

Efektivitas Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di MINU Tropodo Waru Sidoarjo

Alifi^{1*}, Galih¹, Masud¹, Nadlir¹

¹Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Jl. Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota SBY, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding Author: muhammadalifi153@gmail.com

Article History

Received : December 18th, 2024

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 15th, 2025

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor yang menjadi penyebab kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman kosakata bahasa Inggris. Selain itu, faktor lain yang turut berperan penting adalah penggunaan media pembelajaran yang terlalu monoton yang diterapkan oleh guru pada pelajaran bahasa Inggris. Khususnya dalam memahami kosakata bahasa Inggris. Hal ini berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata, sehingga menyebabkan ketidaksesuaian dengan target yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap pemahaman vocabulary bahasa Inggris di kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen quasi yang berjenis Nonequivalent (*Pretest and Posttest*) Control Group Design. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media crossword puzzle sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman vocabulary bahasa Inggris peserta didik kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 84 peserta didik sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 55 peserta didik yang dibagi menjadi kelas kontrol berjumlah 27 dan kelas eksperimen juga berjumlah 27. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest-posttest*) dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri atas uji validitas, uji reliabilitas, statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 56,00 sementara *pretest* kelas eksperimen sebesar 64,87. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol sebesar 69,45, sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 92,87. Perbedaan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah diberi perlakuan. Hasil uji-t menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada skor nilai antara kelas kontrol (tanpa media crossword puzzle) dan kelas eksperimen (dengan media *crossword puzzle*) dalam mata pelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas IV A dan IV C MINU Tropodo Waru Sidoarjo. Maka penelitian ini dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media crossword puzzle terhadap pemahaman vocabulary bahasa Inggris di kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo.

Keywords: Bahasa Inggris, Media Crossword Puzzle, Pemahaman Vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris menjadi bahasa asing pertama yang dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah di Indonesia berkat kebijakan pemerintah. Meskipun demikian, pengajaran bahasa Inggris umumnya menjadi mata pelajaran wajib di tingkat SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Di tingkat sekolah dasar, bahasa Inggris

diperkenalkan dengan metode pembelajaran yang sederhana. Di sekolah luar biasa, kelas bahasa Inggris juga ditawarkan kepada peserta didik dari berbagai kelompok usia. Pendidikan yang diberikan kepada peserta didik berkebutuhan khusus seharusnya setara dengan pendidikan yang diterima di sekolah umum. Prinsip ini sejalan dengan amanat Pasal 31 UUD 1945 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak

memperoleh pendidikan. Saat ini, pentingnya mempelajari bahasa Inggris semakin meningkat. Dalam ujian nasional akhir tingkat sekolah menengah, bahasa Inggris termasuk dalam mata pelajaran yang diuji. Selain itu, keterampilan berbahasa Inggris juga menjadi salah satu kriteria penilaian penting bagi peserta didik saat menyelesaikan pendidikan dan mencari pekerjaan. Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa resmi yang digunakan oleh PBB dan menjadi bahasa universal. Bahasa ini menjadi alat penting untuk komunikasi dan akses informasi global di era globalisasi. Peserta didik merasa perlu belajar bahasa Inggris untuk mengikuti perkembangan zaman, karena kebutuhan ini semakin mendesak. Belajar bahasa Inggris juga bisa menjadi tantangan tersendiri bagi orang Indonesia. Meskipun demikian, bahasa ini relatif lebih mudah dibandingkan dengan bahasa Eropa lainnya. Ini menjadi salah satu alasan utama mengapa bahasa Inggris muncul sebagai kebutuhan intelektual di tingkat global. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan tersebut, pendidikan juga perlu dimodifikasi. Peserta didik menghadapi berbagai tantangan ketika belajar bahasa Inggris.

Tantangan-tantangan ini seringkali berasal dari mereka yang enggan belajar bahasa Inggris karena konseptualisasi yang sulit. Pandangan ini bisa dimengerti, mengingat belajar bahasa asing memang menantang, dan tidak semua peserta didik dapat menguasai bahasa Inggris dengan cepat, terutama di daerah mana bahasa Indonesia dan bahasa Inggris tidak memiliki hubungan linguistik yang kuat. Masalah lain yang sering muncul adalah ketika mereka berusaha menerjemahkan satu atau beberapa kata karena tidak memahami arti suatu frase. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan kosa kata adalah akar dari masalah yang dihadapi. Pengembangan keahlian sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, terutama bagi mereka yang belajar bahasa Inggris. Menurut M. Subiyakti, pemahaman yang mendalam terkait kosakata dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam berbahasa Inggris, dan ini mencakup penguasaan yang luas serta keyakinan dalam menggunakan aturan-aturan linguistik. Ide ini dapat ditemukan dalam jurnal berjudul "Tumbuh Secara Global dari Bahasa Penindasan Menjadi Bahasa Kebutuhan Intelektual."

Kosakata memegang peranan krusial agar seseorang dapat berbicara dan menyusun kalimat. Peserta didik jelas tidak akan mampu

menerjemahkan kata atau teks jika kekurangan kosakata mereka, bahkan dalam istilah bahasa Inggris, mereka tetap merasa asing. Untuk mengurangi kesulitan yang dihadapi peserta didik saat belajar bahasa Inggris, diperlukan pendekatan yang berbeda dalam pengajaran dan pembelajaran. Kosakata adalah materi pembelajaran bahasa Inggris yang sangat penting bagi peserta didik untuk menguasai materi tersebut. Pemahaman mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam berpikir dan berkreasi, sehingga dapat menentukan kualitas mereka dalam berbicara bahasa Inggris. Untuk membantu guru dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan peserta didik, diperlukan bahan ajar yang memadai, termasuk penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dianggap sebagai kunci untuk membuka potensi pembelajaran yang efektif dan menyeluruh. Penggunaan media ini tidak hanya sebagai elemen pendukung, tetapi juga sebagai fondasi penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sebagai entitas yang memfasilitasi proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran signifikan, memberikan manfaat serta menjadi solusi bagi tantangan yang dihadapi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggabungan media pembelajaran dalam pendidikan menjadi langkah strategis untuk memberdayakan guru dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis bagi peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, relevan, dan dikombinasikan dengan metode inovatif dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami mata pelajaran tertentu. Strategi atau metode pembelajaran memiliki peran krusial dalam menciptakan lingkungan kelas yang efektif. Salah satu pendekatan yang efektif adalah menggunakan metode permainan. Metode permainan dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar melalui suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan peserta didik tetap semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, bahkan jika materi yang disampaikan cukup kompleks. Salah satu bentuk permainan yang berpotensi besar dalam meningkatkan pemahaman pemahaman bahasa Inggris adalah Crossword Puzzle, yang dikenal juga sebagai teka-teki silang (TTS). Teka-teki silang bukan sekadar permainan, tetapi juga kegiatan yang membantu peserta didik

mengingat materi yang telah dipelajari. Selain itu, permainan ini melatih ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menjawab pertanyaan, serta mendorong peningkatan prestasi belajar dan pemahaman pemahaman mereka.

Rusmawan dalam penelitiannya menekankan relevansi penggunaan Crossword Puzzle sebagai media efektif untuk memperkaya wawasan peserta didik melalui kegiatan menulis. Selanjutnya, Amalia dan Hidayat menyatakan bahwa Teka-teki Silang mampu merangsang pengembangan keterampilan membaca dan menulis peserta didik. Kesimpulannya, integrasi permainan TTS dalam pembelajaran tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik yang diajarkan dengan pendekatan yang interaktif dan menarik. Proses pembelajaran yang menerapkan strategi yang tepat sangat penting untuk meningkatkan pengalaman belajar. Guru perlu memiliki strategi yang menarik agar peserta didik tidak cepat bosan. Crossword Puzzle atau teka-teki silang adalah permainan yang mengisi kolom kosong berdasarkan pertanyaan mendatar dan menurun. Dalam permainan ini, peserta didik diberikan sejumlah pertanyaan atau kata/frasa sebagai petunjuk untuk mengisi kotak kosong yang tersusun teratur. Teka-teki silang bertujuan untuk menyebarkan materi yang telah dipelajari, memudahkan peserta didik mengingat kembali apa yang telah diajarkan oleh guru, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle terhadap pemahaman bahasa Inggris di kelas IV MINU Tropodo Waru. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam memahami kosakata, yang mengakibatkan rendahnya antusiasme mereka saat mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu, kurangnya variasi dalam metode atau media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pelajaran bahasa Inggris juga berkontribusi pada masalah ini. Hal ini berdampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami pemahaman, sehingga mereka tidak dapat mencapai target yang telah ditetapkan. Kemampuan menguasai

bahasa Inggris sangat penting bagi peserta didik, karena hal ini memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan lancar. Tujuan pengajaran pemahaman adalah untuk memperluas jumlah kata yang dikuasai oleh peserta didik. Seseorang dianggap sebagai penutur bahasa yang mahir jika memiliki kekayaan kosakata yang luas, sehingga dapat berkomunikasi secara efektif.

Di Indonesia, pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, seringkali tidak mendapatkan antusiasme yang tinggi dari peserta didik, mulai dari tingkat SD hingga perguruan tinggi. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mengapa peserta didik kesulitan memahami dan menyerap pelajaran bahasa asing. Hal ini menjadi pemicu bagi para guru untuk memikirkan dan mencari metode pembelajaran yang efektif guna mengatasi hambatan-hambatan dalam proses belajar yang terhambat ini. Pertanyaan kritis pun muncul: apakah pembelajaran di sekolah mampu menarik minat peserta didik dan memberikan dorongan untuk mencapai prestasi yang lebih baik? Oleh karena itu, dengan menerapkan metode penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris di MINU Tropodo Waru, diharapkan tingkat pemahaman kosakata peserta didik dapat mengalami peningkatan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memiliki niat untuk menjalankan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Pemahaman *Vocabulary* Bahasa Inggris di MINU Tropodo Waru Sidoarjo.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah proses penyelidikan yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman dengan menggunakan data berbentuk angka sebagai alat untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang ingin diketahui, serta menerapkan metode statistik yang relevan untuk analisisnya. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Pendekatan ini digunakan untuk menyelidiki suatu populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian. Proses analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan alat statistik, dengan tujuan untuk

menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Sementara itu, Azwar menggambarkan penelitian kuantitatif sebagai penelitian pendekatan yang fokus pada analisis data berupa angka, yang kemudian diolah menggunakan metode statistik. Penelitian ini mengadopsi pendekatan eksperimen sebagai metode utama, yang bertujuan untuk mengungkap dampak dari perlakuan atau perlakuan terhadap individu dalam kondisi lingkungan yang dapat dikontrol. Desain penelitian yang diterapkan adalah desain quasi eksperimen. Desain ini melibatkan kelompok kontrol, meskipun tidak sepenuhnya dapat mengendalikan semua variabel luar yang mungkin mempengaruhi mempengaruhi eksperimen. Desain quasi eksperimen memiliki dua bentuk, yaitu desain time series dan desain

nonequivalent control group design. Peneliti menggunakan desain quasi eksperimen berupa *nonequivalent control group design*.

Table 1. Desain Quasi Eksperimental

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ = Kelompok kontrol sebelum diberi treatment

O₂ = Kelompok eksperimen sesudah diberi treatment

O₃ = Kelompok eksperimen sebelum diberi treatment

O₄ = Kelompok kontrol tidak diberi treatment

X = Treatment (Penggunaan media *crossword puzzle*)

Table 2. Teknik Pengumpulan Data

No	Teknik Pengumpulan Data	Jenis Instrumen	Data
1	Tes	Lembar Soal	Rubrik Penilaian
2	Dokumentasi	Rpp, Nilai dan Proses Penelitian	Foto dan File

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data tes, Dokumentasi yang dimana digunakan untuk mengamati bagaimana aktifitas pendidik dan peserta didik dalam proses

pembelajaran bahasa Inggris, observasi ini juga mengamati tentang interaksi pendidik dengan peserta didik, maupun interaksi peserta didik dengan sesamanya.

Table 3. Kisi-kisi Instrumen

No	Bentuk soal	Jumlah soal	Indikator	No butir soal
1	Pilihan ganda	15	Menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan benda-benda di dapur dan di kamar mandi Melengkapi kalimat sederhana tentang benda-benda di dapur dan di kamar mandi Memilih jawaban yang tepat berdasarkan pada gambar yang disediakan	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10 11,12,13,14,15
2	Menjodohkan/ Menghubungkan	10	Menentukan kosa kata bahasa Inggris berdasarkan kata benda yang ada di dapur Menentukan kosakata bahasa Inggris berdasarkan kata benda yang ada di kamar mandi	1-5 6-10

Table 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Butir Soal	Pearson Correlation	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,463	0,413	Valid
2	0,467	0,413	Valid
3	0,463	0,413	Valid

Butir Soal	<i>Pearson Correlation</i>	Nilai r tabel	Keterangan
4	0,549	0,413	Valid
5	0,508	0,413	Valid
6	0,504	0,413	Valid
7	0,451	0,413	Valid
8	0,663	0,413	Valid
9	0,525	0,413	Valid
10	0,476	0,413	Valid
11	0,500	0,413	Valid
12	0,499	0,413	Valid
13	0,767	0,413	Valid
14	0,463	0,413	Valid
15	0,467	0,413	Valid
16	0,570	0,413	Valid
17	0,463	0,413	Valid
18	0,499	0,413	Valid
19	0,499	0,413	Valid
20	0,611	0,413	Valid
21	0,467	0,413	Valid
22	0,504	0,413	Valid
23	0,622	0,413	Valid
24	0,467	0,413	Valid
25	0,570	0,413	Valid

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa butir 25 soal dinyatakan valid karena nilai r hitung > r table

Tabel 5. Hasil Uji realibilitas Instrumen Tes

Nilai r hitung <i>Cronbach's Alpha</i>	Nilai r tabel	Keterangan
0,884	0,413	Reelibilitas Tinggi

Pada hasil reliability statistics cronbach's didapat nilai untuk Cronbach's Alpha adalah 0,884 yang termasuk pada kateegori tinggi, yang artinya instrumen tes vocabulary Bahasa Inggris reliabel karena $0,884 > 0,60$ interpretasinya adalah reliabilitas Tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua pertemuan. Sebelum pembelajaran dimulai,

dilakukan tes awal (pretest) untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman pemahaman bahasa Inggris peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran teka-teki silang diterapkan di kelas eksperimen, sementara kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut. Setelah perlakuan diberikan, peneliti melakukan tes akhir (posttest) untuk menyebarkan pemahaman bahasa Inggris peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar soal tes.

Table 6. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deeviation
Pre_Kontrol	22	44	68	56.00	5.790
Post_Kontrol	22	60	76	69.45	4.543
Pre_Eksperimen	23	56	76	64.87	6.377
Post_Eksperimen	23	80	100	92.87	5.251
Valid N (listwise)	22				

Dari hasil kelompok kelas eksperimen dan kelas control dapat dilihat nilai rata-rata, nilai modus dan median yang dimiliki kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai kelas control, maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran crossword puzzle pada kelas eksperimen. Setelah penelitian dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji data

penelitian. Salah satu uji yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data memiliki distribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tidak memiliki distribusi normal.

Table 7. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov Smirnov

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig
Hasil Post Test Eksperimen	122	23	,200
Post Test Kontrol	122	23	,200

Berdasarkan kriteria uji normalitas yang digunakan, yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka data memiliki distribusi normal. Hasil uji normalitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 23 menunjukkan nilai 0,200, yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan memiliki distribusi normal. Homogenitas digunakan untuk menilai apakah terdapat perbedaan varian antara dua

kelompok atau lebih. Uji homogenitas hanya dilakukan pada uji prasyarat yang berfungsi untuk menguji perbedaan varian antara dua kelompok atau lebih dengan data yang berbeda. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varian data post-test eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan atau tidak. Hasil uji homogenitas disajikan dalam bentuk Tabel sebagai berikut:

Table 7. Hasil Uji Homogenitas menggunakan *Levene Statistic*

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Meean	2.186	1	44	.146
Based on Median	1.961	1	44	.168
Based on Median and with adjusted df	1.961	1	43.972	.168
Based on trimmed mean	1.974	1	44	.167

Berdasarkan Tabel 7 di atas hasil dari uji homogenitas, dapat dilihat bahwa nilai Sig. pada bagian Based on Mean sebesar ,146 yang mana pada kriteria pengambilan Keputusan uji homogenitas $0.146 > 0,05$ artinya bahwa data dinyatakan homogen atau data berasal dari

populasi yang mempunyai varian serupa. Uji independent dan sampel T-test digunakan untuk mengevaluasi perbedaan antara dua kelompok atau lebih dalam penelitian. Dalam penelitian ini, uji independent dan sampel T-test digunakan untuk mengevaluasi perbedaan antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil uji independent dan sampel T-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan

Media pembelajaran *crossword puzzle* memiliki nilai rata-rata yang tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

Table 8. Hasil Uji Independent T-test

Paired Samples Test		Paired Differences				T t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair	Pretest-Posttet	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
		28.000	5.257	1.096	30.273	25.727	25.544	.000	

Berdasarkan Tabel 8 paired Sample T-test nilai signifikansi (2-tailed) $0.000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat peningkatan yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Kesimpulan yang didapatkan yaitu H_0 ditolak, artinya terdapat peningkatan yang bermakna terhadap perbedaan yang signifikan skor nilai kelas kontrol yang pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran crossword puzzle dengan skor nilai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran Bahasa Inggris peserta didik kelas IV A dan IV C MINU Tropodo Waru Sidoarjo.

KESIMPULAN

Penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunianya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan, bantuan, dan bimbingan yang telah diberikan. Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah MINU Topodo, Kepala sekolah, Guru pamong, wali kelas, dan siswa kelas IV yang telah memberikan respon yang baik dan terlibat aktif dalam proses penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada keluarga besar MINU Tropodo dan seluruh pihak yang telah mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap pemahaman vocabulary bahasa Inggris kelas IV di MINU Tropodo Waru Sidoarjo, maka diperoleh kesimpulan bahwa Terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen berjumlah 92,87 sedangkan di kelas kontrol peserta didik memiliki rata-rata nilai 69,45. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata dari kelas kontrol. Hasil uji hipotesis melalui uji-t pada penelitian ini mempunyai pengaruh terhadap pemahaman vocabulary bahasa Inggris. Terlihat dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa media pembelajaran crossword puzzle mempunyai pengaruh terhadap pemahaman vocabulary bahasa Inggris peserta didik kelas IV di MINU Tropodo Waru Sidoarjo.

REFERENCES

- Afifah, L. N., Rukayah, R., & Adi, F. P. (2018). Penerapan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 57–62.
- Alamsyah, S., & Budimanjaya, A. (t.t.). *Strategi mengajar multiple intelligences mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar siswa*. Prenadamedia Group.

- Anggraeni, N. (2021). Penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui media *Crossword Puzzle* pada siswa SMP Negeri 8 Penajam. *Jurnal Sosial dan Sains*, 1(8), 827–837.
- Annisa, P. (2019). Pengaruh bahasa asing terhadap bahasa Indonesia di tengah arus globalisasi.
- Aryesha, V. (2021). Pembelajaran PAI dengan menggunakan strategi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*). *Jurnal Binagogik*, 8(2).
- Azwar, S. (2013). *Metode penelitian* (Edisi ke-1). Pustaka Pelajar.
- Sudaryana, D. E. A. B., Agusiady, R. R., & SEe, M. M. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Pratiwi, A. (t.t.). Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pembelajaran IPA Di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar The Effect Of The *Crossword Puzzle Learning Strategy* On.
- Damayanti, A. D. (2020). *Peningkatan pemahaman kosakata bahasa Inggris materi nama-nama benda alam sekitar melalui media flash card siswa kelas II MIN 1 Kota Surabaya* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya].
- Dwi (2021). *Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Materi Nama-nama Benda Alam Sekitar melalui Media Flash Card Siswa Kelas II MIN 1 Kota Surabaya* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel].
- Darmayanti, R., Ngyueen, P. T., & Serpe, A. (2023). Gema CowPu: Development of mathematical crossword puzzle learning media on geometry material on middle school students' critical thinking ability. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 37–48.
- DJamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*.
- Finch, & Koprowski. (2019). *Meaningful vocabulary learning: interactive bingo*.
- Fitriyah, N. (2019). *Peningkatan pemahaman kosakata materi alat al muwasalat mata pelajaran bahasa Arab menggunakan metode bernyanyi pada siswa kelas II E MI Al Fithrah Kedinding Surabaya* [Universitas Sunan Ampel Surabaya].
- Ghodang, H. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif (konsep dasar dan aplikasi analisis regresi dan jalur dengan SPSS)*. Penerbit Mitra Grup.
- Gunawan, M. A. (2013). *Statistik untuk penelitian pendidikan*. Parama Publishing.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herlina, H. (2015). Meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris melalui metode permainan Bingo. *Visi*, 10(2), 259978.
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi siswa dalam pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 111–120.
- Jamjam. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 8(02).
- Jannah, M. (2021). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran crossword puzzle terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris di kelas IV MI Salafiyah Jepara tahun ajaran 2020/2021* [Skripsi, UIN Walisongo].
- Kasihani, S. (2007). *English for young learners*. Bumi Aksara.
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, (50).
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87–97.
- Muhafidin, M. (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 6 Bandar Lampung* [Disertasi, UIN Raden Intan Lampung].
- Nisa, K. (2019). *Peningkatan Pemahaman Mufradat Materi Ashab Al-Mihnah Mata Pelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Flash Card Di Kelas IV MINU 16 Menara Bawean Gresik* [Undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya].
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.

- Nurhalimah, N., Romdanih, R., & Nurhasanah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 72–78.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Oktavia, S. H., & Has, Z. (2017). pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. *PEKA*, 5(1), 43–57.
- Pemerintah Indonesia. (1945). *Undang Undang Dasar 1945 - Dewan Perwakilan Rakyat*. Diakses 3 Januari 2024.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–108.
- Ritonga, A. W., Ritonga, M., & Septiana, V. W. (2021). *Crossword puzzle as a learning media during the covid-19 pandemic: HOTS, MOTS or LOTS? Journal of Physics: Conference Series*, 1933(012126). IOP Publishing.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V MIN 08 Muara Enim. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 752–755.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 470–477.
- Sari, S. (2020). Pengaruh Komunikasi dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jihad Kecamatan Tembilahan Hulu. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 75–93.
- Setyawan, F. E. B. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian:(statistika praktis)*. Zifatama Jawa.
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif: dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sugiyono (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sukanda Permana, N. I. S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet | Resource | Research of Social Education.
- Sukmawati, A. K. (2020). *Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Metode Modelling The Way Pada Kelas IV MI Ma'arif Polorejo Kabupaten Ponorogo* [Disertasi, IAIN Ponorogo].
- Sutedi, D. (2009). *Penelitian pendidikan bahasa Jepang*. Humaniora.
- Syafitri, A., Yundayani, A., & Kusumajati, W. K. (2019). Hubungan antara kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Tambunsaribu, G., & Galingging, Y. (2021). Masalah yang dihadapi pelajar bahasa Inggris dalam memahami pelajaran bahasa Inggris. *DIALEKTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 8(1), 30–41.
- Tarigan, H. G. (2012). *Penguasaan kosakata dalam kinerja bahasa*. Remaja Rosdakarya.
- Uliyandari, M., Candra, I. N., & Sumpono, S. (2014). Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri Kota Bengkulu untuk Mata Pelajaran Kimia. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu*.
- Yudiati, R., & Rizqi, H. (2021). The Development of Learning Media Based on Android Using Crossword Puzzles to Improve Student's Vocabulary Skill. *2nd Borobudur International Symposium on Science and Technology (BIS-STE 2020)*, 208–214. Atlantis Press.