

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE UNTUK KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 3 JATI AGUNG

Oleh

ITA MEIRIYANTI

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis potensi dan kondisi, proses pengembangan, karakteristik produk, keefektifan serta respon atau tanggapan pengguna. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1. Bagaimana potensi dan kondisi SMP Negeri 3 Jati Agung untuk mengembangkan media crossword puzzle pada mata pelajaran bahasa Inggris?

2. Seperti apa hasil pengembangan media crossword puzzle pada mata pelajaran Bahasa Inggris? 3. Seperti apa karakteristik pengembangan media crossword puzzle pada mata pelajaran Bahasa Inggris? 4. Bagaimana efektifitas penggunaan produk pengembangan media crossword puzzle pada mata pelajaran Bahasa Inggris?

Proses pengembangan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangannya memiliki lima langkah. Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan observasi dengan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis potensi dan kondisi di SMP Negeri 3 Jati Agung perlunya pengembangan media untuk masalah pembelajaran Bahasa Inggris terutama penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Pengembangan ini menghasilkan media *Crossword Puzzle* dengan nama media pembelajaran *English Crossword Puzzle* dengan menggunakan bantuan aplikasi *Crosswordlabs*. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan total 85.58 dengan kriteria sangat valid. Sedang hasil validasi ahli media mendapat total skor 82.74, dan validator ahli desain mendapat skor 85.83 dengan kriteria sangat valid. Hasil uji coba produk oleh guru mendapat skor 92.65 dengan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk mengukur keefektifan diperoleh hasil uji coba produk oleh peserta didik mendapatkan skor 89.71 dengan kriteria sangat layak. Karakteristik media ini dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dan atau digunakan dengan bimbingan pendidik selama proses pembelajaran. Terdapat keefektifan penggunaan media berdasarkan hasil rata-rata pretest 61,03 dan posstest sebesar 81,56 terdapat perbedaan yang signifikan yang dapat diambil kesimpulan bahwa media *Crossword Puzzle* dapat digunakan pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Jati Agung.

Kata Kunci : Pengembangan, *Crossword Puzzle*, Kosakata, SMP

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MEDIA *DIGITAL CROSSWORD PUZZLE* FOR ENGLISH VOCABULARY MASTERING ABILITY FOR SEVENTH GRADE STUDENTS OF SMP NEGERI 3 JATI AGUNG

By

ITA MEIRIYANTI

The purposes of this study are to analyze the potential and conditions, the development process, product characteristics, effectiveness and user responses. The problems of this research are: 1. What is the potential and condition of SMPN 3 Jati Agung to develop crossword puzzle media in English subject? 2. What are the results of developing media crossword puzzles in English subjects? 3. What are the features of developing media crossword puzzles in English? 4. How effective is the use of product development crossword puzzles in English subjects?

The development process uses the Research and Development (R&D) research method using the ADDIE model. The development process has five steps. The data collections are used interviews, questionnaire, and observation with data analysis techniques using descriptive statistics. The results of the analysis of the potential and conditions at SMPN 3 Jati Agung need the development of media for English learning problems, especially English vocabulary mastery. This development produces *crossword puzzle* media with the name English *crossword puzzle* learning media using the help of the *crosswordlabs* application. The validation results by material experts get a total of 85.58 with very valid criteria. While the validation results of media experts get a total score of 82.74, and the design validator expert get a score of 85.83 with very valid criteria. The results of product trials by the teacher get a score of 92.65 with very decent criteria. Meanwhile, to measure effectiveness, the results of product trials by students obtained a score of 89.71 with very decent criteria. The characteristics of this media can be used independently by students and or used with the guidance of educators during the learning process. Based on the results of the average pretest 61,03 and posttest of 81,56, there is an effectiveness of using the media. There is a significant difference, which can be concluded that the Crossword Puzzle media can be used in class VII students at SMP Negeri 3 Jati Agung.

Keywords: Development, Crossword Puzzle, Vocabulary, SMP