

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, P.A., & Jetton, T.L. 2000. Learning from text: A multidimensional and developmental perspective. In R. Barr, M. Kamil, P. Mosenthal, & P.D. Pearson (eds). *Handbook of reading research*, 3(1): 285-310).
- Alicia, Dona. 2016. Teaching Vocabulary By Using Semantic Feature Analysis Strategy For The Young Learners. *Jurnal Curricula*, 1(1): 23-33.
- Alwi, Hasan. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* (Edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Anggara, M.B., Waluyanto, H.D., & Zacky, A. 2014. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Basri, Irfani. 2013. Kontribusi Minat Baca Cerpen dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas X MAN 1 Padang. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 1(1): 80-93.
- Bastiani. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbantuan Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Ling Tera*, 1(1): 28-38.
- Bromley, K. 2007. Nine Things Every Teacher Should Know About Words and Vocabulary Instruction. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(4): 528-536.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi dan Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

- _____. 2011. *Ragam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaplin, J.P. 2007. *Kamus Lengkap Psikologi*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Rajawali.
- Deviyani. 2018. Development Of The Students Vocabulary Based On Storybooks. *International Journal of Advanced Educational Research*, 3(1): 357-361.
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Effendi, Y., Bangsa, G., & Yudani, H. D. 2013. *Perancangan Buku Bergambar Dang Denunai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Elviza, Yulia. 2013. Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang di Kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2): 399-476.
- Hafid, Abd. 2006. Pembelajaran Apresiasi Sastra (Cerita) di Kelas Rendah Sekolah Dasar dengan Menggunakan Buku Bergambar. *Jurnal Teori dan Praktik Kependidikan*, 2(2): 85-94.
- Hartono, Jogyanto. 2003. *Konsep Dasar Pemrograman Bahasa C*. Yogyakarta. Andi.
- Herlina, 2015. Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 10(2): 114-121.
- Izzaty, R. E. 2014. Pengembangan Buku Cerita Tematik Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Membaca Pada Anak Prasekolah. *Fakultas Ilmu Pendidikan*, 489-500.
- Jana, Nur. 2015. Hubungan Antara Skemata dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *DIALEKTIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Matematika*, 1(1): 32-41.
- Jitendra, A. Edwards, L., Sacks, G., & Jacobson, L. 2004. What Research Says About Vocabulary Instruction For Students With Learning Disabilities. *Exceptional Children*, 70(2): 299-322.

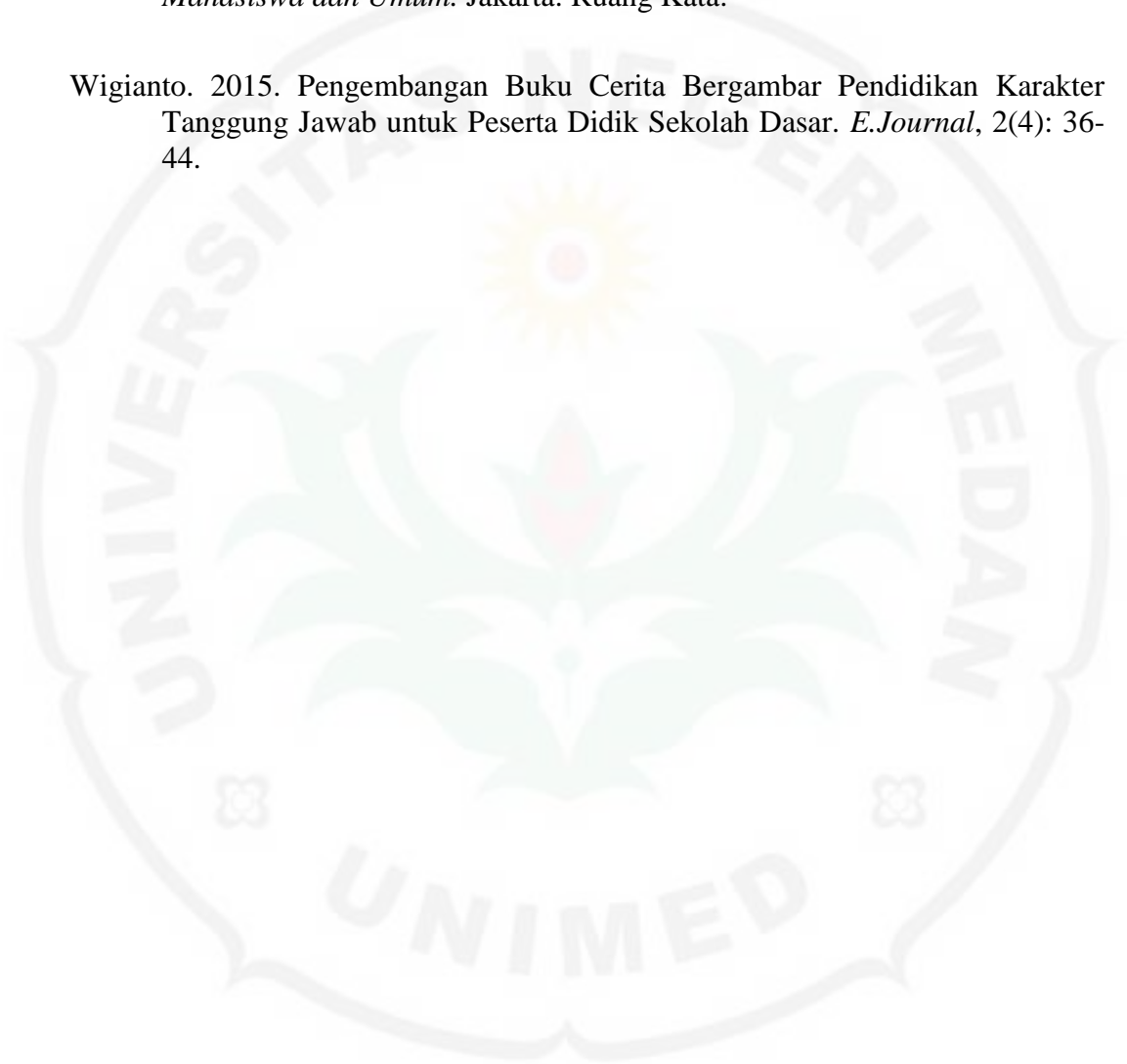
- Jhonson. 2003. *Cooperation in the Classroom*. Bandung: Alfabeta.
- Kasno. 2014. *Kamus Sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Keraf, Gorys. 2007. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kosasih, E. dan Hermawan, Wawan. 2012. *Bahasa Indonesia Berbasis Kepenulisan Karya Ilmiah dan Jurnal*. Bandung: Thursina.
- Mardika, I Nyoman. 2015. *Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*. Pamong Belajar SKB Donggala.
- Marsudi, K.W. 2016. *Revolusi Mengajar Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)*. Jakarta: Asyik Generation.
- Martin-Chang, S.L., Levy, B.A., & O'Neil, S. 2007. Word acquisition, retention, and transfer: Findings from contextual and isolated word training. *Journal of Experimental Child Psychology*, 96(1): 37-56.
- Meara, P., & Buxon Barbara. 2007. An Alternative to Multiple Choice Vocabulary Test. *Journal Language Testing*, 4(2): 142-154.
- Mu'min, S. A.2013. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1): 89-99.
- Nash, H. 2006. Teaching New Words tro Children With Poor Existing Vocabulary Knowledge: A Controlled Evaluation of The Defenition and Context Methods. *International Journal of Language & Communication Disorder*, 4(1): 335-354.
- Nation. 2008. *Learning Vocabulary in Another Language*. London: The University of Chicago.
- Noveria, Ena. 2013. Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang di Kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2): 399-476.

- Nugroho, C.D. 2012. Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat Terhadap Pemahaman Membaca. *DEIKSIS Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni*, 7(3): 192-200.
- Nurjiyantoro. 2013. *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada Universitas Press.
- _____. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Nurjannah. 2015. Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8): 290-313.
- Pauji, Miptah. 2017. Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berpidato. *Jurnal DIKSATRASIA*, 1(2): 268-272.
- Pramesti, U. D. 2015. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang. *Jurnal Puitika*, 11(1): 82-93.
- Ramliyana, Randi. 2016. Media Komik Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). *Riksa Bahasa*, 2(2): 207-218.
- Ratri, R.P. 2015. Analisis Pengembangan Kosakata Siswa Kelas V SDN 02 Gunungreja Melalui Membaca Cerita Anak. *Jurnal Pendidikan*: 2(5): 19-27.
- Richard, J.C & Theodore, S.R. 2012. *Approach and Method in Language Teaching Second Edition*. Cambridge: University of Press.
- Rivers, W.M. 2003. *Teaching Foreign Language Skills*. Chicago: University of Chicago.
- Rhoders, L.K. & C.D. Marling. 2008. *Readers and Writers with a Difference*. Denvers: University of Colorado.
- Seno, Suyatno. 2008. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.

- Setiawati, Sulis. 2016. Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Gramatika*, 2(1): 44-51.
- Sibold, Claire. 2011. Building English Language Learners' Academic Vocabulary: Strategies & Tips. *Journal International Reading Association*, 56(1): 24-28.
- Sitohang, R. 2014. Mengembangkan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD. *Jurnal Kewarganegaraan*, 23(2).
- Soedjito. 2002. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Subana. 2015. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanda, Febylia. 2016. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Tema Pekerjaan Untuk Meningkatkan Pengetahuan Karir Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*: 6(2): 46-52.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Hadi. 2011. *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar*. Makalah, Malang: Perpustakaan UM.
- Suyanto. 2010. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Unsi, Baiq Tuhfatul. 2014. Media Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Tafaqquh*, 2(1): 26-44.
- Utami, Desiana Wahyu. 2014. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip (Slot Board) Pada Siswa Kelas II SDN 2 Karangtalun Tahun 2013/2014*. Naskah Publikasi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Waridah, E. dan Suzana. 2014. *Kamus Bahasa Indonesia: Untuk Pelajar, Mahasiswa dan Umum*. Jakarta: Ruang Kata.

Wigianto. 2015. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pendidikan Karakter Tanggung Jawab untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *E.Journal*, 2(4): 36-44.



THE
Character Building
UNIVERSITY