**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK *VOCABULARY* SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

**DI SDI AL HIKMAH DUSUN SUDODUE DESA SIDOREJO KECAMATAN JETIS KABUPATEN MOJOKERTO**

Diya Sri Widiyanti, M. Hum, [diyasriwidiyanti@gmail.com](mailto:diyasriwidiyanti@gmail.com)

Nur Faiza Muntazia, [izamuntazia@gmail.com](mailto:izamuntazia@gmail.com)

Pendidikan Guru Madrasah Ibtida’iyah, STITNU Al Hikmah Mojokerto

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *crossword puzzle* dalam *vocabulary* siswa pada pembelajaran bahasa Inggris di SDI Al Hikmah Dusun Sudodue Desa Sidorejo Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subyek pada penelitian ini terdiri dari tiga kelas (kelas I, kelas II, dan kelas III). Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket/ quisioner, soal test, dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *my family* dan *day* di kelas I SDI Al Hikmah sebelum diterapkannya media *crossword puzzle* nilai siswa yaitu 68% (*pre test*) mengalami peningkatan nilai setelah diterapkannya media *crossword puzzle* meningkat menjadi 87% (*post test*). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *number* dan *month* di kelas II SDI Al Hikmah sebelum diterapkannya media *crossword puzzle* nilai siswa yaitu 58,8% (*pre test*) mengalami peningkatan nilai setelah diterapkannya media *crossword puzzle* meningkat menjadi 73,4% (*post test*). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *animal* dan *fruit* di kelas III SDI Al Hikmah sebelum diterapkannya media *crossword puzzle* nilai siswa yaitu 66,2% (*pre test*) mengalami peningkatan nilai setelah diterapkannya media *crossword puzzle* meningkat menjadi 82,5% (*post test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media crossword puzzle pada mata pelajaran bahasa Inggris di SDI Al Hikmah, dapat disimpulkan bahwa media *crossword puzzle* dapat meningkatkan *vocabulary* bahasa Inggris pada kelas bawah (kelas I, II, dan III) di SDI Al Hikmah Dusun Sudodue Desa Sidorejo Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto.

**Kata Kunci: Peningkatan *Vocabulary*, Bahasa Inggris, Kelas I, II, dan III SDI Al Hikmah.**

**THE INFLUENCE OF THE USE THE MEDIA CROSSWORD A PUZZLE TO VOCABULARY STUDENTS IN LEARNING ENGLISH**

**SDI AL HIKMAH DUSUN SUDODUE VILLAGECT JETIS**

**DISTRICT MOJOKERTO**

Nur Faiza Muntazia, [izamuntazia@gmail.com](mailto:izamuntazia@gmail.com)

Diya Sri Widiyanti, M. Hum, Diyasriwidiyanti@gmail.com

Education Teacher Madrasah Ibtida’iyah, STITNU Al Hikmah Mojokerto

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of crossword puzzle media in improving students' vocabulary in lower grade English subjects (I, II and III) at SDI Al Hikmah Sidorejo Jetis Mojokerto. This research use desciptive qualitative approach. The subjects in this study consisted of three classes (class I, class II, and class III). The data collection techniques used interviews, observation, questionnaires, test questions, documentation. While the data analysis technique used is descriptive qualitative analysis.

Student learning outcomes in English subject matter my family and days in grade 1 SDI Al Hikmah before the implementation of the crossword puzzle media, the student's score was 68% (pre test), increased in value after the application of the crossword puzzle media increased to 87% (post test). Student learning outcomes in English subject matter number and month in class II SDI Al Hikmah before the implementation of the crossword puzzle media, the student's score was 58.8% (pre test) increased in value after the application of the crossword puzzle media increased to 73.4% (post test). Student learning outcomes in English subject matter animal and fruit in class III SDI Al Hikmah before the implementation of the crossword puzzle media, the student's score was 66.2% (pre test). The score increased after the application of the crossword puzzle media increased to 82.5%.

The results showed that the crossword puzzle media in English subjects at SDI Al Hikmah, it can be concluded that the crossword puzzle media can improve English vocabulary for the lower classes (grades I, II, and III) at SDI Al Hikmah Sidorejo Jetis Mojokerto.

**Keywords: Vocabulary Improvement, English, Class I, II, and III SDI Al Hikmah.**

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Inggris sudah diajarkan sejak dibangku SD (Sekolah Dasar). Akan tetapi kenyataanya disekolah para peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari pembelajaran bahasa Inggris, dikarenakan para peserta didik minimnya terhadap kemampuan dalam penguasaan kosakata *(vocabulary)* bahasa Inggris. Apalagi saat ini, mata pelajaran bahasa Inggris disekolah merupakan salah satu mata pelajaran Mulok (Muatan Lokal). Hal ini dapat dibuktikan dalam pengajaran bahasa Inggris disekolah para peserta didik hanya mendapatkan satu jam pembelajaran dalam satu minggu. Dengan pengajaran bahasa Inggris yang sedikit, maka menjadikan para peserta didik akan tertinggal dalam penguasaan bahasa inggris.

Kasus tersebut serupa dengan SDI Al Hikmah Dusun Sudodue, Desa Sidorejo, Kec. Jetis, Kab. Mojokerto, Jawa Timur. Peserta didik di SDI Al Hikmah kurang menguasai kosakata dalam pembelajaran bahasa inggris, selain itu dalam menyampaikan materi, guru cenderung menggunakan metode ceramah. Sebagai seorang guru yang profesional seharusnya guru mengajar dengan baik dan benar. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memahamkan para peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris diantaranya seperti pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik. Ada juga penggunaan media atau alat peraga dalam proses belajar mengajar di lingkungan SD. Penggunaan media ini dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar pada diri peserta didik.

Pada umumnya anak-anak lebih cepat memahami materi pembelajaran bahasa inggris, bila ditunjang dengan adanya alat peraga atau media. Sehingga salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris adalah *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa SDI Al Hikmah di kelas bawah yaitu kelas I, II, dan III. Padahal anak pada usia dini (tingkat pendidikan SD kelas I, II, dan III) sangat mudah untuk menangkap materi pembelajaran. Karena mereka masih belum banyak pikiran. Kalau tidak dipelajari mulai dari usia dini, maka para penerus bangsa akan tertinggal oleh zaman. Sebab pada zaman sekarang yang mana semua sistem kehidupan menggunakan bahasa Inggris.

**Media *Crossword Puzzle***

Berdasarkan kamus bahasa inggris-indonesia pengertian *Cross* adalah persilangan, kemudian *Word* adalah kata dan *Puzzle* adalah teka-teki. Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang. Teka-teki ini dapat juga diartikan sebagai permainan, dimana permaianan ini disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. *Crossword Puzzle* seperti yang dijelaskan dalam buku Active Learning yaitu mendesain tes uji pada teka-teki silang yang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. Teka-teki silang bisa diisi secara perorangan atau berkelompok.

Metode *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword Puzzle* yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya juga terdapat unsur pendidikan, dimana dengan mengisi *Crossword Puzzle* secara tidak sadar memfokuskan peserta didik belajar matematika sehingga mampu meningkatkan minat dalam belajar. Maka diharapkan dengan membuka, membaca, bertanya, mencari, dan menerapkan jawaban *Crossword Puzzle* tersebut, peserta didik akan selalu paham, mengerti dengan sendirinya, dan rasa percaya diri untuk mendapatkan hasil yang baik dengan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu materi pelajaran barisan dan deret yang merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang membutuhkan daya pemahaman yang cukup.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang merupakan cara yang dipakai oleh guru, yaitu disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain serta mengaitkan hasil jawaban dari huruf-huruf yang berhubungan dengan kotak-kotak jawaban yang lain. Selain itu dalam belajar ada timbul kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran dan ada rasa sikap untuk melakukan perubahan diri ke arah yang lebih baik.

*Crossword Puzzle* yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama. Oleh karena itu, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan memberikan nilai positif bagi peserta didik dan berprestasi, serta akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan peserta didik lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar.

**Keunggulan Metode *Crossword Puzzle***

Keunggulan metode *Crossword Puzzle* ini yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak.

**Langkah-langkah Metode *Crossword Puzzle****,* antara lain

Tahap 1 Tulislah kata-kata kunci, terminology atau nama- nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan.

Tahap 2 Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.

Tahap 3 Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata-kata tersebut.

Tahap 4 Bagikan teka-teki ini kepada siswa bisa secara individu atau kelompok.

Tahap 5 Batasi waktu pengerjaannya.

Tahap 6 Siswa dinilai secara individu dan kelompok.

**METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitianyang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif menurut Best dalam Sukardi (157:2008) merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif artinya metode yang dilakukan dengan maksud memuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis.

Pendekatan Penelitian, Menurut Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong, Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasikan individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas rendah (kelas I, II, dan III), Guru/wali kelas (kelas I, II, dan III), dan kepala sekolah SDI Al Hikmah Dusun Sudodue, Desa Sidorejo, Kec. Jetis, Kab. Mojokerto, Jawa Timur. Dengan jumlah siswa sebanyak 15, yang terdiri dari kelas I berjumlah 4 siswa, kelas II berjumlah 5 siswa, dan Kelas III berjumlah 6 siswa.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut: a) Wawancara. Wawancara ini dimaksudkan untuk memperoleh dan mengambil suatu keterangan, informasi, data dan penjelasan tentang penerapan metode *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Inggris yang diselenggarakan di SDI Al Hikmah. b) Observasi. Tujuan diadakan observasi ini adalah untuk mengetahui minat belajar dan kreativitas siswa di kelas dalam proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. c) angket. Tujuan angket dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan minat belajar dan bertambahnya kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris dari siswa kelas I, II, dan III SDI Al Hikmah. d) Soal Tes. Tes diberikan kepada siswa sebelum dan setelah pembelajaran. e) Dokumentasi. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh latar belakang berdirinya sekolah, jumlah guru, keadaan siswa dan sarana prasarana, serta hal-hal yang berhubungan dengan masalah penelitian di SDI Al Hikmah.

Pencapaian hasil nilai belajar siswa nantinya akan dibandingkan antara *pre tes* dengan *post tes* untuk mengetahui keberhasilan dari peneliti. Apabila dalam post tes sudah mengalami keberhasilan maka tidak perlu dilanjutkan untuk melakukan pertemuan pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan uraian data yang diperoleh pada nilai *post tes*, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilaksanakan pada post tes telah memenuhi indikator penelitian. Dengan demikian penelitian ini tidak dilanjutkan pertemuan pembelajaran selanjutnya.

**Data Peneitian**

Observasi awal dilakukan pada Rabu, 11 Maret 2024. Dengan hasil, bahwa permasalahan yang ada pada siswa SDI Al Hikmah adalah kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Inggris terutama pada kelas rendah (kelas I, II, dan III). Sehingga mengakibatkan siswa SDI Al Hikmah masih kurang dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

**Kegiatan *Pre Test***

*Pre Test* dilaksanakan di rumah masing-masing siswa, dengan cara melalui sosial media WhatsApp (WA). Dimana soal *pre test* tersebut berbentuk pilihan ganda dan essai yang berjumlah 20 butir soal. Pemberian *pre test* pada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris yang telah disampaikan oleh guru. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran berlangsung dari mulai kegiatan pembuka, dalam hal ini guru memberikan salam, menanyakan kabar dan berdoa’.
2. Setelah kegiatan pembuka, dilanjutkan dengan kegiatan inti. Dalam hal ini guru memberikan soal *pre test*.
3. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan penutup, guru memimpin berdoa’ dan memberikan salam.

Berdasarkan langkah-langkah diatas, kegiatan *pre test* menghasilkan nilai pre test sebagai berikut:

1. **Kelas I**
2. **Kelas II**
3. **Kelas III**

Dari hasil *pre test* menunjukkan bahwa ketika siswa mengerjakan soal, sebagian besar siswa belum mahami materi dan kurang menguasai kosakata bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum siap mengerjakan tugas. Bisa jadi kondisi siswa tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvesial (tanpa strategi pembelajaran yang menyenangkan), dan kurang memaksimalkan media yang sudah ada.

**Kegiatan Tindakan/ Pemberian Media *Crossword Puzzle***

Tindakan dilakukan berdasarkan pada Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti. Tindakan terdiri dari empat kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan satu jam pelajaran (1x35 menit). Waktu pertemuan ini disesuaikan dengan silabus yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran. Namun karena kondisi pada saat dilakukan penelitian masih dalam situasi pandemi covid-19 maka kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan secara kondisional. Dalam hal ini peneliti melakukan perlakuan/ tindakan di sekolah. Sehingga dijadwalkan mulai dari kelas I, kemudian kelas II, dan yang terakhir kelas III. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1. **Pertemuan pertama**
2. pada kegiatan pendahuluan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti memberi salam, menanyakan kabar siswa dan berdoa’.
3. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi dan melakukan apersepsi.
4. Pada kegiatan inti, guru mengajak siswa mengingat sebutan apa saja tentang (*my family, number, dan animal*) yang mereka ketahui dalam bahasa inggris. Guru memberikan motivasi kepada siswa, karena siswa menjawab dengan benar.
5. Guru menginformasikan materi pertama yang akan dipelajari. Guru mengenalkan macam-macam kosakata tentang materi pertama (*my family, number, dan animal*), melalui media gambar.
6. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal yang ada di LKS.
7. Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menarik kesimpulan pembelajaran.
8. Guru mengajak siswa berdo’a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan guru memberi salam.
9. **Pertemuan kedua**
10. Adapun pelaksanaan perlakuan adalah pada kegiatan pendahuluan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti memberi salam, menanyakan kabar siswa dan berdoa’.
11. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi dan melakukan apersepsi dengan menanyakan “kemarin kita sudah belajar apa ya?”.
12. Guru memberikan motivasi kepada siswa, karena siswa menjawab dengan benar.
13. Pada kegiatan inti, guru menunjukkan media gambar dan bertanya kepada siswa “*Apakah gambar ini?*”.
14. Guru meminta untuk siswa mengerjakan soal yang ada di LKS.
15. Guru menunjukkan bagaimana cara bermain *Crossword Puzzle.* Kemudian guru membagikan soal *Crosword Puzzle* tentang materi pertama (*my family, number, dan animal*) dan meminta siswa mengerjakannya.
16. Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menarik kesimpulan pembelajaran. Guru mengajak siswa berdo’a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan guru memberi salam.
17. **Pertemuan ketiga**
18. Adapun pelaksanaan perlakuan adalah pada kegiatan pendahuluan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti memberi salam, menanyakan kabar dan berdoa’.
19. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi dan melakukan apersepsi dengan menanyakan yang terkait materi kedua (*day, month, dan fruit*).
20. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang sudah menjawab pertanyaan guru, meskipun jawaban siswa kurang benar. Guru meluruskan jawaban siswa.
21. Pada kegiatan inti, guru mengajak siswa mengingat sebutan apa saja tentang anggota keluarga yang mereka ketahui dalam bahasa inggris.
22. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini. Guru mengenalkan macam-macam kosakata tentang materi kedua (*day, month, dan fruit*) melalui media gambar.
23. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal yang ada di LKS.
24. Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menarik kesimpulan pembelajaran. Guru mengajak siswa berdo’a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan guru memberi salam.
25. **Pertemuan keempat**
26. Pelaksanaan perlakuan adalah pada kegiatan pendahuluan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti memberi salam, menyapa siswa dan berdoa’.
27. Kemudian guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “kemarin kita sudah belajar apa ya?”. Guru memberikan jempol kepada siswa yang menjawab dengan benar.
28. Pada kegiatan inti, guru menunjukan gambar media materi kedua (*day, month, dan fruit*). Guru bertanya tentang terkait materi kedua (*day, month, dan fruit*).
29. Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang ada di LKS. Kemudian guru menjelaskan media *crossword puzzle*. Siswa diberi soal bentuk *crossword puzzle* tentang materi kedua (*day, month, dan fruit*)dan meminta untuk mengerjakannya.
30. Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menarik kesimpulan pembelajaran.
31. Guru mengajak siswa berdo’a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan guru memberi salam.

**Kegiatan *Post Tes***

*Post Test* dilakukan di sekolah. Dimana soal post test sama dengan soal pre test. Pemberian post test pada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media *crossword puzzle*. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar, kemudian dilanjut dengan berdoa’ bersama.
2. Guru memberikan soal *post test* dan meminta siswa mengerjakannya.
3. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa’ dan mengucapkan salam.

Berdasarkan langkah-langkah diatas, kegiatan *post test* menghasilkan nilai *post test* sebagai berikut:

1. **Kelas I**
2. **Kelas II**
3. **Kelas III**

Pada analisis data akhir, peneliti menggunakan nilai hasil belajar peserta didik dari nilai tes akhir (*post test*) materi kelas 1 *my family* (keluargaku) dan *days* (nama-nama hari), kelas 2 *number*s (angka) dan *months* (nama-nama bulan), kelas 3 *animals* (binatang) dan *fruits* (buah-buahan) di SDI Al Hikmah. Hasil belajar peserta didik dari nilai tes akhir (*post test*) untuk dijadikan sebagai dasar akhir melaksanakan penelitian. Dalam hal ini kemampuan akhir kelas yang akan dijadikan sebagai kesimpulan penelitian. Oleh karena itu peneliti mengambil nilai *post test* peserta didik kelas I, II, dan III sebagai nilai data akhir. Berdasarkan analisis data akhir, hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata tes akhir (*post test*) untuk kelas I adalah 87. Dan nilai rata-rata tes akhir (*post test*) kelas II adalah 73,4. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir (*post test*) kelas III adalah 82,5. Dengan kata lain bahwa kondisi kemampuan ketiga kelas sesudah diberi perlakuan mendapatkan rata-rata nilai yang berbeda-beda.

**Kesimpulan**

Dari keseluruhan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas I, II, dan III SDI Al Hikmah Dusun Sudodue, Desa Sidorejo, Kec. Jetis, Kab. Mojokerto, Jawa Timur Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat dilakukan melalui media *crossword puzzle*. Media ini bermanfaat untuk digunakan sebagai pengenalan penguasaankosakata bahasa Inggris anak. Adapun presentase peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum perlakuan (*pre test*) adalah kelas I memperoleh 68%, kelas II memperoleh 58,8%, kelas III memperoleh 66,2%. Ada pula presentase peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah perlakuan (*post test*) adalah kelas I memperoleh 87%, kelas II memperoleh 73,4%, kelas III memperoleh 82,5%.

Hal ini menunjukkan hasil belajar ketiga kelas telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 70 sebagai indikator keberhasilan. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa media permainan *crossword puzzle* dapat digunakaan untuk meningkatakan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas I, II, dan III SDI Al Hikmah Dusun Sudodue, Desa Sidorejo, Kec. Jetis, Kab. Mojokerto, Jawa Timur.

**Referensi :**

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta; Rajawali Press, 2011.

Astipuri, Ratih. 2011. Efektifitas Brain Gym Dalam Meningkatkan Vocabulary Pada Anak, Jurnal: UMS,

Bogdan dan Taylor, 2010 J. Moleong, Lexy. 1989.Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remadja Karya.

Daryanto. 2016. Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Meencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media, Felani Tandjung, Herman. Teknik Mudah Belajar Bahasa Inggris Untuk Pemula. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.

Guntur Tarigan, 2015. Henry. Pengajaran Kosa Kata. Bandung: Angkasa.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2002. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Pratek. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Sukardi. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta : PT. Bumi Aksara.