	FD	50	90	40	50	0,8	80
	Jumlah	990	2.290	1.320	1.510	21,51	2.151
	Rata-rata	39,6	91,6	52,8	60,4	0,86	86%
	Keterangan					Tinggi	Efektif

Dihitung berdasarkan standar jawaban siswa pada tahap uji lapangan nilai rata-rata *pretest* 39,6 poin dan *posttest* 91,6 poin meunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata setelah menggunakan media *bowling latter* mengalami peningkatan, sehingga N-Gain mendapat poin 0,86 yang termaksud dalam kategori tinggi, kemudian dikalikan 100% untuk mendapatkan 86% saat memasukan data kualitatif termasuk dalam standar efektif. Melalui kegiatan uji coba media *bowling latter* Tri Kumala Dewi yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar anak terutama pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1, metode pembelajaran sambil bermain menggunakan media sangat cocok apa lagi di kelas rendah, warna warni media menarik perhatian dan kefokusn siswa pada saat belajar, serta baik untuk kesehatan bagi anak khususnya kekuatan otot lengan, fokus, menurunkan berat badan.

Semakin besar motivasi dan sarana yang mendukung dalam proses pembelajaran diberikan maka semakin besar pula keaktifan dan khususnya kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata. Sehingga hasil tersebut sangat mendukung pengembangan media *bowling latter* yang akan digunakan oleh siswa sebagai sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa menurut data yang diterima oleh siswa pada media *bowling latter* untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 mendapatkan skor 86% dan termaksud dalam kategori efektif. Data tentang keefektifan pembelajaran konsisten dengan teori Yunitasari et al., (2019), yang menyatakan bahwa keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu merupakan keefektifan proses pembelajaran. Makalah Okta, (2019) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa media merupakan alat penting untuk membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan dan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga dapat menghasilkan sebuah media dinding kata pohon keluarga, adapun hasilnya sebagai berikut: (1) Kevalidan media *bowling latter* dapat dilihat dari presentase perolehan hasil validasi didapatkan dari para ahli yaitu ahli materi dengan nilai rata-rata presentase 83% dengan kriteria (Sangat Valid) sedangkan nilai rata-rata ahli media yaitu 89,75% dengan kriteria (Sangat Valid); (2) Kepraktisan media *bowling latter* diperoleh dari hasil respon siswa menggunakan angket respon siswa dengan nilai rata-rata presentase 87,66% dengan kriteria (Sangat Praktis); dan (3) Keefektifan media *bowling latter* di lihat dari hasil jawaban siswa pada lembar soal evaluasi dengan nilai rata-rata presentase 88,8%. Sedangkan nilai skor rata-rata *pretest* 39,6 dan *posttest* 91,6 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *bowling latter*, untuk N-Gain skor mendapatkan nilai 0,86 termasuk kategori tinggi dan dikalikan 100% menghasilkan 86% dalam kategori efektif

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian maka peneliti menyarankan sebagai berikut: (1) Penelitian ini terbatas hanya pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 disarankan pada peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan *bowling latter* agar mengembangkan lebih lanjut dengan materi yang lain yang berkaitan dengan pembelajaran tematik; dan (2) Guru disarankan untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas atau materi lain di masa mendatang karena produk hasil penelitian dan pengembangan dapat bermanfaat bagi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD, Ibu Dr Intan Dwi Hastuti, M.Pd dan Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing.

REFERENSI

- Faizin, K. (2020). Permainan "Abc 5 Dasar" Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 43-56. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v4i1.234>
- Gunawan, G. (2019). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1 Cigudeg Bogor. *El Banar : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 36-43. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v2i1.25>
- Kadir, R. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IV di SLB Negeri Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1185. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1185-1192.2021>
- Kurniawan, C., & Suswanta, S. (2022). Implementation of Artificial Intelligence by the Government of West Nusa Tenggara (NTB) in Disaster Management. *International Conference on Public Organization (ICONPO 2021)*, 209(Iconpo 2021), 39-44.
- Kusumaningrum, S., & Setyawati, I. G. (2019). Penerapan Metode Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Psikomotorik Siswa Sd Islam Terpadu Kota Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 21-29. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i1.207>
- NURILA, N. (2023). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Pecahan Campuran Kelas Iii Sdn 14 Mataram 06(01), 1-12. <http://repository.ummat.ac.id/6455/1/COVER-BAB III.pdf>
- Nurul Inayah, dkk. (2019). Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodat) Untuk Memahami

- Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 GOWA. In *Jurnal Fakultas Bahasa dan Sastra* (Vol. 1, Issue 1). eprints.unm.ac.id. <http://eprints.unm.ac.id/15353/>
- Okta. (2019). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Media Kartu Tempel Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas I Sekolah* repository.iainbengkulu.ac.id. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/2815/>
- Rikmasari, R., & Budianti, Y. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Circuit Learning Pada Siswa Kelas Iii Di Sdn Jatimulya 03 Bekasi. *JISD: Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 6(2), 135–141. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/view/10339>
- Riswiarti, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 dengan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 15–30. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i2.44>
- Serani, G., Linawati, L., & Heni, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal KANSASI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v5i1.741>
- Sutarto, S., Hastuti, I. D., & Haifaturrahmah, H. (2020). Analisis Kemampuan Metakognisi Mahasiswa PGSD Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *JPin: Jurnal Pendidik Indonesia*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.47165/jpin.v3i1.87>
- Yunitasari, S. N., Santoso, A., & Sapto, A. (2019). Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(2), 202. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i2.11974>
- Zenati, C., & Hella, S. Le. (2023). Analysis of Culture Related References in the Arabic Translation of Orwell's "Down and Out in Paris and London." *Dspace.Univ-Ouargla.Dz*. <https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/handle/123456789/32687>