

---

**KONSEP PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Umi Choeriyah<sup>1</sup>, Latifah<sup>2</sup>, dan Moh. Masnun<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

<sup>1,2,3</sup> **IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia**

[umikhoeriyah98@gmail.com](mailto:umikhoeriyah98@gmail.com)<sup>1</sup>, [latifa252@yahoo.co.id](mailto:latifa252@yahoo.co.id)<sup>2</sup>, [mohmasnun10@gmail.com](mailto:mohmasnun10@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini berlatar belakang dengan Kesulitan siswa yang disebabkan karena terdapat perbedaan antara cara pengucapan (*pronouncation*) dengan penulisan. Begitu juga dengan pengejaan (*spelling*) huruf alfabet dalam bahasa Indonesia berbeda pengucapannya dalam bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Konsep Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi literatur. Teknik dalam pengumpulan data penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan desain penelitian studi pustaka. Analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, kesimpulan, dan verifikasi data. Hasil penelitian ini adalah : (1) penggunaan media *Crossword Puzzle* merupakan media yang tepat digunakan pada anak usia kelas III sekolah dasar, (2) Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada tingkat Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang sangat besar, siswa akan mampu memahami Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dalam kegiatan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. (3) Konsep penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas III Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran peserta didik dapat dengan mudah mempelajari, menghafalkan bahkan menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan baik. Seperti kita ketahui bahwasannya siswa lebih senang Bermain, senang bergerak dan senang praktik langsung.

**Kata kunci:** Media *Crossword Puzzle*, Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

**ABSTRACT**

*This research is based on student difficulties caused by differences between pronouncations and writing. Likewise, the spelling of the letters of the alphabet in Indonesian is different from the pronunciation in English. The purpose of this study was to determine the concept of using crossword puzzle media in improving the mastery of English vocabulary for third grade elementary school students in English subjects. This study uses a type of literature study research. Techniques in collecting research data using*

*qualitative research methods and literature study research design. The data analysis used was data collection, data reduction, conclusion, and data verification. The results of this study are: (1) the use of Crossword Puzzle media is the right medium for use in third grade elementary school children, (2) Students' mastery of English vocabulary at the elementary school level has a very large effect, students will be able to understand English daily life in activities of listening, speaking, reading and writing. (3) The concept of using the Crossword Puzzle media in improving the mastery of English vocabulary for grade III Elementary Schools in the subject matter, students can easily learn, memorize and even master English vocabulary well. As we all know that students prefer to play, like to move and like to practice directly.*

**Keywords:** *Crossword Puzzle Media, English Vocabulary Mastery*

**Articel Received:** 28/12/2020; **Accepted:** 09/04/2021

**How to cite:** Choeriyah, U., Latifah, Masnun, M. (2021). Konsep Penggunaan Media Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Mata Pelajarann Bahasa Inggris. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 2(01), halaman 212-231

---

## **A. PENDAHULUAN**

Dalam dunia pendidikan peningkatan mutu pendidikan dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah, baik metode ataupun pendekatan dan media yang digunakan. Proses belajar mengajar pada umumnya sampai saat ini masih dilaksanakannya pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan penugasan, yaitu dimana metode ini hanya sedikit kemungkinan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa terutama dalam memecahkan suatu permasalahan. (purwanto, 2011: 16 )

Penggunaan metode maupun media pembelajaran pada saat ini memang kurang diperhatikan oleh seorang pendidik sehingga tidak bisa mengembangkan pembelajaran yang menarik walaupun tidak semua pendidik seperti itu. Jika sebuah proses pembelajaran tidak ada perubahan dari seorang pengajar maka yang diajarpun akan merasa bosan dalam belajar, apalagi digunakan untuk pembelajaran bahasa kurang cocok tentunya untuk diterapkan. Karena dalam bahasa tidak cukup dengan hanya ceramah saja.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris disekolah dasar sudah tersusun penggolongan materi yang sudah sistematis bagi peserta didik. Akan tetapi kendala utama yang terjadi disekolah yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam memahami *vocabulary* ( kosakata )

bahasa Inggris. Kosakata merupakan bagian penting dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Disamping itu ada tata bahasa, pelafalan dan intonasi. Kosakata punya peranan penting karena jika peserta didik kurang dalam penguasaan kosakata siswa tidak dapat mengkomunikasikan idenya dengan jelas. Pada umumnya siswa lebih cepat menangkap pembelajaran kosakata bila ditunjang dengan alat peraga maupun media pembelajaran. Salah satu alasan bila menggunakan media pembelajaran ialah kosakata tersebut langsung paham dan hafal kemudian langsung mempunyai arti bila memakai media pembelajaran. (Suyanto, 2015:47)

Kegiatan penguasaan kosakata tidak lepas dari yang namanya hafalan, ini menjadi hambatan utama peserta didik lemah dalam menguasai kosakata. Jika peserta didik belajar hanya dengan menghafal tidak akan kondusif, karna jika menghafal akan cepat lupa. Dalam mengingat dan memahami kosakata tidaklah mudah, dibutuhkannya alat bantu berupa media yang dibuat sedemikian rupa untuk merangsang peserta didik untuk belajar, dengan tujuan siswa tidak hanya menghafal akan tetapi hafal dan paham terhadap materi yang disampaikan.

Penguasaan kosakata akan berpengaruh dalam penyusunan kalimat berbahasa Inggris dan pemahaman bahasa Inggris. Penguasaan kosakata menjadi dasar dari konsep pemahaman dalam berbahasa Inggris. Penguasaan kosakata bahasa Inggris juga berpengaruh pada percakapan, grammar dan tenses bahasa Inggris pada jenjang berikutnya. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris penting diajarkan pada usia siswa SD/MI karena siswa dapat mengingat dan memahami lebih banyak kosakata. Namun, pada kenyataanya siswa SD/MI masih belum banyak yang sudah menguasai kosakata. Pendapat di atas bisa dipahami bahwa penguasaan kosakata sangatlah penting dalam setiap belajar bahasa.

Guru telah melakukan upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yaitu seperti melakukan diskusi dan tanya jawab di dalam kelas. Metode tanya jawab adalah metode dalam pendidikan dan pengajaran dimana guru bertanya dan murid menjawab bahan materi yang diperolehnya. Sementara proses belajar yang baik adalah adanya interaksi dalam melakukan suatu kegiatan. Guru kurang menggunakan media pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran *Crossword*

*Puzzle*. Dengan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* diharapkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dapat meningkat.

Menurut Zaini (2008:11) mengemukakan bahwa media *Crossword puzzle* yaitu salah satu pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik tanpa kehilangan inti pembelajaran yang sedang berlangsung. *Crossword puzzle* ini penggunaan media bermain yang berbentuk teka – teki silang lebih efektif digunakan dalam belajar mengajar berupa permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun, karena membantu berbagai gaya belajar siswa dan mengurangi rasa bosan. Siswa merasa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan anak merasa ada tantangan untuk belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana penggunaan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Mengetahui bagaimana penguasaan Kosakata pada anak usia kelas III Sekolah Dasar dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris, mengetahui bagaimana Konsep penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas III Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Media *Crossword Puzzle***

#### **a. Pengertian Media *Crossword Puzzle***

Media *crossword puzzle*, yaitu susunan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka – teki silang yang dapat menambah minat serta partisipasi belajar siswa. *Crossword puzzle* ini bisa diisi oleh individu atau kelompok. *Crossword puzzle* atau bisa disebut teka – teki silang adalah suatu media pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua siswa untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka – teki silang sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. (Silberman, 2018)

*Crossword puzzle* (teka – teki silang ) ini selain ada unsur permainan ada juga mengandung unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi teka – teki silang siswa secara tidak langsung dididik untuk belajar mengisi, sehingga selain mendapatkan kesenangan diharapkan siswa mendapatkan pengetahuan dan pemahaman pada materi pelajaran. Ada nilai positif yang terkandung dalam teka –

teki silang yaitu dengan siswa menjawab dan mengerjakan bersama peserta didik akan berlomba untuk dapat menemukan jawaban dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat dalam belajar. rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi siswa yang menemukan jawaban akan senang jika menemukan jawaban yang benar. Faktor ketepatan dalam penerapan media ini juga sangat menentukan karena huruf – huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam kolom atau baris. (Silberman, 2018).

**b. Langkah – langkah penggunaan *Crossword puzzle* ( teka – teki silang)**

Menurut (Silberman, 2018) adalah sebagai berikut Menjelaskan beberapa nama – nama penting yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sudah disampaikan, Menyusun teka – teki sederhana yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, Menyusun kata – kata pemandu pengisian teka – teki silang. Menggunakan jenis seperti definisi singkat, sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya, sebuah contoh, sinonim atau antonim, Menetapkan batas waktu, Memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban benar.

**c. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Crossword Puzzle***

Meurut pendapat (Widiastuti, 2019:22), adapun kelebihan dari crossword puzzle ini yaitu sebagai berikut Siswa lebih mudah diajak selalu aktif dalam menyelaraskan keterampilan kecepatan berpikir secara bersamaan, Bermanfaat untuk mengasah otak, tangan dan kesabaran sehingga memudahkan proses pentransferan materi atau pengetahuan kepada siswa, Memudahkan siswa untuk mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sedangkan menurut (Silberman, 2018) adapun kekurangan *Crossword Puzzle* (teka – teki silang) adalah sebagai berikut: Menimbulkan kebingungan dan kesulitan dalam menjawab karena pengisian jawaban pada salah satu kotak jawaban dengan kotak jawaban lainnya berhubungan jadi jika kesalahan pengisian jawaban disalah satu kotak jawaban maka pada kotak selanjutnya akan ikut salah, Suasana kelas akan tidak kondusif jika guru tidak mampu mengarahkan dan mengendalikan siswa untuk belajar dengan tenang.

## **2. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris**

### **a. Kosakata Bahasa Inggris (*English Vocabulary*)**

Pengertian kosakata (*vocabulary*) yaitu kumpulan kata-kata yang dipahami oleh seseorang (Sudrajat 2016., Hastuti 2011., Widya 2018., Utami 2018). Menurut Arif (dalam Kusuma, 2018:32), dasar dari pembelajaran bahasa Inggris adalah kosa kata, subjek wajib dalam bahasa yang akan mampu membantu siswa dalam penguasaan kata. Kosakata yang diajarkan di sekolah dasar identik dengan benda-benda atau hal-hal yang bersifat nyata atau konkret. Dardjowidjojo (dalam Hotimah, 2010:13) , mengatakan bahwa kosakata awal yang di ketahui siswa diperoleh dari ujaran di lingkungannya, sesuatu yang dekat dan diketahui oleh siswa. Oleh karena itu, akan lebih baik jika pengenalan kosakata diawali dengan langsung menunjukkan dan memperlihatkan benda kongkrit atau melalui media yang dapat menarik perhatian siswa agar materi yang diajarkan dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa.

### **b. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris**

Penguasaan merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri seseorang untuk menguasai dan mendalami suatu hal yang sedang dipelajarnya. Maka sebuah makna dari penguasaan kosakata merupakan suatu kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk dapat menguasai dan memahami mengenai suatu kata yang menjadi dasar dalam berkomunikasi yang telah diketahui oleh setiap orang. (Fajriyah, 2013:22).

Khasanah (2013:2) mengartikan penguasaan kosakata sebagai suatu kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk dapat menguasai dan memahami mengenai suatu kata yang menjadi dasar dalam berkomunikasi yang telah diketahui oleh setiap orang. Kata-kata tersebut dipelajari, dihafalkan, dipahami dan digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Apabila suatu saat membutuhkan kata tersebut hanya perlu mengingat kembali kata tersebut.

### **c. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar**

Wakana (2012:6-7) menyatakan bahwa ada beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata para siswa, yaitu; (1) Membuat daftar kata yang baru

dipelajari secara berurutan. (2) Mengelompokkan kata sesuai dengan kelompok katanya. (3) Menggunakan benda yang ada disekitar kita dalam proses pembelajaran bahasa secara langsung. (4) Membuat proses pembelajaran yang tidak seperti belajar, yang dikenal dengan belajar sambil bermain.

Kegiatan mengajar bahasa biasanya merupakan kegiatan yang terintegrasi. Artinya guru dapat mengajar kosakata dalam konteks menggunakan struktur pola kalimat tertentu untuk melatih keterampilan anak. Untuk lebih menarik perhatian siswa, penggunaan media atau benda nyata sangat dianjurkan. Secara sederhana pembelajaran kosakata dapat dilakukan melalui Empat tahap yaitu (Suyanto, 2015:48) : (1) Guru memperkenalkan kosakata yang baru dengan ucapan yang jelas dan benar dengan bantuan gambar atau benda nyata lainnya. (2) Guru memberi contoh dengan bertindak sebagai model; (3) Guru melatih siswa – siswa untuk menirukan dan berlatih. (4) Siswa menerapkan dalam situasi yang tepat dengan bantuan guru.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan dalam pengumpulan datanya. Studi kepustakaan ( Library Research ) dalam studi kepustakaan penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat dan mempelajari dua bahan yaitu media *Crossword Puzzle* ,dan penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan Kaitannya antara media *Crossword Puzzle* dengan penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Inggris .Dalam membaca peneliti membaca informasi dari internet dan buku untuk menambahkan informasi yang berkaitan dengan variable x maupun variable y, selanjutnya peneliti mencatat hal-hal yang penting seperti hal-hal yang bisa dikaitkan atau bisa dijadikan bahan dalam hasil penelitian nantinya. Setelah membaca, mencatat selanjutnya adalah mempelajari secara keseluruhan data yang sudah diolah menjadi satu kesatuan agar dapat dikaitkan dengan topic permasalahan yang peneliti ambil.

Adapun hal yang dilakukan oleh peneliti adalah pemilihan topic, eksplorasi informasi, menentukan fokus penelitian, pengumpulan sumber data, persiapan

penyajian data, penyusunan laporan. Keabsaha data utama menggunakan kredibilitas data. Uji kredibilitas dilakukan dengan cara perpanjang pengamatan.



#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **1. *Penggunaan Media Crossword Puzzle pada siswa kelas III Sekolah Dasar.***

Media *crossword Puzzle* menurut (Silberman, 2018:56), adalah susunan tes peninjau kembali dalam bentuk teka – teki silang yang dapat menambahkan minat serta partisipasi belajar siswa. *Crossword Puzzle* ini bisa diisi oleh individu atau kelompok. Teka – teki media suatu media pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua siswa untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka – teki silang sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Jadi, media pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu seorang pendidik untuk menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran, serta lebih mudah dalam menerima dan mengingat materi yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut (Zaini, 2008:11), salah satu strategi agar materi pembelajaran tetap melekat atau diingat dalam pikiran siswa yaitu dengan melalui penyusunan tes peninjau kembali dalam bentuk teka – teki silang. Tentunya dengan *Crossword puzzle* dapat membantu siswa dalam menguasai materi tanpa siswa menyadarinya, hal ini karena pembelajaran dilakukan dengan suasana yang mengasikan dan menyenangkan, selain itu ada tantangan bermain dengan mengisinya dan ada unsur memberi motivasi kemudian semangat untuk siswa. Penggunaan teka – teki silang ini lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar karena mempunyai kelebihan diantaranya mengurangi kebosanan bagi siswa dan memberikan motivasi yang unik dan menantang bagi siswa.

Didalam proses pembelajaran penggunaan teka – teki silang lebih efektif digunakan, karena mempunyai kelebihan diantaranya membantu menambah gaya belajar siswa, meminimalisir kebosanan dalam belajar dikelas dan menambah motivasi untuk belajar serta memberikan proses belajar yang menantang untuk siswa. Sama dengan pernyataan (gunaryadi, 2009:15) mengatakan bahwa 1) meningkatkan gairah, motivasi, keterlibatan siswa dalam seluruh proses pembelajaran, 2) cocok digunakan untuk pembelajaran dalam kosakata karena mudah dipahami.

Didalam media *crossword puzzle* terdapat unsur – unsur yaitu diantaranya beberapa jumlah pertanyaan berupa mendatar dan menurun sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu mengenai kosakata bahasa inggris, unsur selanjutnya yaitu kolom – kolom huruf dimana tempat untuk menempatkan huruf – huruf yang akan membentuk suatu kata, unsur selanjutnya adalah Kunci jawaban *crossword puzzle* (teka – teki silang) dimaksudkan sebagai petunjuk jawaban dalam pengoreksian agar memudahkan guru dalam memeriksa jawaban.

Manfaat media *Crossword Puzzle* diantara berupa mengasah otak anak dengan petunjuk yang ada pengisi *Crossword Puzzle* diharuskan mengisi kotak – kotak yang kosong, Jika satu soal berhasil dijawab, maka akan mempermudah untuk menjawab soal – soal yang lainnyayang kotak – kotak terkait, kemudia manfaat selanjutnya melatih daya ingat dalam menjawab *Crossword Puzzle* (teka – teki silang, kemudai menambah motivasi dalam belajar karena siswa lebih tertarik untuk ikut berfartisipasi dalam permainan teka – teki silang ini, kemudian . mengatasi rasa bosan karena dengan kegiatan belajar sambil dengan menggunakan Teka – teki silang siswa akan senang dan tidak mudah bosan., kemudian manfaat yang terakhir Meningkatkan konsentrasi karena siswa harus mengamati kotak – kotak di dalam Teka – teki silang, Seperti nomor soal dan letak nomor pada kotak dan jumlah kotak pada soal sehingga bisa bermanfaat untuk meningkatkan konsnsentrasi.

Hal yang harus di lakukan oleh guru dalam menerapkan media *crossword puzzle* menjelaskan beberapa istilah – istilah atau nama – nama penting yang berkaitan dnegan materi pelajaran yang sudah disampaikan, kemudian menyusun teka – teki sederhana yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, selanjutnya menyusun kata – kata pemandu pengisian teka – teki silang atau pertanyaan, kemudian guru Menetapkan batas waktu untuk pengisian teka – teki silang tersebut dan yang terakhir memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Menurut Diah Ayu Retnowati ( dalam jurnal ilmiah pendidikan dasar, volume 3 No. 1, januari 2016) mengatakan bahwa guru yang baik sudah menjadi kewajiban membimbing siswa dalam kondisi apapun, dengan demikian guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran mata pelajarn Bahasa Inggris, melibatkan siswa pada dalam pembelajaran yang berguna untuk

meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa secara aktif dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dengan mengguakan media *Crossword Puzzle*.

Dari pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Media tersebut merupakan media yang menyenangkan dan dapat mengulang materi dengan kemampuan sendiri. Karena media ini mempunyai kelebihan yang meliputi: Dapat membangkitkan semangat belajar para anak-anak karena suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan, untuk mengasah otak, tangan, nalar dan kesabaran sehingga memudahkan proses pentransferan materi atau pengetahuan kepada siswa, memudahkan siswa untuk mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, meningkatkan kemampuan berpikir siswa, memudahkan siswa untuk berkonsentrasi saat belajar dan Menghilangkan rasa bosan, membuat inti materi pembelajaran menjadi cepat dan ringkas Setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru untuk peserta didik, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Dan Kreatif, setiap pembelajarannya harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Menurut Ratnawati Mamin dalam ( Jurnal Chemica, Volume. 10 No 2, Desember 2008, 55-60) menyatakan bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM) kurang menunjang, disebabkan gaya mengajar guru yang diciptakan dan disediakannya tidak mampu mendukung proses tersebut, dan ini akan berdampak pada siswa dimana dalam lingkungan kurang merangsang aktivitas belajar yang optimal. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka siswa diharapkan mampu belajar efektif, membelajarkan diri menjadi pribadi yang berkembang, dinamis dan kreatif. Guru pun sebagai pengajar harus terbuka dan inovatif serta menggunakan metode pembelajaran yang mampu membimbing siswa mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimilikinya, sehingga segala yang dicita-citakan oleh guru dan siswa ada khususnya dapat terwujud sertacita-cita bangsa untuk mencerdaskan anak didik pun dapat terealisasi.

Sehingga penulis berkeyakinan bahwa media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dan melibatkan siswa yaitu media *Crossword*

*Puzzle*, karena media tersebut memang melibatkan siswa untuk aktif dengan cara menyenangkan dan tidak membosankan. jika pemilihan media pembelajaran sudah tepat, maka proses pembelajaran pun akan sesuai apa yang diharapkan oleh seorang pendidik. Dengan metode bernyanyi, berarti guru mengajar dengan menyiapkan nyanyian/lagu yang akan diberikan kepada siswa untuk kemudian dinyanyikan secara bersama-sama. Metode bernyanyi memang mengajak siswa untuk aktif bernyanyi, tetapi tidak meninggalkan proses pembelajaran, materi yang diajarkan tetap tersampaikan dengan keadaan anak-anak yang riang mengikuti pembelajaran.

## **2. *Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III Sekolah Dasar***

Menurut Nunan dalam Sudrajat (2016:15) kosakata adalah kumpulan kata-kata yang dipahami oleh seseorang. Menurut Arif dalam Kusuma (2018:32), dasar dari pembelajaran bahasa Inggris adalah kosa kata, subjek wajib dalam bahasa yang akan mampu membantu siswa dalam penguasaan kata. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dasar untuk menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa asing di tingkat dasar, menengah, dan lanjutan. Dalam belajar empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), kosakata salah satu komponen dasar yang harus dikuasai. Hal ini wajar, mengingat bahwa empat keterampilan berbahasa membutuhkan pengetahuan tentang kata-kata karena mereka tidak akan mendapatkan apa-apa tanpa kosa kata.

Kurniawati (2014:58-59) menyebutkan bahwa semakin banyak siswa menguasai kosakata bahasa Inggris maka akan lebih baik penguasaan bahasa Inggrisnya. Dengan memiliki kosakata yang terbatas, para siswa akan menemukan kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca dan lainnya. Dengan penguasaan kosakata yang baik berarti siswa memiliki kemampuan dalam memahami dan menggunakan kosa kata. Penguasaan kosakata itu sendiri berkaitan dengan kata-kata dan makna.

Jika kosakata yang dikuasai siswa kurang, maka keempat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa pun tidak akan tercapai dengan tuntas dan sempurna. Suatu tujuan tidak akan tercapai jika tidak dimulai dari dasar. Dengan memahami dan menguasai banyak kata siswa akan lancar memulai untuk belajar empat keterampilan berbahasa. Pada saat menggunakan keterampilan membaca dan menyimak siswa belajar untuk memahami dan mempelajari kata dan saat

menggunakan keterampilan berbicara dan menulis siswa belajar untuk menggunakan kata. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut tidak ada satu pun yang terlepas dari penggunaan kata. Untuk menguasai semua keterampilan berbahasa harus diawali dari penguasaan dan pemahaman kata. Penguasaan dan pemahaman kata merupakan cikal bakal bahasa yang harus dikuasa untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa.

Dalam penerapan pembelajaran kosakata terdapat perbedaan mendasar pada setiap jenjang kelas. Menurut (Suyanto, 2015:48) Pembelajaran kosakata untuk kelas awal (*lower class*) yaitu untuk kelas I sampai dengan kelas IV lebih banyak menggunakan teknik mendengar dan mengulang (*listen and repeat*) atau *listen and poin to*. Sedangkan untuk kelas tinggi (*upper class*) yaitu untuk kelas V dan VI, teknik untuk memperkenalkan kosakata dapat lebih bervariasi, misalnya dengan memberikan definisi sederhana, memberikan padanan kata atau lawan kata, memberikan sejumlah contoh melalui kalimat sederhana, menggambar atau memberikan ilustrasi dan memberikan arti dalam bahasa pertama atau menerjemahkan. Pembelajaran kosakata untuk kelas rendah (*lower classes*) lebih banyak diberikan menggunakan teknik *listen and repeat*, dan juga penggunaan media.

Peserta Didik kelas III SD belajar kosakata baru didengar dan dipahami. Siswa memerlukan beberapa kriteria yang harus dipenuhi supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. kosakata yang cocok untuk diajarkan pada siswa kelas III SD yaitu mengartikan kata dan kosakata yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Ejaan, pengucapan secara detail, dan tata bahasa diajarkan pada siswa yang telah sampai pada jenjang yang lebih tinggi. Ada lima tahapan yang membantu siswa dalam belajar untuk menguasai kosakata menurut Hatch dan Brown (Cameron 2005: 83) dalam (Fajriyah, 2013) yaitu Mempunyai sumber untuk memadukan dengan kata baru berupa guru dan sebuah media permainan, gambar, kemudian Belajar mengartikan kata dan Menggunakan kata.

Siswa kelas III berada pada usia sekitar 9 tahun, dimana menurut Kartini dan Kartono anak usia MI/SD berada pada rentang umur 6-12 tahun. Menurut Abu Ahmadi dalam (Mustin, 2015:85) anak pada usia sekolah dasar memiliki kekuatan daya ingat yang paling tinggi diantara usia-usia lain. Dalam usia ini, anak mampu

memuat jumlah materi paling banyak. Namun demikian, tidak semua informasi dapat diingat dengan baik oleh siswa, hanya informasi yang menarik, berkesan dan menggugah emosi anaklah yang dapat disimpan dalam memori jangka panjang bahkan permanen.

Dilihat dari karakteristiknya, berdasarkan (Burhaein, 2017) anak usia MI senang bermain, senang bergerak, senang beraktifitas kelompok, dan senang praktik langsung. Menurut Hurlock (Langgersari, 2009:5) karakteristik anak usia kelas III MI (9 tahun) sedang berada dalam: 1) Masa berkelompok. Dimana perhatian utama anak-anak tertuju pada keinginan diterima kelompoknya 2) Proses penyesuaian diri dengan standar yang disetujui kelompoknya 3) Usia kreatif, menunjukkan bahwa anak ketika tidak dihalangi oleh rintangan-rintangan lingkungan, 4) Usia bermain. Karena luasnya minat anak. Tumbuh kembang anak usia 9 tahun yang dialami anak termasuk dari segi fisik, kognitif, psikologi, dan berbicara serta bahasa.

Pembelajaran di MI pada umumnya perlu memperhatikan kemampuan dan potensi perkembangan anak, karena anak yang dibina dalam satu kelas tertentu memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada anak yang cepat menangkap pelajaran, ada yang biasa saja bahkan ada anak yang lambat sehingga butuh kesabaran dan pengulangan sehingga anak dapat memahami dan mengingat materi pelajaran dengan baik. Keragaman kemampuan mengingat kosakata yang dimiliki oleh setiap anak berbeda, oleh karena itu keragaman tersebut merupakan suatu aspek yang perlu dipahami guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Media *crossword Puzzle* dapat mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia kelas III MI atau setara dengan anak usia 9 tahun, seperti kita ketahui bahwasannya karakter belajar pada anak usia 9 tahun berbeda dengan anak dewasa, anak 9 tahun lebih senang bermain, senang bergerak, senang beraktifitas kelompok, dan senang praktik langsung. Maka dari itu Media *crossword Puzzle* merupakan media yang cocok digunakan pada anak kelas III MI, karena media tersebut melibatkan siswa langsung untuk aktif. Dengan menggunakan Media *crossword Puzzle* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut terbukti dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Murti Rahayu (2017) PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Magelang mengenai bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *CrosswordPuzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang. Pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dihitung menggunakan metode *Independent Sample t-test* dengan bantuan *SPSS 23.00 for Windows*. Berdasarkan pengujian diperoleh nilai thitung sebesar 2,567 dengan ttabel 1,680 (thitung > ttabel) dan nilai signifikansi sebesar 0,014 (signifikansi < 0,05) yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara nilai *posstest* kelompok eksperimen dan nilai *posstest* kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Media pembelajaran *crossword puzzle*, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal. Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Said dan Budimanjaya (2015: 100) mengemukakan bahwa *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Penerapan media *Crossword Puzzle* “mendorong” siswa untuk mengetahui dan mengingat perbendaharaan atau istilah-istilah yang pernah mereka temui/pelajari sebelumnya.

Dari pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Media ini sangat menuntut siswa mengetahui banyak informasi pengetahuan juga bertujuan untuk membina dan mengembangkan penguasaan kosakata. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* adalah perencanaan kegiatan pembelajaran yang berupa teka-teki silang untuk mengingat perbendaharaan atau istilah-istilah pelajaran yang dimilikinya. Penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris ini terapkan pada keterampilan (*skill*) yaitu keterampilan mendengar (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Jadi, penguasaan kosakata ini sangat berpengaruh pada keterampilan berbahasa siswa. Keterampilan berbahasa bergantung pada kuantitatif dan kualitas kosakata yang dikuasai. Semakin baik, kuantitas dan kualitas kosakata yang dikuasai maka semakin besar pula



ketrampilan berbahasanya. Hal ini berarti dalam kehidupan peran kosakata sangat besar, karena pendapat seseorang dapat dinyatakan dengan jelas melalui kosakata. Sehingga ketika seorang anak menerima informasi baru, akan lebih mudah masuk ke dalam otak anak (Heslin, 2009:27). Jadi anak merasa akan senang belajar tanpa merasa dipaksa, sehingga daya ingatnya pun akan meningkat.

### **3. Konsep penggunaan media Crossword Puzzle dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas III Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.**

Penguasaan kosakata bahasa Inggris suatu bahan utama untuk merealisasikan ide dan gagasan. Kosakata bahasa Inggris mempunyai peran penting karena muncul dalam setiap keterampilan berbahasa Inggris. Pemahaman kosakata sangatlah penting dalam setiap belajar bahasa Inggris. Media *Crossword Puzzle* adalah penyajian pelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan menemukan kosakata berdasarkan materi yang telah dipelajari. Pelaksanaan strategi *crossword puzzle* dilakukan dengan cara guru membagikan lembar kerja *crossword* kepada setiap siswa, kemudian siswa mencari kosakata sesuai dengan perintah yang telah ditentukan di lembar kerja tersebut.

Saat mengerjakan *crossword puzzle* siswa belajar mengingat kosakata yang telah dipelajari karena dalam menemukan kosakata yang ada di dalam *crossword puzzle* siswa akan lebih mudah untuk mengingat dari pada hanya mendengarkan guru ketika menerangkan. Menggunakan strategi *crossword puzzle* akan meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa. Pembelajaran menggunakan media teka-teki silang diharapkan dapat menarik minat siswa dan memotivasi siswa untuk berfikir kritis terhadap suatu materi pembelajaran, dalam masalah ini tentunya pembelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran dengan menggunakan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) termasuk permainan edukatif yang dapat merangsang daya berfikir anak secara rileks dan bebas. Selain itu dapat memotivasi daya kompetisi antar siswa, mereka akan mengotimalkan kemampuan pengetahuan mereka dan bersaing secara fair dengan suasana yang menyenangkan.

Konsep Penggunaan media *crossword Puzzle* harus direncanakan secara sistematis, agar media pembelajaran menjadi efektif. Pendidik perlu merencanakan langkah-langkah penggunaannya dengan baik. Ada tiga langkah pokok dalam



pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*, yaitu; (1) persiapan, (2) pelaksanaan (penyajian dan penerimaan), (3) tindak lanjut. Berikut penjabaran dari ketiga langkah tersebut : Tahap persiapan, beberapa persiapan harus diperhatikan, agar penggunaan media dapat dilakukan dengan baik. Pendidik memahami cara kerja media Permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Tahap pelaksanaan, selama menggunakan media permainan teka-teki silang harus dihindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian dan konsentrasi siswa. Tahap tindak lanjut, kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pembelajaran yang ingin disampaikan melalui media permainan teka-teki silang.

Peserta Didik kelas III SD belajar kosakata baru didengar dan dipahami. Siswa memerlukan beberapa kriteria yang harus dipenuhi supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. kosakata yang cocok untuk diajarkan pada siswa kelas III SD yaitu mengartikan kata dan kosakata yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Ejaan, pengucapan secara detail, dan tata bahasa diajarkan pada siswa yang telah sampai pada jenjang yang lebih tinggi. Pada pembelajaran kosakata perlu adanya media dalam mengajar agar pembelajaran tersampaikan dan murid lebih mudah mengingat kosa kata. Karena dengan banyaknya kosa kata yang siswa kuasai akan memudahkan siswa dalam berkomunikasi Bahasa Inggris dengan baik. Dengan media pembelajaran kosakata peserta didik dapat memahami dan mengingat kosa kata. Cara yang bisa dilakukan yaitu membuat media *Crossword Puzzle* (teka – teki silang).

Dari pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran kosakata bahasa Inggris akan lebih efektif dan menyenangkan apabila ditunjang dengan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Kosakata yang diajarkan di sekolah dasar identik dengan benda-benda atau hal-hal yang bersifat nyata atau konkret. Sesuatu yang dekat dan diketahui oleh siswa. Oleh karena itu, akan lebih baik jika pengenalan kosakata diawali dengan langsung menunjukkan dan memperlihatkan benda kongkrit atau melalui media yang dapat menarik perhatian siswa agar materi yang diajarkan dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa.

Menurut Alfiani Prihastuti (*Jurnal Ilmiah "PENDIDIKAN DASAR", Vol. III No. 1, Januari 2016*) menyatakan media teka-teki silang ini sangatlah cocok diterapkan dikelas III karena media ini mengandung unsur permainan sesuai dengan

karakteristik peserta didik kelas III yang pada dasarnya merupakan tahap bermain. Sehingga akan membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik, dengan pembelajaran yang didesain seperti penggunaan teka-teki silang ini memicu siswa untuk berfikir terus dan terus karena teka-teki silang memberikan rasa penasaran sehingga peserta didik akan terus berfikir sampai menemukan jawaban yang pas sesuai dengan kolom yang tersedia. Media teka-teki silang yang di desain dengan gambar dan warna yang menarik akan membuat proses belajar peserta didik menjadi menyenangkan. Dengan diberikanya pembelajaran kosakata berbasis teka-teki silang, diharapkan peserta didik dapat dengan mudah mempelajari, menghafalkan bahkan menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan baik, sehingga dapat dijadikan bekal dalam mempelajari Bahasa Inggris kejenjang yang lebih tinggi.

Maka dari penjelasan diatas media yang cocok digunakan untuk anak kelas III Sekolah Dasar Pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada mata pelajaran bahasa Inggris adalah media *Crossword Puzzle*, dimana media tersebut membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dapat kita ketahui bahwasannya media *Crossword Puzzle* adalah media yang langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif didalam kelas, karena media ini merupakan media belajar sambil bermain maka dalam media ini membuat siswa aktif didalam kelas. Dan jika dilihat dari karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar yang memang lebih senang bergerak dan bermain dibandingkan diam disatu tempat, apalagi mata pelajaran bahasa Inggris.

Dari pemaparan di atas, maka dapat dilihat media *Crossword Puzzle* dapat mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Inggris, cocok digunakan pada siswa kelas III sekolah dasar, seperti kita ketahui bahwasannya karakter belajar pada kelas III sekolah dasar berbeda dengan anak dewasa, siswa lebih senang Bermain, senang bergerak, senang beraktifitas kelompok, dan senang praktik langsung. Maka dari itu media *Crossword Puzzle* adalah media yang cocok digunakan.

## **E. SIMPULAN**

Dari uraian yang peneliti kemukakan di atas tentang penggunaan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa kelas III MI pada mata pelajaran Bahasa Inggris, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan Media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas III Sekolah Dasar, bahwa susunan tes peninjau kembali dalam bentuk teka – teki silang yang dapat menambah minat serta partisipasi belajar siswa, bisa diisi oleh individu atau kelompok suatu media pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua siswa untuk berfikir. Jadi metode beryanyi dapat membuat siswa mengingat perbendaharaan kosakata dan mengembangkan penguasaan kosakata.
2. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada tingkat Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang sangat besar pada jenjang pendidikan selanjutnya, siswa akan mampu memahami Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dalam kegiatan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Kosakata yang diajarkan di sekolah dasar identik dengan benda-benda atau hal-hal yang bersifat nyata atau konkret dan ditunjang dengan adanya media pembelajaran. Sesuatu yang dekat dan diketahui oleh siswa.
3. Konsep penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris kelas III Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris peserta didik dapat dengan mudah mempelajari, menghafalkan bahkan menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan baik. Seperti kita ketahui bahwasannya siswa lebih senang Bermain, senang bergerak dan senang praktik langsung. Maka dari itu Media *Crossword Puzzle* adalah media yang cocok digunakan pada siswa kelas III sekolah dasar, karena media ini melibatkan siswa langsung untuk aktif didalam kelas, sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi.

#### **F. ACKNOWLEDGMENTS**

Terima kasih kepada IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dan dukungan moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan sesuai target dan sesuai tujuan-tujuan penelitian.

#### **G. DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. dk (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.

- Astien Liyana, M. K. (2019). Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , Vol. 3 (1), 226.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010) *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media
- Eriska, e. (2018). Pengaruh media crossword puzzle terhadap berpikir kritis siswa . *Jurnal pendidikan IPA Indonesia*,
- Halijah. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Think Pair Share. *Jurnal Global Edukasi*, Vol. 4, No. 2, 325-330.
- Hastuti, E. D. (2011). Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Demonstratif Efektif untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal WIDYATAMA*, Vol. 20 No. 02. 195.
- Kawuryana, S. P. (2011). *Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya*. PPSD FIP UNY.
- Kurniawati, D. (2014). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol, 1, No. 1.
- Fajriyah, i. (2013). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris. *Jeornal Pendidikan*, 22.
- Iskandarwassid, M. (2013). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Izzan, a. (2016). *Metodologi pembelajaran bahasa inggris*. Bandung: humaniora.
- Jatmika, H. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Vol.3 (1),
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academia*, Vol. 1, No. 2, 188.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) pada PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Pendidikan* , Vol. 3 No. 2, 134.
- Mustafida, F. (2013). *Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik SD/MI*. Madrasah, Vol. 6, No. 1.

- Miftah, m. (2013). *Fungsi dan peran media pembelajaran*. Jurnal KWANGSAN vol.1 - nomor 2 Desember, 100.
- Prihantono, a. (2014). *100 games for teaching english:pusparagam permainan seru untuk mengajar Reading,Listening,speaking, writing dan developing vocabulary*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Purwanto, D. (2011). *Ilmu pendidikan teoretis dan praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, (2007) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: PT RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: kencana pernada media grup.
- Silberman, D. L. (2018). *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: penerbit nuansa cendekia.
- Solihati, T. A. (2016). Pengajaran kosakata bahasa inggris melalui active learning. *Jurnal naturalistic vo.1 No.1* , 4.
- Sudjana, N. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: sinar baru algensido.
- Sugiyono, p. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitaif dan R&D)*. Bandung: penerbit alfabeta.
- Sutjipto, c. K. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: penerbit ghalia indonesia.
- Suhardiyana, I. A. (2017). Optimalisasi Penguasaan *English Vocabulary* Melalui Pemanfaatan Media *Ludo Words Game (LWG)* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Adi Widya; Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1.
- Sunendar, I. d. (2013). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, k. K. (2015). *English for young learners*. Jakarta : bumi aksara.
- Syahputra, I. (2014). *Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing*. Kutubkhanah: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan, Vol. 17, No. 1.
- Tarigan, P. D. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa. Wijaya, I. K. (t.thn.). *Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. P*, 120-128.
- Wijaya, i. K. (2017). *Pembelajaran bahasa inggris di Sekolah Dasar*. STKIP YPU [Journal.unj.ac.id](http://Journal.unj.ac.id), 122.

Zainiyati, h. S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT*. Jakarta: penerbit KENCANA.