

## Pengaruh Edukasi Video Learning Multimedia (VLM) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Di SD Negeri 24 Batutaku Kabupaten Majene

Mawarwati<sup>1\*</sup>,

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia

### Article Info

**Keywords:**  
video learning  
multimedia,  
English  
vocabulary  
mastery,  
elementary  
school.;

### ABSTRACT

*This study aims to evaluate the impact of implementing Video Learning Multimedia (VLM)-based instructional media on improving students' vocabulary mastery at SD Negeri 24 Batutaku, Majene Regency. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 60 students selected through purposive sampling. Data were collected using a vocabulary mastery test administered before and after the intervention. As the data did not meet the assumption of normal distribution, statistical analysis was conducted using the Wilcoxon signed-rank test. The results indicated a significant difference between pretest and posttest scores, with a significance level of 0.000 ( $p < 0.05$ ). Reliability testing was conducted on two variables: the independent variable, which was the use of VLM-based learning media, and the dependent variable, which was the improvement in vocabulary mastery. For validity testing, a questionnaire consisting of 15 items representing both variables was completed by the research respondents. The findings suggest that the use of VLM-based instructional media has a positive and significant effect on students' vocabulary development. Therefore, VLM can be categorized as an effective and engaging learning medium suitable for use at the elementary school level.*

### Informasi Artikel

**Kata Kunci:**  
video learning  
multimedia,  
penguasaan  
kosakata  
Bahasa Inggris,  
sekolah dasar;

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penerapan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM) terhadap peningkatan penguasaan kosakata peserta didik di SD Negeri 24 Batutaku, Kabupaten Majene. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berupa satu kelompok pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes penguasaan kosakata yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan intervensi. Mengingat data yang diperoleh tidak memenuhi asumsi distribusi normal, maka analisis statistik dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Uji reliabilitas dilakukan terhadap dua variabel penelitian, yaitu variabel independen berupa penggunaan media pembelajaran berbasis VLM dan variabel dependen berupa peningkatan penguasaan kosakata. Sedangkan untuk uji validitas, instrumen berupa kuesioner yang memuat 15 item pernyataan dari dua variabel telah diisi oleh responden dalam penelitian ini. Penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis VLM memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Oleh karena itu, media VLM dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan atraktif untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar.*

---

**Article History**

Received: 5 June 2025

Accepted: 8 June 2025

Published: 19 June 2025

---

**DOI:****1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik melalui pengembangan bakat dan minat, serta melalui penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam konteks ini, pendidikan memiliki fungsi strategis sebagai jembatan antara individu dan lingkungan sosialnya, khususnya dalam menghadapi dinamika dan tantangan globalisasi yang semakin kompleks. Melalui proses pendidikan, individu diharapkan dapat berkembang menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas yang mampu menguasai, mengelola, serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. (Yunita & Wijayanti, 2017)

Seiring dengan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan berbahasa Inggris menjadi kebutuhan esensial yang tidak dapat dielakkan. Bahasa Inggris berperan sebagai bahasa internasional yang secara global diakui sebagai sarana komunikasi universal, yang mampu menghubungkan berbagai latar belakang bahasa di seluruh dunia. (Saptiani et al., n.d.)

Penguasaan kosakata merupakan elemen fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kosakata berfungsi sebagai unsur inti dalam struktur bahasa serta menjadi fondasi utama dalam membangun komunikasi yang efektif. Pembelajaran kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam proses pengajaran bahasa Inggris, mengingat bahwa penguasaan kosakata menjadi kunci dalam memahami makna ujaran dan menyampaikan pesan secara tepat dalam berbagai konteks komunikasi. (Bai, 2018)

Media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai fasilitator dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan multimedia interaktif (Muhtadi SMAN & Waktobi Sulawesi Tenggara, 2016) Multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai elemen media, termasuk teks, video, gambar, dan komponen digital lainnya, yang disusun dalam suatu format berbasis komputer. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi dan menyampaikan pesan secara lebih efektif melalui keterlibatan pengguna secara aktif dalam proses interaksi. (Basori, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran kosakata berkontribusi secara positif terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata peserta didik.

Pencapaian hasil pembelajaran bahasa Inggris yang optimal memerlukan dukungan yang mampu memperkuat peran pendidik dalam melaksanakan fungsi dan tanggung jawabnya di lingkungan sekolah. Dalam konteks pendidikan formal, proses pembelajaran dipandang sebagai interaksi pedagogis antara pendidik yang berperan sebagai fasilitator dengan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Guru memiliki peran strategis yang tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga dalam memastikan pemahaman materi pembelajaran secara komprehensif oleh siswa. Ketidakefektifan dalam proses pembelajaran sering kali terjadi ketika alih pengetahuan dari

guru kepada siswa tidak berjalan dengan baik, yang pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Hambatan tersebut dapat bersumber dari berbagai faktor, seperti tingkat kesulitan materi yang tinggi, penyampaian materi yang bersifat abstrak, kurangnya motivasi belajar siswa, serta faktor-faktor lain yang memengaruhi kualitas dan efektivitas pembelajaran. (Ridwan et al., 2020). Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, berbagai pendekatan metode dan media pembelajaran telah dirancang dan dikembangkan, diantaranya adalah media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM). Media pembelajaran ini dapat dikembangkan sebagai strategi pedagogis yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik di jenjang sekolah dasar sehingga penelitian ini difokuskan pada identifikasi adanya pengaruh signifikan penggunaan Video Learning Multimedia (VLM) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di SD Negeri 24 Batutaku Kabupaten Majene, mengkaji sejauh mana tingkat pengaruh VLM dalam meningkatkan penguasaan kosakata tersebut, serta menganalisis perbedaan hasil penguasaan kosakata antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan VLM dan siswa yang tidak menggunakan VLM dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Adapun urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sebagai upaya strategis dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa sejak tahap pendidikan dasar. Melalui penggunaan VLM, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu memfasilitasi peningkatan pemahaman serta retensi kosakata bahasa Inggris, yang berperan sebagai komponen esensial dalam pengembangan keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan 60 peserta didik sebagai sampel, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest dan teknik purposive sampling, data dikumpulkan melalui instrumen tes yang dirancang untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata secara akurat melalui pretest dan posttest. Analisis data menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah intervensi, yang mengindikasikan bahwa penerapan media Video Learning Multimedia (VLM) memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM) sebagai instrumen strategis dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik di jenjang sekolah dasar.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM) dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Subjek penelitian terdiri dari 60 siswa SD Negeri 24 Batutaku yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu. Instrumen yang digunakan adalah tes penguasaan kosakata yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, analisis statistik dilakukan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon. Hasil analisis memperlihatkan perbedaan yang

signifikan antara skor pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa penerapan media VLM memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa di tingkat sekolah dasar.

Asumsi yang tidak terpenuhi sehingga digunakan uji Wilcoxon dalam penelitian ini adalah asumsi normalitas data. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal (misalnya berdasarkan uji Shapiro-Wilk atau Kolmogorov-Smirnov dengan nilai signifikansi  $< 0.05$ ), maka uji statistik parametrik seperti *paired sample t-test* tidak dapat digunakan. Oleh karena itu, dipilih uji non-parametrik Wilcoxon Signed-Rank Test yang tidak mensyaratkan distribusi data normal dan sesuai untuk menganalisis perbedaan dua sampel berpasangan pada skala ordinal atau interval yang tidak normal.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Syahid et al., 2024) penerapan media audiovisual dalam pembelajaran dirancang untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak positif yang signifikan, antara lain dalam meningkatkan retensi kosakata, motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penggunaan media audio memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan terhadap kualitas perangkat dan potensi gangguan suara, serta ketiadaan unsur visual yang dapat menghambat pemahaman siswa secara menyeluruh. Pembelajaran berbasis multimedia memberikan sejumlah manfaat, di antaranya meningkatkan capaian hasil belajar, mempermudah proses pemahaman dan pengingatan informasi, serta menyediakan pengalaman pembelajaran simulatif yang sulit direalisasikan secara langsung. Kelebihan dari multimedia interaktif terletak pada kemampuannya dalam mengintegrasikan berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, dan video secara sinergis untuk memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, serta memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi secara berulang dengan cara yang lebih menarik dan efisien (Fauziah et al., 2022). Sehingga penelitian ini dirancang untuk mengkaji efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM) dalam mendukung peningkatan kompetensi penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik tingkat sekolah dasar. Data dianalisis dengan membandingkan skor pretest dan posttest, yang kemudian diolah secara statistik menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank guna menguji signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian selengkapnya disajikan sebagai berikut:

Frekuensi hasil belajar siswa sebelum diberikan edukasi

**Tabel 1.** Hasil Pretest Siswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	Cukup	4	6.7	6.7	6.7
	Kurang Baik	31	51.7	51.7	58.3
	Tidak Baik	25	41.7	41.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Berdasarkan table 1. Menunjukkan bahwa Hasil pretest yang diberikan kepada 60 siswa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada tingkat penguasaan kosakata yang masih rendah sebelum penerapan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM). Sebanyak 4 peserta didik (6.7%) tergolong dalam kategori “cukup”, 31 peserta didik (51.7%) berada pada kategori “kurang baik”, dan 25 peserta didik (41.7%) diklasifikasikan dalam kategori “tidak baik”. Temuan ini mengindikasikan bahwa 93.4% dari total subjek penelitian belum mencapai standar ketuntasan dalam penguasaan kosakata. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya penerapan media pembelajaran yang lebih efektif sebagai strategi untuk meningkatkan kompetensi kosakata peserta didik secara komprehensif.

**Tabel 2. Hasil Posttest Siswa**

		Frekuensi	Persentase	Valid Persen	Persentase Kumulatif
Valid	Baik	43	71.7	71.7	71.7
	Cukup	17	28.3	28.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Hasil posttest setelah penerapan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM) menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata peserta didik. Dari 60 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 43 siswa (71%) tergolong dalam kategori “baik,” yang mencerminkan peningkatan kompetensi secara signifikan. Sedangkan 17 siswa (28.3%) masuk dalam kategori “cukup,” dan tidak ditemukan peserta didik dengan kategori penguasaan rendah seperti yang terlihat pada hasil pretest. Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa mencapai tingkat penguasaan kosakata yang memadai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media VLM. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM) berkontribusi secara positif terhadap peningkatan capaian hasil belajar, khususnya dalam meningkatkan kompetensi penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Uji Wilcoxon**

Ranks					
			N	Mean Rank	Sum of Ranks
Setelah diberikan edukasi - Sebelum diberikan edukasi	Negative Ranks		0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks		60 <sup>b</sup>	30.50	1830.00
	Ties		0 <sup>c</sup>		

	Total	60		
--	-------	----	--	--

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test, seluruh peserta didik ( $N = 60$ ) menunjukkan peningkatan skor yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan media Video Learning Multimedia (VLM). Hal ini ditunjukkan oleh seluruh responden yang termasuk dalam kategori positive ranks dengan nilai mean rank sebesar 30.50 dan total jumlah peringkat (sum of ranks) sebesar 1830.00. Tidak terdapat peserta yang mengalami penurunan skor (negative ranks = 0) maupun skor yang tetap sama (ties = 0). Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan penguasaan kosakata setelah perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media VLM memberikan dampak positif yang signifikan dan konsisten terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata.

**Table 4.** Hasil Uji Test Statistics Setelah dan Sebelum Edukasi

Test Statistics	
	Setelah diberikan edukasi - Sebelum diberikan edukasi
Z	-6.784 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank menghasilkan nilai Z sebesar -6.784 dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Nilai signifikansi yang lebih rendah dari ambang batas 0.05 ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan posttest setelah penerapan intervensi pembelajaran menggunakan media Video Learning Multimedia (VLM). Nilai Z yang bernilai negatif mengindikasikan bahwa skor posttest secara konsisten lebih tinggi dibandingkan skor pretest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM) memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Temuan penelitian ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata peserta didik setelah penerapan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM). Sebelum intervensi, mayoritas peserta didik tergolong dalam kategori rendah, dengan 51.7% berada pada kategori “kurang baik” dan 41.7% dalam kategori “tidak baik”, sedangkan hanya 6.7% yang masuk dalam kategori “cukup”. Setelah penerapan perlakuan, terjadi pergeseran distribusi hasil belajar ke arah yang lebih positif, ditandai dengan 71.7% peserta didik masuk kategori “baik” dan 28.3% pada kategori “cukup”, tanpa adanya peserta yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank secara statistik mendukung temuan ini, dengan seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan skor (positive ranks = 60), nilai Z sebesar -6.784, dan tingkat signifikansi 0.000 ( $p < 0.05$ ), yang menegaskan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest.

Secara konseptual, peningkatan ini konsisten dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh (Mayer & Chandler, 2001) yang menjelaskan bahwa integrasi informasi visual dan auditori secara simultan dapat memperkuat proses kognitif dalam pembelajaran. Media VLM menyediakan stimulus multisaluran yang memungkinkan siswa membangun

pemahaman kosakata secara kontekstual melalui representasi visual dan naratif yang saling melengkapi. Pendekatan ini juga selaras dengan prinsip pembelajaran yang bersifat aktif dan bermakna, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif memproses serta menginternalisasi materi secara kognitif dan afektif. Dengan demikian, penerapan media Video Learning Multimedia (VLM) dapat dianggap sebagai suatu strategi pedagogis yang efektif dan relevan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya dalam hal penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap 2 variabel yang digunakan yaitu independen berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM) dan variabel dependen berupa peningkatan penguasaan kosakata siswa. menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,810, yang berada di atas nilai ambang minimum sebesar 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam variabel tersebut memiliki reliabilitas yang baik, sehingga dapat dinyatakan konsisten dan andal untuk digunakan sebagai instrumen pengukuran dalam penelitian.

Berdasarkan hasil uji validitas, kuesioner yang terdiri dari dua variabel dengan total 15 butir pertanyaan telah diisi oleh responden dalam penelitian ini. Untuk menentukan validitas setiap item, terlebih dahulu ditentukan nilai  $r$  tabel dengan rumus derajat kebebasan ( $df$ ) =  $N - 2$ , yaitu  $100 - 2 = 98$ , sehingga diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar 0,1966. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh nilai  $r$  hitung untuk 15 item kuesioner lebih besar daripada  $r$  tabel, sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

#### 4. SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran berbasis Video Learning Multimedia (VLM) terbukti secara empiris memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Temuan ini menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi pendidikan yang relevan dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pendidik disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai strategi pembelajaran yang efektif guna meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penggunaan media VLM dapat menjadi solusi inovatif dalam menunjang proses pembelajaran bahasa Inggris secara lebih interaktif dan menarik.

Untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan validitas eksternal temuan, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *quasi-experimental* dengan melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan pada tingkat pendidikan yang berbeda serta dengan menggunakan ragam media pembelajaran berbasis teknologi guna mengevaluasi perbedaan efektivitas antar media. Selain itu, penting bagi peneliti berikutnya untuk mempertimbangkan variabel-variabel lain yang berpotensi memengaruhi penguasaan kosakata, seperti tingkat motivasi belajar, gaya belajar individu, serta dukungan lingkungan belajar. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, diharapkan hasil penelitian mendatang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran inovatif dalam mendukung pengembangan kompetensi bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan desain *one group pretest-posttest* yang tidak menyertakan kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga validitas internal menjadi kurang kuat. Kondisi ini mengakibatkan keterbatasan dalam menggeneralisasikan temuan penelitian, karena peningkatan penguasaan kosakata siswa tidak dapat sepenuhnya dikaitkan secara kausal dengan perlakuan yang diberikan, mengingat adanya kemungkinan pengaruh variabel luar yang tidak dikendalikan. Selain itu, penggunaan teknik *purposive sampling* yang hanya melibatkan satu sekolah menyebabkan keterbatasan dalam hal representasi sampel terhadap populasi yang lebih luas. Dengan demikian, hasil penelitian ini bersifat kontekstual dan perlu ditindaklanjuti melalui studi lanjutan dengan rancangan eksperimen yang lebih rigor dan jangkauan sampel yang lebih beragam agar memperoleh hasil yang lebih dapat digeneralisasikan.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Archielian Satrio Putro Pambudi, Anastasya Benny Pratama, & Nensy Megawati Rante Sampebua, M., Tanjung, R. H. R., & Sampebua, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Phone Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Di Papua. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 7, Issue 2).
- Bai, Z. (2018). An Analysis of English Vocabulary Learning Strategies. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 849. <https://doi.org/10.17507/jltr.0904.24>
- Basori, M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2). <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/211>
- Fadilla, S. A., Agustina, A. E., Rahmawati, A. N., Kartika, A. D., Zahro, F., Asyikhah, D., Afifah, N., & Mudzkiyyah, L. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Negeri Kalibanteng Kidul 03 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Satyagraha*, 8(1), 137–146. <https://doi.org/10.47532/jis.v8i1.1212>
- Fauziah, F., Darmawan, D., & Rahadian, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Kata Siswa (Vol. 7, Issue 2)
- Kaharuddin, A. H. K., & Sapriadi, S. (2023). Penerapan Media Gambar terhadap pembelajaran Kosakata bahasa Inggris dasar pada siswa kelas V SD 268 Mallahae. *Jurnal Panrita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.47435/jcs.v2i1.1871>
- Rante Sampebua, M., Tanjung, R. H. R., & Sampebua, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Phone Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Di Papua. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 7, Issue 2).
- Rante Sampebua, M., Tanjung, R. H. R., & Sampebua, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Phone Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Di Papua. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 7, Issue 2).
- Nazalin, N., & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas Xi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.7359>
- Rante Sampebua, M., Tanjung, R. H. R., & Sampebua, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Phone Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Di Papua. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 7, Issue 2).
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>

- Saptiani, L., Permata, C., Permanawati, C. E., Andyni, D. D., Magister, M., & Bahasa, P. (n.d.). Efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris siswa tingkat sekolah dasar.
- Syahid, A., Maulana, A., Zidan, M. R., Julianto, A., Darma, R. N., & Basahil, A. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa SD. *Landmark*, 2(1), 103–110. <https://doi.org/10.37253/landmark.v2i1.8915>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Di Tinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>