

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dan Ririn Astuti. 2021. 'Analisis Mengenai Telaah Kurikulum K-13 Pada Jenjang Sekolah Dasar'. *Jurnal Basicedu*. Vol 5. No 6.
- Amini, Nur, dan Suyadi. 2020. 'Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini'. *PAUDIA*. Vo 9. No 2.
- Ardhani, Ayu Putri. 2011. 'Keefektifan Penggunaan Media Anagram dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia'. *Al-Bidayah*. Vol 3. No 1.
- Astuti, Monika Aprilia Dwi, dan Siswati Siswati. 2014. 'Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Pemahaman Bacaan Berbahasa Jawa pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Empati*. Vol 3. No 2.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media.
- Duludu, Ummysalam A.T.A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan Ajar dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Endang, Sulistianingsih, Rizki Dwi Juliani, dan Toto Pradjarto. 2020. 'The Effect Of Anagram Games On Secondary Level Students' Reading Achievement', *JOALL (Journal of Applied Linguistics and Literature)*. Vol 5.No 1.
- Fernanda, Fitri. 2018. *Skripsi*. 'Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI'. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hanafi. 2017. 'Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan', *Jurnal Kajian Keislaman*. Vol 4. No 2.
- Hijriyah, Umi. 2018. *Analisis Pembelajaran Mufradat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: CV. Gemilang.
- Judika, Desi, dan Elia Masa Gintings. 2013. 'Improving Students Voabulary Achievement Through Anagram Technique in SMP 1 Bandar'. *Journal Of English Language Teaching and Learning Of FBS Unimed*. Vol 02. No 01.
- Kadariusman, Guntur, dan Bambang Eko Hari Cahyono. 2018. 'Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun', *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*. Vol 2. No 1.
- Keshta, Awad Soliman, dan Fikry Kamet Al-Faleet. 2013. 'The Effectiveness of Using Puzzles in Developing Palestinian Tenth Graders' Vocabulary Achievement and Retention', *Humanities and Social Sciences*. Vol 1. No 1.
- Kridaksana, Harimurti. 1982. *Kamus Linguistik, Wacana, Journal of the*

Humanities of Indonesia. Jakarta: PT Gramedia.

- Kurniawati, Wati, dan Deni Karsana. 2020. 'Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Oleh Siswa Sekolah Dasar Di Kota Medan Aspect of Mastery Indonesian Vocabulary by Elementary School Students in Medan City Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Balai Bahasa Sulawesi Tengah', *Kajian Bahasa*. Vol 9. No 2.
- Majid, Abdul. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: Kajian Teoritis Dan Praktis*. Bandung: Interes Media.
- Marmini. 2019. 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengenal Kosakata dan Ungkapan Perkenalan Diri Melalui Penggunaan Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 8 Mendawai'. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol 6. No 1. 2019.
- Mumpuni, Atikah, dan Agus Supriyanto. 2020. 'Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*. Vol 29. No 1.
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurjannah. 2019. 'Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni'. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol 4.No 8.
- Octafiana, Windha, Madyo Ekosusilo, dan Singgih Subiyantoro. 2018. 'Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Pesawat Sederhana untuk Siswa Sekolah Dasar'. *Jurnal Komunikata Pendidikan*. Vol 2.No 1.
- Prawiyata, Yugi Diraga. 2020. 'The Use of Anagrams To Increase Students' English Vocabulary Mastery'. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. Vol 5. No 1.
- Rahayu, Minto. 2020. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ramadhayanti, Ana. 2018. 'Analisis Strategi Belajar dengan Metode Bimbel Online Terhadap Kemampuan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Inggris dan Pronunciation (Pengucapan/Pelafalan) Berbahasa Remaja Saat Ini'. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*. Vol 2. No 1.
- Ridwan. 2009. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Risky, Sonia Mahari. 2019. 'Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar'. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*. Vol 28. No 2.
- Rosadi, Ahdian. 2017. 'The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary'. *Voices of English Language Education Society*. Vol 1. No 1,

- Safitri, Desi Ayu, dan Mochtar Marhum. 2020. 'Improving Students Vocabulary Mastery By Using Anagram Game'. *E-Journal Of English Language Teaching Society*. Vol 8. No 1.
- Saputra, Rully Rezki. 2020. *Bahasa Indonesia*. Banjarmasin: Poliban Preess.
- Sari, Maftuhatul Ulumiyah Kumala, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, dan Sunanto. 2021. 'Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Anagram Di Sekolah Dasar'. *Jurnal Basicedu*. Vol 5. No 5. 2021.
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siahaan, Safnidar, Aulia Putri, dan Desi Surlitasari Dewi. 2020. 'Sosialisasi Metode Belajar Menyenangkan (Fun Learning) untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini Fun Learning Method Socialization In Increasing The Understanding Of English Vocabulary For Early Children'. *Minda Baharu*. Vol 4. No 1. 2020.
- Sinaga, Heppy, Herman, dan Eben Pasaribu. 2020. 'The Effect Of Anagram Game On Students' Vocabulary Achievement At Grade Eightof SMP Negeri 8 Pematangsiantar'. *Journal of English Educational Study*. Vol 3. No 1.
- Siti Susanti. 2018. 'Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Sriwijaya Way Dadi Kecamatan Sukarame Bandar Lampung', *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Susulana, Rudi, dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tegeh, Made, Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yudha Barnaba, Hengki, Asruddin Barori. 2014. 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving the English Vocabulary Mastery Through Anagram Media in Cooperative Methods of Study Teams Games Tournament Type'. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 2. No 1.
- Yunitasari, Siska Nurma, Anang Santoso, dan Ari Sapto. 2009. 'Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV'. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. Vol 4. No 2