PENGEMBANGAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE BERBASIS DIGITAL* UNTUK KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP NEGERI 3 JATI AGUNG

Oleh

ITA MEIRIYANTI

(Tesis)

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023

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

Judul Tesis	:	**PENGEMBANGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE BERBASIS DIGITAL UNTUK KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP NEGERI 3 JATI AGUNG**
Nama Mahasiswa	:	**Ita Meiriyanti**
Nomor Pokok Mahasiswa	:	**2123011011**
Program Studi S-2	:	**Magister Teknologi Pendidikan**
Jurusan	:	**Ilmu Pendidikan**
Fakultas	:	**Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd	**Dr. Ari Nurweni, M. A.**
NIP. 19640914 198712 2 001	NIP. 19630302 198703 2 001

2. Mengetahui

Plt. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan	Ketua Program Studi Pascasarjana Teknologi Pendidikan
Lungit Wicaksono, M. Pd	**Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**
NIP. 19830308 201504 1 002	NIP. 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd** .....

Sekretaris : **Dr. Ari Nurweni, M. A.** .....

Penguji Anggota : **1. Dr. M. Sukirlan, M. A** .....

2. Prof. Dr. Karwono, M. Pd .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M. Si
NIP. 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ir. Ahmad Saudi Samosir, S. T., M. T
NIP. 19710415 199803 1 005

Tanggal Lulus Ujian Tesis : **07 Februari 2023**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Digital Untuk Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas VII Di Smp Negeri 3 Jati Agung" adalah karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau *plagiarisme*.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, serta bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Februari 2023
Pembuat Pernyataan

METERAI TEMPEL
0809EAKX310081395

Ita Meiriyanti
NPM. 2123011011

RIWAYAT HIDUP

Penulis di lahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 30 Mei 1982, putri bungsu dari sembilan bersaudara, dari pasangan Bapak H. Sarwan (Alm.) dan Ibu Hj. Bunirah (Alm.). Mengawali pendidikan dasar di SD Negeri 2 Sabah Balau, Lampung Selatan diselesaikan tahun 1994, melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Bandar Lampung diselesaikan di tahun 1997. Melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 10 Bandar Lampung selesai pada tahun 2000. Dan pada tahun yang sama penulis diterima di STKIP PGRI Bandar Lampung program studi Pendidikan Bahasa Inggris dan diselesaikan di tahun 2004. Tahun 2008 penulis mulai mengajar di SMP Negeri 3 Jati Agung sampai dengan sekarang. Tahun 2021 penulis mendapatkan kesempatan kembali untuk melanjutkan pendidikan di program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO

- Jangan biarkan apa yang tidak dapat kamu lakukan mengganggu apa yang dapat kamu lakukan.

  (John R. Wooden)

- Tidak semua usaha dipermudah, tapi semua yang berusaha pasti berubah, pegang visinya percaya pada prosesnya.

  (Ita Meiriyanti)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Dengan segala kerendahan hati, mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, berkat, rahmat, dan Ridho-Nya lah sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orangtuaku yang selalu kurindukan, sebagai pahlawan hidupku yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan selalu mendoakanku, mendukungku. Ucapan terima kasihku hanya bisa kuucapkan lewat doa.
2. Pasangan hidupku, Surya Saputra, M.M., yang selalu mendukungku baik semangat, waktu dan materi dalam menyelesaikan pendidikanku ini. Serta kedua putra putriku yang selalu mendukung selama menempuh pendidikan.
3. Kakak-kakakku tercinta yang selalu memberikan semangat, keceriaan, dan doa-doa terbaiknya.
4. Rekan-rekan kerja yang selalu memberi motivasi, keceriaan dan bantuan serta pengertiannya sehingga dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.
5. Almamaterku Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.

SANWACANA

Segala puji kehadirat Allah SWT atas rahmat, nikmat dan taufiknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle berbasis Digital* Untuk Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 3 Jati Agung". Tesis ini diajukan sebagai bagian dari syarat dalam rangka menyelesaikan studi di program magister teknologi pendidikan di Universitas Lampung. Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T., Selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Sunyono, M. Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., selaku Ketuan Juruan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Lampung dan sekaligus sebagai pembimbing I.
6. Dr. Ari Nurweni, M.A., selaku pembimbing II.
7. Dr. Muhammad Sukirlan, M.A., selaku Penguji I
8. Prof. Dr. Karwono, M. Pd., selaku Penguji II
9. Ibu Suesi Erfina, M. Pd., Ibu Agustina Ellyana, M.Pd., selaku validator Ahli Materi.

10. Ibu Dra. Rd. Emi Sulasmi, M. Pd., Bapak Drs. Yuni Herwanto, M. Pd., selaku validator Ahli Desain.
11. Bapak Yohanes Edi Purwanto, M. Pd., Bapak Amarulloh, M. Kom., M. Pd, selaku validator Ahli Media.
12. Bapak dan ibu staf administrasi Gedung N Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.
13. Sahabat belajarku sist Yanti, Reni, Ade, Tika, Beni, mas Am serta rekan-rekan Magister Teknologi Pendidikan angkatan 2021.
14. Ibu Dra. Rd. Emi Sulasmi, M. Pd., Bapak Soetopo, S. Pd., yang telah memberikan kesempatan dan perhatian yang sangat besar selama pendidikan. Sahabatku Yetty Diana P, S. Pd., Wiji Astuti, S. Pd., Fietry R, S. Pd, Desiliya H, S. Pd., Yenny Faria, S. Pd., serta seluruh rekan-rekan SMP Negeri 3 Jati Agung.
15. Almamater Program Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

Tidak ada kata yang dapat disampaikan oleh penulis atas bantuan dan amal baik selain ucapan terimakasih dan doa semoga senantiasa memperoleh pahala yang berlimpah, diberikan kesehatan, keberkahan dan lindungan dari Allah SWT. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, Amin.

Bandar Lampung, Februari 2023

Penulis,

Ita Meiriyanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan proposal tesis ini dapat diselesaikan. Tesis ini di tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di program pascasarjana FKIP Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterimakasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian tesis ini. Secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd., Dr. Ari Nurweni, M.A., Dr. M. Sukirlan, M.A., yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dengan sabar selama penulisan tesis ini.

Penulis berharap proposal tesis ini dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan yang selalu menghadapi tantangan seiring dengan tuntutan zaman.

Bandar Lampung, Februari 2023

Penulis

Ita Meiriyanti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
ABSTRACT ..... **iii**
HALAMAN PERSETUJUAN TESIS ..... **iv**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **v**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **vi**
RIWAYAT HIDUP ..... **vii**
MOTTO ..... **viii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **ix**
SANWACANA ..... **x**
KATA PENGANTAR ..... **xii**
DAFTAR ISI ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 15
1.3 Batasan Masalah 16
1.4 Rumusan Masalah 16
1.5 Tujuan Penelitian 16
1.6 Manfaat Penelitian 17

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 19
2.1.1 Media Pembelajaran 19
2.1.2 Media *Crossword Puzzle* 22
2.1.3 *Crossword Puzzle Digital* 27
2.1.4 Teori Belajar Dan Pembelajaran 28
2.1.4.1 Teori Belajar Konstruktivisme 28
2.1.4.2 Teori Belajar Kognitivisme 29
2.1.4.3 Karakteristik Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMP 30
2.1.4.4 Penguasaan Kosakata 36
2.1.5 Pendekatan *Scientific* dalam pembelajaran 38
2.1.6 Kosakata 41
2.1.6.1 Pengertian Kosakata Bahasa Inggris 41
2.1.6.2 Pentingnya Kosakata Dalam Berbahasa 42
2.1.6.3 Jenis - Jenis Kosakata 45
2.1.7 Materi *Things Around Me* 47
2.1.7.1 Kompetensi Inti 47
2.1.7.2 Kompetensi Dasar 47
2.1.7.3 Indikator 48

2.1.7.4 Tujuan Pembelajaran 48
2.1.8 Penelitian Yang Relevan..... 49
2.2 Kerangka Teori..... 55

BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Jenis Dan Metode Penelitian 58
3.1.1 Tahap Analisis 59
3.1.2 Tahap Desain 60
3.1.3 Tahap Development 62
3.1.4 Tahap Implementasi..... 66
3.1.5 Tahap Evaluasi 67
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian 67
3.3 Subjek Penelitian 67
3.4 Definisi Konseptual Dan Definisi Operasional 68
3.5 Teknik Pengumpulan Data..... 69
3.6 Instrumen Penelitian 71
3.7 Analisis Data 71
1. Analisis Data Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran 72
2. Analisis Data Lembar Angket Praktisi Guru Dan Tanggapan Peserta Didik..... 73
3. Analisis Data Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik..... 74
3.1.1 Uji Validitas 74
3.1.2 Uji Reliabilitas..... 75
3.1.3 Uji Tingkat Efektivitas Media 76

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian Dan Analisis Hasil Penelitian 78
4.1.1 Potensi Dan Kondisi Untuk Dikembangkan Media Pembelajaran..... 79
4.1.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran 81
4.1.3 Karakteristik Pengembangan Produk..... 86
4.1.4 Efektivitas Penggunaan Produk Pengembangan 87
4.2 Pembahasan..... 89
4.2.1 Potensi Dan Kondisi Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran..... 89
4.2.2 Proses Pengembangan Dan Kevalidan Media Pembelajaran 90
4.2.3 Karakteristik Pengembangan Media *Crossword Puzzle* 91
4.2.4 Efektivitas Penggunaan Produk Pengembangan Media Pembelajaran..... 94

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 96
5.2 Saran 97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum di pendidikan formal memiliki peran yang sangat strategis untuk menentukan tercapainya tujuan pendidikan nasional. Secara bertahap pemerintah mewujudkan tujuan pendidikan dengan mengadakan perbaikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 atau Kurikulum Nasional yang bertujuan supaya potensi peserta didik berkembang baik dalam sikap religius, sosial, intelektual, mampu berkomunikasi, peduli, dan aktif berpartisipasi membangun kehidupan dalam masyarakat dan berbangsa kearah yang lebih baik.

Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang diharapkan dapat menyesuaikan dengan karakter peserta didik serta dituntut kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, di antaranya dengan memilih dan menentukan strategi, model maupun metode pembelajaran yang cocok untuk setiap materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kurikulum ini menuntut pendidik memiliki kreativitas dan pola berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*). Kurikulum 2013 mengarah pada konsep pembelajaran terintegrasi (*integrative learning*) yang berlandaskan teori belajar behaviorisme, teori kognitivisme, dan teori konstruktivisme.

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang harus dilakukan pada sebuah satuan pendidikan. Seluruh aktivitas pembelajaran dilakukan di kelas tertentu dan dilaksanakan secara bertahap. Perlakuan pada tiap proses belajar pun berbeda sesuai dengan

karakteristik dan kebutuhannya. Sehingga lembaga pendidikan terutama pendidik harus dapat berperan sebagai fasilitator agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien dan tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pembelajaran bahasa Inggris, merupakan salah satu ilmu yang dipelajari dalam satuan pendidikan. Kedudukan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sekaligus bahasa teknologi menjadikan bahasa Inggris sebagai media komunikasi yang sangat penting di dunia. Pada praktiknya pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar sebagai pelajaran muatan lokal atau mulok sama posisinya seperti pelajaran bahasa daerah, dengan harapan ketika lulus SD peserta didik mempunyai ketrampilan lebih yaitu bahasa asing. Namun pada perkembangan selanjutnya ketika ada perubahan kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013 banyak ahli yang berpendapat bahwa pendidikan dasar seharusnya lebih berfokus pada perkembangan karakter anak melalui nilai agama dan budaya yang menjadi norma di Indonesia. Dengan situasi yang demikian, maka ada beberapa sekolah yang masih menerapkan bahasa Inggris sebagai pelajaran mulok, namun ada juga yang tidak lagi membelajarkan bahasa Inggris sebagai pelajaran mulok di tingkat sekolah dasar. Sedangkan di jenjang SMP dan SMA mata pelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib.

Menurut Sahwan (2022), pendidik menjadi fasilitator dan mediator agar peserta didik mampu mengorganisasi pengalaman mereka (Penelitian, 2022). Dengan harapan peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami konsep bukan hanya sekedar menghafal. Dalam pembelajaran bahasa Inggris SMP, semua kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan didasari oleh teks lisan maupun tulisan. Teks mempunyai peranan yang sangat

penting bagi pengajaran bahasa Inggris di sekolah. Dengan mempelajari berbagai bentuk teks baik lisan maupun lisan diharapkan siswa dapat menggunakan bahasa secara fungsional dan secara bertahap dapat menulis secara sederhana berbagai jenis teks. Seperti diungkapkan Mardiana (2018) bahwa belajar adalah aktifnya peserta didik dalam mengkonstruksi makna, pengalaman fisik dan pengetahuan mereka (Mardiana, 2018).

Dalam pembelajaran ada dua hal penting yang harus di perhatikan yaitu metode dan media. Metode merupakan seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis dengan kata lain urutannya logis (Aditya, 2016). Maksud disini adalah bagaimana cara, atau cara yang teratur dalam mengerjakan sesuatu. Yang kedua adalah media, merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media dapat menjadi sarana yang dapat berupa gambar, manusia, materi atau kejadian sehingga peserta didik dapat terbantu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas tidak dapat diabaikan begitu saja. Hal ini dikarenakan peserta didik diharapkan mendapatkan wawasan yang luas untuk bekal hidupnya di masa yang akan datang. Dengan media, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah untuk disampaikan dibandingkan dengan cara konvensional seperti ceramah, mencatat dan sebagainya. Tugas pendidik adalah memikirkan bagaimana menciptakan suasana belajar dan membentuk suatu pengalaman belajar yang efektif dan efisien (Nurmadiah, 2016). Dalam hal ini media pembelajaran

merupakan sarana yang efektif dalam memberikan materi yang akan meningkatkan kompetensi peserta didik baik secara kognitif maupun psikomotorik.

Kehidupan sehari-hari manusia sebagai mahluk sosial tentu tidak bisa terlepas dari komunikasi, hal ini dilakukan guna memenuhi kebutuhan, sementara alat yang digunakan dalam berinteraksi dalam berkomunikasi adalah bahasa. Bahasa muncul dan berkembang karena interaksi antar individu, interaksi antar kelompok dan terjadinya asimilasi budaya, perkembangan bahasa muncul ditandai dengan munculnya istilah-istilah baru yang disepakati dan digunakan dalam komunitas bahasa. Bahasa dan pendidikan merupakan dua hal yang bertalian erat. Bahasa adalah alat utama pendidikan. Sebaliknya, pendidikan menyumbangkan sahamnya yang tidak ternilai untuk mengembangkan dan membina bahasa. Keduanya merupakan hal penting yang saling mengembangkan dan saling meningkatkan dalam setiap aspek kehidupan masyarakat. Kita perlu menyampaikan pendidikan dengan bahasa yang sesuai dengan lingkungan atau tempat penyampaian pendidikan itu, yaitu bahasa pengantar dalam dunia pendidikan. Setiap negara mempunyai bahasa pengantar pendidikannya masing-masing.

Di Indonesia, bahasa Indonesia sebagai bahasa negara berfungsi sebagai alat pengantar resmi di lembaga-lembaga pendidikan. Artinya, bahasa pengantar pendidikan di Indonesia adalah bahasa Indonesia. Permasalahannya adalah seiring dengan perkembangan IPTEK, ada kecenderungan membutuhkan bahasa lain, di luar bahasa Indonesia. Mengingat bahasa yang ada di Indonesia ada tiga yaitu: bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing. Seringkali ketiga bahasa ini saling bersinggungan. Khususnya antara bahasa Indonesia dan bahasa asing, terutama bahasa Inggris.

Kehidupan kita saat ini, bahasa Inggris di Indonesia merupakan bahasa asing yang merupakan bahasa internasional. Seiring dengan perkembangan teknologi dan zaman, setiap orang Indonesia perlu mempelajari bahasa Inggris. Dapat dikatakan bahwa dengan mempelajari bahasa Inggris, kita dapat bersaing dengan pihak lain di era yang makin canggih ini. Di era tersebut, semua orang dituntut dapat menguasai IPTEK, penuh dengan suasana kompetitif dalam berbagai bidang. Pemerintah Indonesia memasukkan bahasa Inggris ke dalam bahasa asing pertama yang dipergunakan di Indonesia. Bahasa Inggris dimasukkan ke dalam kurikulum dan merupakan mata pelajaran yang penting di SMP, SMA dan diajarkan di sebagian sekolah dasar, hingga berpeluang besar dijadikan sebagai bahasa pengantar pendidikan di beberapa sekolah yang ada di Indonesia. Seperti diungkapkan Lestari & Yulia (2018) Bahasa pada dasarnya adalah alat komunikasi. Dengan bahasa, orang dapat mengungkapkan perasaan atau ide mereka secara lisan dan mendapatkan beberapa informasi dari orang lain. Bahasa juga digunakan untuk menghubungkan dalam aktivitas sehari-hari (Lestari & Yulia, 2018).

Mempelajari bahasa Inggris harus benar-benar memahami kosakata agar dapat membentuk suatu kalimat untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada orang lain. Pengajaran kosakata memainkan peran penting dalam belajar bahasa asing. Guru harus memilih dan menerapkan beberapa teknik dan media pengajaran yang sesuai dengan kurikulum. Untuk mencapai tujuan pengajaran kosakata, diperlukan kreativitas guru untuk mengorganisasikan pembelajaran kosakata yang sesuai dengan konteks yang akan diajarkan (Puspita & Sabiqoh, 2017). Di era digital sekarang ini siswa tidak lagi disuguhi hal-hal yang bersifat menceramahi mereka tetapi lebih pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keterampilan proses dan active learning, maka kiranya peranan media

pembelajaran, menjadi semakin penting (Puspita & Sabiqoh, 2017). Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.

Dalam bahasa, orang mengenal keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Keterampilan reseptif meliputi keterampilan menyimak (*listening*) dan keterampilan membaca (*reading*), sedangkan keterampilan produktif meliputi keterampilan berbicara (*speaking*) dan keterampilan menulis (*writing*). Baik keterampilan reseptif maupun keterampilan produktif perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Agar dapat menguasai keterampilan tersebut di atas dengan baik, siswa perlu dibekali dengan unsur-unsur bahasa, misalnya kosakata. Penguasaan kosakata hanya merupakan salah satu unsur yang diperlukan dalam penguasaan keterampilan berbahasa (Majaga et al., 2013).

Penguasaan kosakata adalah "kegiatan menguasai atau memahami dan menggunakan kata- kata dalam suatu bahasa, baik lisan maupun tulisan" (Setyawan, 2015). Selanjutnya memperkenalkan kosakata dapat dilakukan dalam berbagai cara, karena jika peserta didik memiliki banyak kata, mereka dapat membuat komunikasi yang cemerlang dengan orang lain (Hasibuan et al., 2018). Hal ini diperkuat oleh Anwar bahwa komunikasi bermakna dipengaruhi oleh satu hal yang penting yaitu kosakata (Anwar & Efransyah, 2018).

Pengetahuan kosakata siswa dikaitkan dengan keberhasilan akademik karena siswa dengan banyak kosakata dapat memahami ide dan konsep baru lebih cepat daripada siswa dengan kosakata terbatas (Maududi & Purwanto, 2018). Tanpa mengetahui kosa kata kita tidak bisa mengungkapkan perasaan kita dan tidak mungkin untuk mengerti sesuatu dan

berkomunikasi di antara orang-orang tidak akan pernah tercapai (Anwar & Efransyah, 2018). Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, maka tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang semakin terampil pula dia berbahasa (Ramdhan, 2017). Jadi dapat disimpulkan disini, kosakata merupakan salah satu unsur dasar yang penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Bahkan dalam penggunaan bahasa asing di kehidupan nyata seperti pengoperasian komputer berbahasa asing dan lain-lain, jumlah kosakata yang dikuasai memiliki pengaruh yang cukup signifikan, karena dapat membantu untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman persepsi dari pengguna (Stovia & Firmansyah, 2020).

Semakin kaya kosakata yang dimiliki, maka akan mempermudah dalam menyerap dan memahami materi pelajaran (Setyawan, 2015). Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan mencapai target bahasa melalui empat ketrampilan bahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis dapat dicapai dengan memahami dan menguasai kosakata dengan baik. Kosakata bahasa Inggris memiliki bentuk dan karakteristik berbeda dengan bahasa pertama. Kosakata bahasa Inggris sulit dipelajari karena terdapat perbedaan antar tulisanya (*orthography*) dengan bacaannya (*pronunciation*). Hal ini menyebabkan kesulitan menuliskanya dan melafalkanya dengan tepat (Hasan Basri et al., 2014). Dapat disimpulkan bahwa sebelum mempelajari bahasa Inggris kita harus benar-benar memahami kosakata agar dapat membentuk suatu kalimat untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada orang lain.

Seiring dengan berkembangnya dunia teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat digital, banyak sekali media-media pembelajaran yang dapat digunakan untuk

mendukung proses pembelajaran di dalam kelas seperti audio visual, video, game digital, dan masih banyak lagi, media adalah perantara atau pengantar proses. media adalah perantara atau pengantar proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik (Mochtar et al., 2014). Perkembangan teknologi saat ini melahirkan model baru dalam pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Hal ini memberi dampak positif terhadap pendidikan karena siswa menjadi lebih aktif untuk mempelajari ragam ilmu pengetahuan melalui media yang disampaikan. Meskipun demikian, guru dituntut agar lebih menguasai media yang disajikan kepada siswa, agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar tanpa adanya hambatan saat proses pembelajaran berlangsung (Ritonga, 2020).

Berdasarkan dokumen hasil belajar berupa nilai ulangan harian dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII, diperoleh informasi bahwa pembelajaran bahasa inggris masih dirasa cukup sulit bagi siswa terutama dalam penguasaan kosakata. Hal ini disebabkan oleh sebagian pendidik masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, menghafal dan mengerjakan latihan soal dan jarang memakai media yang menarik sehingga anak cepat merasa bosan dan mengganggap pelajaran bahasa Inggris sulit untuk dipahami. Pendidik dalam pengajaran kosakata hanya menggunakan buku teks yang diterbitkan oleh Kemendikbud yang di dalamnya hanya berisi table ataupun daftar kosakata saja. Pembelajaran bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung terutama dalam penguasaan kosakata masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris masih kurang. Salah satu sebabnya adalah peserta

didik mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata, sehingga menyebabkan kebosanan dan kurang antusias dalam belajar.

Dari sini dapat dilihat bahwa pentingnya penggunaan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Inggris. Pendidik dapat memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Tanpa menggunakan media pembelajaran maka pembelajaran akan terkesan monoton dan peserta didik akan merasa bosan sehingga kesulitan dalam pencapaian kompetensi. Dewasa ini dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.

b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret).

c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan).

d. Semua indera murid dapat diaktifkan.

e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya (Nurmadiah, 2016)

Oleh karena itu pendidik harus memfungsikan media sebaik mungkin untuk meningkatkan kualitas belajar, karena semakin menarik media yang digunakan maka semakin tinggi pula motivasi peserta didik untuk belajar.

Salah satu alat yang dapat dijadikan sebagai media pada bidang studi Bahasa Inggris yaitu *crossword puzzel*. Dalam bahasa Indonesia, *crossword puzzle* adalah Teka-Teki Silang. Teka-teki ini dapat juga diartikan sebagai media berbasis 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. *crossword puzzle* bisa diisi secara perorangan atau berkelompok. Media *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (jaya, 2017).

Crossword puzzle adalah salah satu cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memperbanyak kosakata, Hidayati menambahkan dengan cara ini siswa merasa antusias untuk berpartisipasi dalam proses pengajaran (Malang, 2020). *Crossword puzzle* dianggap tepat karena penerapannya menghibur siswa dan mempengaruhi psikologis siswa. Itu juga membuat siswa untuk berpikir kritis, lebih menyenangkan, menarik dan menantang (Majaga et al., 2013). Perubahan kebijakan karena adanya perubahan kurikulum, dimana salah satunya adalah tidak diterapkannya lagi pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar menjadi tugas yang lebih berat bagi guru SMP karena peserta didik mempelajari bahasa Inggris pertama kalinya di tingkat SMP sebagai bahasa asing dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda menimbulkan beragam problematika bagi peserta didik dan juga pendidik.

Hasil wawancara kepada pendidik Bahasa Inggris SMP N 3 Jati Agung, penurunan nilai hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor intern dan eksteren peserta didik, faktor yang menyebabkan menurunnya nilai Bahasa Inggris yang berasal dari dalam diri peserta didik dikarenakan kurangnya pengetahuan peserta didik dalam memamahi kosakata seperti memahami kata *what* (Apa) *why* (Mengapa) *how* (bagaimana), tak sedikit peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami arti kata yang memiliki keterkaitan tersebut,

kemampuan berbicara dan memaknai kosakata, rasa malas, cepat bosan, selanjutnya peserta didik juga mengalami keterlambatan dalam menerima informasi yang diberikan oleh pendidik yang dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang di sampaikan oleh pendididik kepada peserta didik yang masih bersifat konvensional, sedangkan faktor dari luar diri peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran Bahasa Inggris terutama dari pemahaman kosakata. Salah satu materi bahasa Inggris di kelas VII adalah materi benda-benda di sekitar kita. Dimana indikator pencapaian kompetensi pada materi tersebut adalah:

1. Mengidentifikasi karakteristik, kualitas, jumlah, warna terkait orang, hewan dan benda disekitar.
2. Menuliskan karakter dan aktivitas seseorang
3. Menangkap makna tentang orang, hewan dan benda di sekitar

Untuk menuntaskan kompetensi yang ada dalam kurikulum tersebut, sangat jelas dapat diketahui bahwa kosakata merupakan komponen penting yang harus benar-benar dikuasai dan dipahami oleh siswa. Kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Inggris sangat didukung sekali dengan meningkatkan kosakata.

Dari hasil observasi dan wawancara selama ini peserta didik di SMP negeri 3 Jati Agung menganggap mata pelajaran bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit dan tidak ada perasaan senang saat mempelajarinya, selain karena mata pelajaran tersebut dainggap sulit, pendidik kurang melakukan inovasi dalam pembelajaran. Misalnya pendidik masih jarang sekali menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendidik hanya menggunakan buku teks yang diterbitkan oleh Kemendikbud, dimana untuk pembelajaran

kosakata masih menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, serta mengajarkan materi dengan cara *grammar translation*.

Pendidik lebih sering menggunakan metode *grammar – translation* konvensional yaitu metode ceramah menggunakan daftar bilingual untuk membantu peserta didik membantu mempelajari kosakata baru dalam bahasa ibu dan diberi makna langsung yang dianggap sama dalam bahasa target. Kemudian peserta didik yang diarahkan untuk mempelajari kosakata melalui metode *grammar – translation* mendengarkan dengan cermat setiap kata penting yang diucapkan oleh pendidik beserta artinya. Setiap kata penting yang diucapkan pendidik diucap ulang beberapa kali oleh peserta didik. Setelah itu peserta didik menuliskan kata-kata tersebut beserta artinya. Apabila siswa lupa arti dari kata-kata tersebut, peserta didik boleh mencari artinya di dalam kamus. Diharapkan dengan menuliskan dan menyebutkan kata-kata penting beserta artinya siswa mampu mengingat dan menguasai kosakata.

Namun metode ini mempunyai kelemahan karena peserta didik hanya mengingat kosakata pada saat pembelajaran berlangsung dan tergantung pada kamus bahasa sehingga peserta didik sering lupa dengan makna dari kosakata tersebut. Melalui wawancara dengan pendidik mata pelajaran bahasa Inggris di SMP negeri 3 Jati Agung didapatkan hasil bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas VII masih banyak terhambat oleh kesulitan menulis dan memahami makna suatu kosakata. Padahal dalam semua aspek bahasa asing, hal yang harus dikuasai peserta didik adalah perbendaharaan kosakata. Menurutnya ada beberapa anak yang mampu menuliskan dan menghafalkannya, namun mereka memiliki rasa malas untuk belajar karena kurangnya

minat dan motivasi mereka untuk belajar. Berdasarkan fakta yang penulis temukan tersebut, ada beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya penguasaan kosakata pada siswa kelas VII. Dapat dilihat peserta didik dengan menggunakan metode mengajar konvensional hasil belajarnya masih belum sesuai kompetensi.

Kompetensi berbahasa di SMP negeri 3 Jati Agung kelas VII tahun pelajaran 2021/2022 dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1.1 Capaian kompetensi berbahasa TP 2021/2022

No KD	Kompetensi Dasar	Capaian kompetensi berbahasa	Penguasaan kompetensi
3.1	Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan menyapa, berpamitan, mengucapkan terimakasih, dan meminta maaf, serta menanggapinya, sesuai dengan konteks penggunaannya	Menyimak: 76	Kompetensi baik
		Berbicara: 77	Kompetensi baik
		Membaca: 73	Kompetensi baik
		Menulis:66	Kompetensi kurang
3.2	Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. {Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait hubungan keluarga; pronoun (subjective, objective, possessive)	Menyimak:78	Kompetensi baik
		Berbicara:76	Kompetensi baik
		Membaca:76	Kompetensi baik
		Menulis:67	Kompetensi kurang
3.3	Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan kosa kata terkait angka kardinal dan ordinal)	Menyimak:75	Kompetensi baik
		Berbicara:72	Kompetensi cukup
		Membaca:75	Kompetensi baik
		Menulis:67	Kompetensi kurang
3.4	Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait	Menyimak:75	Kompetensi baik
		Berbicara:71	Kompetensi cukup
		Membaca:75	Kompetensi baik

	dengan deskripsi orang, binatang, dan benda, sangat pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya	Menulis:65	Kompetensi kurang

Sumber: Rekapitulasi capaian hasil belajar peserta didik semester genap tahun 2021/2022

Dilihat dari capaian kompetensi pada tahun 2021/2022 terlihat bahwa kemampuan mendengar, membaca, dan berbicara sudah mencapai kategori kompeten, sedangkan kemampuan menulis yang mendominasi masuk kategori kurang. Melihat kenyataan di atas, diketahui penyebab tidak tercapainya kompetensi disebabkan minimnya penguasaan kosakata. Oleh sebab itu peneliti mencoba untuk menggunakan metode lain guna mengatasai masalah yang dihadapi peserta didik. Adapun metode yang dipilih adalah metode yang sama namun diberi metode belajar sambil bermain dengan menggunakan media pengantar yaitu *crossword puzzle*. Bila dilihat dari hasil observasi peneliti menggunakan media *crossword puzzle*, ada beberapa kelebihan dalam menggunakan *crossword puzzle* yaitu:

1. Peserta didik merasa termotivasi dan tertantang untuk belajar kosakata.
2. Memberikan latihan bahasa dalam berbagai keterampilan menulis, dan membaca.
3. Membuat konteks yang bermakna untuk penggunaan bahasa
4. Dapat membantu peserta didik belajar dan memahami kata-kata baru dengan lebih mudah.

Sedangkan kelemahan dari *crossword puzzle* adalah:

1. Terlalu bergantung pada keberuntungan ketika peserta didik dapat menjawab atau tidak pertanyaan yang diberikan.
2. Membutuhkan keterampilan untuk mencari dan mengembangkan jawaban.
3. Berfokus pada konsep.

Untuk itu peran pendidik sebagai tonggak utama dalam proses berhasilnya suatu pembelajaran dituntut dapat memiliki kreativitas dan inovasi dalam memfasilitasi pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi kepada peserta didik, baik secara verbal maupun visual.

Berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di SMP Negeri 3 Jati Agung peneliti mengembangkan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Peneliti mengembangkan bahan ajar (*by development*) menggunakan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, karena dengan menggunakan media tersebut peserta didik akan termotivasi dalam membangun pengetahuannya dan diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin mengembangkan media *Crossword Puzzle* terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di SMP Negeri 3 Jati Agung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu, sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan menulis kosakata Bahasa Inggris peserta didik.
2. Kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik.
3. Peserta didik cepat merasa bosan.
4. Metode pembelajaran masih sebatas hanya menekankan pada hafalan
5. Kurangnya pemanfaatan media yang dapat menunjang pemahaman kosakata
6. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami kosa kata.

7. Hasil belajar menunjukkan bahwa belum semua kompetensi mencapai KKM.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah "media *crossword puzzle* guna meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada SMP Negeri 3 Jati Agung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi SMP Negeri 3 Jati Agung untuk mengembangkan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran bahasa Inggris?
2. Bagaimana proses pengembangan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Inggris?
3. Bagaimana karakteristik pengembangan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Inggris?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan produk pengembangan media *crossword puzzle* terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Menganalisis potensi dan kondisi dalam mengembangkan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung.

b. Menganalisis proses pengembangan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

c. Menganalisis karakteristik pengembangan media *crossword puzzle* Pada mata pelajaran Bahasa Inggris

d. Menganalisis efektifitas penggunaan produk pengembangan media *crossword puzzle* terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat utama peneliti di bidang teknologi pendidikan untuk dapat memecahkan masalah-masalah dalam belajar dan memfasilitasi pembelajaran untuk peningkatan kinerja serta mengembangkan konsep, teori, prinsip, dan prosedur teknologi pendidikan di bidang penelitian khususnya pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 3 Jati Agung untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Pengembangan media pembelajaran ini untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal khususnya pada aspek kosakata.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

d. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan berbagai macam media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kapasitas dan kualitas diri bagi peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut AECT (*Association of Education and Communiccation Technology* media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh pendidik sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Nurrita, 2018).

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuadengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat

berinteraksi dengan media yang dipilih. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Perkembangan media yang digunakan dalam proses belajar pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, *Medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang fungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.

Oleh karena itu, pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Peserta didik jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa, ia memiliki minat dan kebutuhan, serta kemampuan yang berbeda, peranan guru tidak hanya sebatas sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih dan pengelola kegiatan pembelajaran dengan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dari sudut pandang bidang komunikasi, *medium* berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. *Medium* dapat juga diartikan sesuatu yang digunakan untuk membantu proses penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan atau komunikator kepada penerima pesan atau komunikan. Media, yang umumnya membuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembati proses penyampaian dan pengiriman pesan dan

informasi dari narasumber kepada khalayak. Khalayak dalam hal ini adalah siswa yang melakukan proses belajar. Dengan menggunakan media dan teknologi dalam pembelajaran, proses penyampaian pesan informasi dan pengetahuan antara pengirim dan penerima dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat pembelajaran, sumber belajar dalam rangka proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dan penyalur pesan agar tujuan pembelajaran dapat terwujud.

Setiap manusia memerlukan belajar untuk mengembangkan pengetahuan, bakat dan minatnya. Dalam pengembangan kemampuan tersebut, seseorang membutuhkan orang lain untuk mendidiknya. Selain itu, peran media juga sangat diperlukan dalam mendidik peserta didik. Menurut AECT mengklasifikasikan tentang sumber belajar media menjadi enam macam, yaitu:

1. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data.
2. *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpanan, pengolahan, dan penyaji pesan.
3. *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat perangkat keras ataupun oleh dirinya sendiri.
4. *Device* (alat), yakni (suatu perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan.
5. *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan.
6. *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan.

2.1.2 Media *Crossword Puzzle*

Menurut Tarigan dalam jurnal Setyawan (2015) media *crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata dengan modifikasi sesuai dengan karakteristik peserta didik, karena semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan mempermudah dalam menyerap dan memahami materi pelajaran (Setyawan, 2015). Dengan kata lain media *crossword puzzle* dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media alternative belajar kosakata bahasa Inggris.

Crossword puzzle biasanya terdiri dari pertanyaan untuk jawaban mendatar dan menurun. Media ini sangat mudah digunakan oleh pendidik, dan dapat digunakan di semua tingkatan, baik pemula, menengah atau lanjutan, disamping itu juga materi dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran (Amalia & Hidayat, 2018). Dengan demikian pendidik dapat menyesuaikan tema apa yang akan digunakan dalam pengembangan media ini dan diharapkan menjadi alat agar pesan atau informasi yang diharapkan dapat tersampaikan.

Crossword Puzzle merupakan media pembelajaran aktif yang membantu siswa menangkap pikiran dan gagasan materi serta daya kreativitas tinggi (Nirmalasari et al., 2013). Menurut Hisyam (2020) *crossword puzzle* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword puzzle* sudah dikenal masyarakat secara umum karena permainan C*rossword puzzle* ini mudah baik di media massa maupun buku khususnya (Stovia & Firmansyah, 2020).

Crossword puzzle merupakan media teka-teki yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (Radili, 2006). Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Selain itu, *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan.

Pemilihan media *crossword puzzle* juga dimaksudkan sebagai jembatan supaya peserta didik merasa senang dan merasa belajar sambil bermain dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Huda mendefinisikan *crossword puzzle* adalah media permainan dengan cara mengisi kotak-kotak yang kosong dengan jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan (Huda, 2020). Huruf atau kata dipasang ke dalam pola kotak bernomor sebagai jawaban atas petunjuk (jaya, 2017). *crossword puzzle* adalah media pembelajaran yang memiliki unsur permainan, sehingga dapat membuat siswa mengalami suasana belajar yang menyenangkan (Yulianti & Andriyanto, 2021). Permainan teka-teki silang ini membuat siswa berpikir, mencari, dan menemukan jawaban tetapi tetap dalam kondisi bermain yang menyenangkan (Syofiani et al., 2019). Dengan menggunakan *crossword puzzle*, proses pembelajaran akan lebih menarik. Selain itu, *crossword puzzle* dapat melatih keterampilan menulis siswa. Teka-teki silang memiliki banyak manfaat, salah satunya manfaatnya untuk merangsang kesegaran pikiran dengan mengasah kemampuan otak dan

menambah wawasan berupa perbendaharaan kosakata (Maududi & Purwanto, 2018). Penggunaan *crossword puzzle* dalam pendidikan memiliki tujuan antara lain untuk mereview materi yang telah disampaikan oleh guru dan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Ariyanti, 2020).

Menyusun tes dalam bentuk *crossword puzzle* akan mengundang minat dan partisipasi peserta didik. *crossword puzzle* silang dapat diisi secara perseorangan atau kelompok. Dalam hal ini peneliti mendukung adanya teka-teki silang secara berkelompok. *crossword puzzle* ini merupakan salah satu permainan yang mempunyai nilai pembelajaran di dalamnya, bukan hanya menjadi salah satu permainan yang dimuat di majalah-majalah akan tetapi permainan ini digunakan dalam pembelajaran. *crossword puzzle* merupakan sebuah media yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petujuk. Selain mengisi crossword puzzle, kegiatan ini berguna untuk mengingat kosakata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai.

Adapun cara membuat *crossword puzzle* adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, dan penghapus. Adapun prosedur permainannya sebagai berikut

1. Menulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
2. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih dan hitamkan bagian yang tidak diperlukan.

3. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata-kata tersebut.
4. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
5. Setiap kelompok diberi selembar teka-teki yang sama dengan kelompok lain.
6. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut.
7. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.
8. Mengkoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling capat dan benar.

Permainan *crossword puzzle* sangat menarik bila dikaitkan dengan materi teks deskripsi. Selain itu peserta didik juga tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran, karena mereka dapat belajar sambil bermain. Dengan strategi kerja kelompok maka *crossword puzzle* mudah dilakukan oleh peserta didik. Permainan ini dapat menimbulkan semangat kerjasama dan kreativitas siswa serta melatih mereka untuk berfikir sistematis.

Menurut Ghanoe (2010) di dalam bukunya mengatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. Dapat mengasah daya ingat

   Apabila diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki, ia akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut.
2. Mengembangkan kemampuan analisa

Dalam permainan ini dibutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan siswa akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.

3. Menghibur

   Pembelajaran crossword puzzel ini sifatnya menghibur, karena dalam metode ini siswa dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan.

4. Merangsang Aktivitas

   Secara tidak langsung dengan teka-teki silang siswa akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimiliknya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, siswa berargmentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternatif untuk menjawab (Rahmah & Dewi, 2016).

Menurut Ali (2015), kelebihan media pembelajaran *crossword puzzle* adalah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Keunggulan *crossword puzzle* ini yaitu simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejadian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak (Ali & Endryansyah, 2015). Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran langsung. Secara keseluruhan media ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkannya hasil belajar. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju. sedangkan kelemahannya adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang kesinambungan. Jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab.

2.1.3 Crossword Puzzle Digital

Dalam mempelajari Bahasa Inggris sebagai bahasa asing dimana bahasa tersebut bukan bahasa asli di sebuah negara atau wilayah tertentu dan secara umum tidak digunakan sebagai bahasa sehari-hari di sekolah ataupun digunakan sebagai media komunikasi di pemerintahan, media sosial, dan sebagainya. Kedudukan Bahasa Inggris yang dipelajari di sekolah sesuai dengan instruksi Kemendikbud tentang standar isi Kurikulum 2013 yang menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa asing terutama Bahasa Inggris adalah untuk meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam berhubungan dengan masyarakat dunia dalam menghadapi persaingan global. Ketrampilan tersebut meliputi ketrampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Namun selain keempat ketrampilan tersebut, peserta didik diharapkan dapat menguasai komponen Bahasa Inggris seperti *grammar* (tata bahasa) dan *vocabulary* (kosakata).

Ika (2022) menyebutkan dalam mengajar kosakata, pendidik harus memiliki strategi yang menyenangkan dan kreatif dalam mengajar kosakata yang membuat peserta didik memiliki minat dan dan mengingat serta mencapai target bahasa yang diharapkan (Ika et al., 2022) dengan kata lain penggunaan bahan ajar harus sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk belajar. Di sini penulis menggunakan media *crossword puzzle* berbasis digital karena media ini dirasa lebih menarik dan menuntut peserta didik memahami penggunaan media secara digital yang berbeda dari cara konvensional. Hal ini didukung oleh Haitami (2022) yang menyatakan bahwa teka teki silang (*crossword puzzle*) terkomputerisasi atau berbasis digital diharapkan dapat membantu pendidik dalam memahami kosakata bahasa Inggris

(Haitami et al., 2022). Dapat disimpulkan dengan penggunaan media *crossword puzzle digital* dapat merangsang ketrampilan kognitif peserta didik. Anak di bawah umur dapat menggunakan android ketika mereka berinteraksi dengan android, sama halnya peserta didik ketika mengingat banyak kosakata dengan berinteraksi dengan media *crossword puzzle digital* diharapkan memiliki dampak yang besar dalam penguasaan kosakata yang lebih baik dari sebelumnya.

2.1.4 Teori Belajar dan Pembelajaran

Secara sederhana belajar dapat diartikan dengan membaca buku pelajaran, mengerjakan tugas dan sebagainya. Hal tersebut merupakan makna secara deskriptif. Hal yang paling penting adalah sejauh mana anak mendapatkan ilmu pengetahuan atau informasi yang diharapkan dalam kegiatan belajar, serta perubahan pada diri peserta didik setelah pembelajaran.

Makna dari belajar adalah aktivitas individu secara fisik, psikis yang dapat berupa membaca, mengamati, mendengar dan melihat yang ada di sekitarnya (Muh. Hizbul Muflihin, 2009). Dengan kata lain aktivitas tersebut dapat membawa pengaruh dan perubahan pada diri peserta didik dalam bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.4.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar menurut teori konstruktivisme merupakan suatu proses pengembangan informasi atau pembentukan pengetahuan yang harus diselesaikan oleh siswa tersebut. Siswa aktif dalam melakukan kegiatan, berpikir secara aktif serta penyusunan konsep dan pemberian

makna atas sesuatu yang dipelajarinya. Tugas pendidik memfasilatasi proses tersebut, dimana peserta didik dapat terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas.

Menurut Sujarwanto (2016), model pembelajaran konstruktivisme lebih menekankan berpusat pada siswa (*student centered*), dimana peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri serta aktif dalam pembelajaran (Sujarwanto, 2016). Dengan kata lain peserta didiklah yang harus aktif bukan pendidik atau yang lainnya. Melalui model belajar konstruktivisme ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris.

2.1.4.2 Teori Belajar Kognitivisme

Pemanfaatan sumber belajar sebagai media pembelajaran memiliki tujuan supaya penyampaian materi atau pencapaian kompetensi dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Menurut Amalia peserta didik yang berperan aktif mengerjakan soal pada media *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran akan memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran yang disampaikan pendidik dan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada peserta didik (R. Amalia & Makassar, 2022). Ini berarti bahwa perkembangan bahasa yang dialami anak ditentukan oleh kemampuan kognitif anak tersebut. Vygotsky dalam penjelasannya di jurnal Amalia mengenai teori perkembangan kognitif bahwa perkembangan bahasa anak sangat berhubungan dengan mental anak, seperti penalaran, ingatan dan perhatian.

Teori belajar diatas sebagai pertimbangan pendidik dalam menentukan sumber – sumber belajar untuk mengamati hasil pembelajaran. Karakteristik teori pembelajaran

konstruktivisme yaitu peserta didik dapat berperan aktif dalam membangun konsep dan makna dari apa yang telah dipelajarinya. Sebagai contohnya adalah pelajaran bahasa inggris dalam membangun kosakata menjadi bermakna. Sejalan dengan teori belajar kognitivisme yang menyatakan bahwa belajar bahasa sangat berhubungan dengan kemampuan kognitifnya.

2.1.4.3 Karakteristik pembelajaran Bahasa Inggris di SMP

Dalam Permendikbud no. 35 tahun 2018, Kurikulum 2013 mempunyai tujuan mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa ,bernegara, dan peradaban negara. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMP adalah Bahasa Inggris. Sebagai bahasa internasional digunakan lebih dari separuh penduduk dunia sebagai bahasa pengantar resmi. Bahasa Inggris berperan sebagai bahasa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Selain itu digunakan dalam dunia ekonomi dan perdagangan, hubungan antarbangsa, sosial-budaya dan pendidikan serta pengembangan karier. Hal ini merupakan persyaratan yang penting dalam menghadapi tantangan global. Pembelajaran di sekolah merupakan salah satu sarana utama dalam memperoleh pengetahuan dan ketrampilan bahasa Inggris.

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan wajib yang harus dilaksanakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas untuk semua mata pelajaran. Pendekatan ini mencakup lima tahapan, yaitu: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan berkomunikasi. Melalui pendekatan ini peserta didik secara aktif

terlibat dalam pembelajaran dan pendidik hanya menjadi fasilitator yang membimbing dan mengkoordinasikan aktivitas belajar peserta didik.

Mata pelajaran Bahasa Inggris memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran eksakta atau mata pelajaran sosial yang lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, yang mengindikasikan bahwa belajar bahasa Inggris bukan hanya belajar kosakata dan tata bahasa pada tahap pengetahuan, tetapi penguasaannya dilakukan sampai tahap penggunaan atau penerapan dalam kegiatan. Peserta didik belum dapat dikatakan menguasai bahasa Inggris jika belum mampu menggunakannya untuk tujuan komunikasi meskipun memiliki penguasaan kosakata dan tata bahasa yang sangat baik. Sebaliknya peserta didik tidak mungkin dapat berkomunikasi dengan baik jika pengetahuan kosakatanya rendah. Oleh karena itu penguasaan kosakata tetap diperlukan untuk berkomunikasi dalam Bahasa Inggris.

Dalam mempelajari bahasa, terdapat dua jenis keterampilan yaitu keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Keterampilan reseptif meliputi keterampilan menyimak (*listening*) dan keterampilan membaca (*reading*), sedangkan keterampilan produktif meliputi keterampilan berbicara (*speaking*) dan keterampilan menulis (*writing*). Baik keterampilan reseptif maupun keterampilan produktif perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris secara terpadu.

Karakteristik pembelajaran bahasa Inggris sebagai berikut:

1. Kompetensi Bahasa Inggris yaitu kemampuan menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi dalam wacana interpersonal, transaksional dan fungsional dengan

menunjukkan *sikap, pengetahuan dan keterampilan*. Kompetensi pertama adalah aspek perilaku berbahasa yang mencerminkan *sikap* orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, jujur dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam. Kompetensi kedua adalah aspek pengetahuan yang terdiri dari *Pengetahuan faktual* yaitu dapat dikaitkan dengan topik komunikasi dengan bahan ajar mencakup topik-topik yang terkait dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. *Pengetahuan Prosedural*, yaitu tercermin pada cara menyusun makna untuk memahami teks atau menghasilkan teks terkait dengan tujuan komunikatif yang hendak dicapai. *Pengetahuan konseptual*, yaitu menyangkut pengetahuan eksplisit tentang fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks yang diperlukan untuk dapat memahami dan menghasilkan teks yang bermakna. Kompetensi yang ketiga adalah keterampilan, dalam hal ini keterampilan menangkap makna dan menyusun teks lisan dan tulis dengan kritis, melalui kegiatan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis tentang yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sejenis.

2. Karakteristik teks yaitu mengkomunikasikan pengetahuan faktual, procedural, konseptual terkait bidang keilmuan yang dipelajari. Teks ditentukan oleh (1) *tujuan* atau *fungsi sosial* yang hendak dicapai, mencakup tujuan, manfaat, dan dampak dari pemahaman dan penggunaan teks bagi kehidupan peserta didik. (2) *struktur makna pembentuk teks (struktur teks)*, berkaitan dengan kelengkapan dan koherensi atau struktur logis teks, yang dapat menunjang perkembangan pengetahuan prosedural berbahasa Inggris. Dan (3) *unsur kebahasaan*, yang mencakup kosakata, tata bahasa, ucapan, tekanan kata, ejaan, dan tanda baca yang diperlukan untuk menyatakan setiap makna. Semua disesuaikan dengan tuntutan kontekstual, yang menggabungkan tiga

aspek yaitu: topik pembicaraan, hubungan fungsional antar peserta komunikasi, dan moda komunikasi yang digunakan (misal : lisan atau tulis).

3. Pengembangan keterampilan dalam bahasa Inggris yaitu menangkap makna dan menyusun teks dalam bentuk kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. 'Menangkap makna' tidak identik dengan tindakan reseptif menyimak dan membaca saja, namun dapat dilakukan dengan bertanya jawab secara lisan tentang isinya, atau dengan menyalin dan mempublikasikan berpotensi meningkatkan pemahaman terhadap teks tersebut. Teks itu sendiri terdiri dari *narrative, procedure, recount, descriptive*, dan *report text.*

   Makna 'menyusun teks' juga tidak identik dengan tindakan produktif berbicara dan menulis teks. Menyusun huruf ke dalam *crossword puzzle* menjadi sebuah kata yang bermakna adalah contoh penyusunan teks dengan cara membaca.

Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa unsur-unsur bahasa Inggris mencakup empat hal yaitu: menyimak, membaca, berbicara dan menulis.Keempat aspek tersebut dapat terintegrasi dalam upaya menerapkan pengetahuan faktual, procedural dan konseptual dalam bentuk tindakan komunikatif dan interaktif antar peserta didik, serta antara peserta didik dan pendidik.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 disebutkan bahwa pendidikan bahasa Inggris mempunyai tujuan kompetensi utama yaitu kompetensi komunikatif (*communicative competence*) dimana peserta didik sekolah menengah dituntut dapat berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dan berterima.

Di dalam pembelajaran bahasa Inggris SMP / MTs, semua kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan didasari oleh teks lisan maupun tulisan. Teks mempunyai peranan yang sangat penting bagi pengajaran bahasa Inggris di sekolah. Dengan mempelajari berbagai bentuk teks baik lisan maupun lisan diharapkan siswa dapat menggunakan bahasa secara fungsional dan secara bertahap dapat menulis secara sederhana berbagai jenis teks.

Pengajaran Bahasa Inggris menggunakan Pendekatan berbasis teks (*Genre Based Approach) 'curriculum cycle'* yang terdiri dari empat tahap pembelajaran dalam kelas yaitu

1. *Building knowledge of the field*, bertujuan untuk melengkapi peserta didik dengan pengetahuan awal tentang topik atau teks yang akan dipelajari berfokus pada isi informasi dan unsur kebahasaan dari jenis teks yang akan digunakan.
2. *Modelling of the text*, teks yang akan diajarkan diperkenalkan ke peserta didik melalui sebuah contoh teks model. Tahap ini bertujuan untuk membantu siswa mengenal fungsi sosial, stuktur teks dan unsur kebahasaan sebuah teks sehingga mereka dapat memahami dan mampu menyadur kembali teks tersebut.
3. *Joint construktion of text*. Tujuan dari tahap ini adalah menunjukan kepada peserta didik bagaimana proses menyusun sebuah teks. Pada tahap ini, fokusnya adalah memberikan ilustrasi kepada peserta didik tentang proses penyusunan sebuah teks.
4. *Independent construction of the text*, tahap dimana peserta didik diharapkan telah siap untuk menyusun sendiri teks mereka sesuai dengan jenis teks yang sedang dipelajari.

Dari pembahasan di atas dijelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teks menuntut peserta didik untuk memahami semua jenis teks dan dapat mengungkapkan stuktur isi dan bahasanya. Menurut Vidya (2019) teks sendiri dibagi menjadi dua kategori (genre) yaitu kategori sastra dan kategori faktual. Kategori sastra untuk mengungkapkan emosi dan imajinasi pembaca yang dibagi menjadi tiga kelompok teks yaitu teks naratif (novel, cerpen), puitik dan dramatik. Kategori faktual untuk memberikan informasi/ gagasan dan bertujuan untuk menggambarkan, menceritakan, atau meyakinkan pembaca (Vidya Dharma et al., 2019). Dari dua kategori tersebut setiap teks memiliki ciri kebahasaan, fungsi sosial serta unsur kebahasaan yang berbeda-beda.

Salah satu teks yang diajarkan di SMP adalah teks deskriptif. Teks deskriptif merupakan ungkapan penulis tentang sebuah objek yang digambarkan atau dilukiskan hingga objek yang dibicarakan seolah-olah dapat terlihat oleh pembaca, walaupun pembaca belum pernah melihatnya sendiri (Permanasari, 2017). Teks deskriptif sendiri berfungsi untuk memberikan informasi tentang objek, tempat atau peristiwa tertentu sehingga pembaca dapat mengenal dan memahami karakteristik suatu objek, tempat atau peristiwa secara spesifik dan rinci.

Namun sebelum dapat membangun sebuah teks peserta didik harus diberikan pengetahuan dasar terlebih dahulu. Pendidik dapat mengenalkan nilai, tujuan sosial, struktur, serta ciri-ciri bentuk, termasuk ciri kebahasaan yang menjadi penanda teks yang akan diajarkan. Agar dapat menguasai ketrampilan tersebut diatas dengan baik, peserta didik perlu dibekali dengan unsur-unsur bahasa yaitu kosakata, lafal, ejaan serta tata bahasa. Semua saling berkaitan, misalnya untuk tata bahasa yang merupakan kumpulan

dari kosakata membentuk suatu kalimat membantu peserta didik mengungkapkan gagasannya dan membantu si pendengar dapat memahami gagasan orang lain.

2.1.4.4 Penguasaan Kosakata

Seperti di dalam pembahasan sebelumnya bahwa Bahasa Inggris memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran eksakta atau mata pelajaran sosial yang lain. Sebelum menggunakan atau menerapkan dalam kegiatan sehari-hari diperlukan suatu pengetahuan yaitu penguasaan kosakata dan tata bahasa. Peserta didik belum dapat dikatakan menguasai bahasa Inggris jika belum mampu menggunakannya untuk tujuan komunikasi meskipun memiliki penguasaan kosakata dan tata bahasa yang sangat baik. Sebaliknya peserta didik tidak mungkin dapat berkomunikasi dengan baik jika pengetahuan kosakatanya rendah. Oleh karena itu penguasaan kosakata tetap diperlukan untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Seperti diungkapakan oleh Novianti (2020), bahwa penguasaan bahasa Inggris memerlukan penguasaan kosakata yang banyak dan bentuk tata bahasa yang memadai, sehingga suatu bacaan dapat dipahami dengan baik (Novianti, 2020). Selain Bahasa Inggris sebagai bahasa asing, masalah peserta didik dalam penguasaan kosakata adalah pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional sehingga terkesan monoton seperti mendikte dan ceramah. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu pembelajaran yang menarik dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris.

Tugas pendidik dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris tidak hanya menggunakan kemampuan ingatan tetapi juga pendidik harus memberikan latihan mengenai kosakata (Anggraeni, 2021). Disini pendidik memerlukan suatu media yang

dapat mengasah daya ingat peserta didik, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena untuk menguasai empat ketrampilan berbahasa, hal utama yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah kosakata. Seperti diungkapkan oleh Rikhmasari dkk bahwa semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan peserta didik terampil berbahasa (Rikmasari & Budianti, 2019). Hal ini didukung oleh Euis dkk bahwa pemahaman tentang kosakata menjadi pemicu keberhasilan mempelajari bahasa Inggris karena peserta didik akan semakin mudah dalam mengungkapkan ide yang ada dalam pikiran mereka (Euis Yanah Mulyanah, Ishak, 2018). Dengan kata lain Penguasaan kosakata atau *vocabulary mastery* merupakan kemampuan merangkai sebuah huruf menjadi sebuah kata dengan ucapan dan ejaan yang benar sehingga memiliki sebuah arti atau makna.

Menurut Thornbury dalam Rikmasari dkk mengatakan bahwa indikator pencapaian atau penilaian penguasaan kosakata (*vocabulary*) adalah:

1. Pelafalan atau pengucapan (*pronunciation*)
2. Ejaan (*spelling*)
3. Arti atau makna (*meaning*)

(Rikmasari & Budianti, 2019)

Untuk tercapainya penguasaan kosakata diperlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya penggunaan media dalam pembelajaran. Merujuk pada kutipan Stovia bahwa media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, bahkan minat peserta didik adalah *crossword puzzle* (Stovia & Firmansyah, 2020). Dengan media *crossword puzzle* peserta didik dapat mengasah kemampuan

kognitifnya dalam penguasaan kosakata. Dengan kata lain pembelajaran dan penghafalan kosakata dapat dibuat lebih menyenangkan. Dari beberapa penjelasan di atas maka peneliti mengembangkan media *crossword puzzle* untuk kemampuan penguasaan kosakata pada materi teks deskriptif tema benda-benda di sekitar kita.

2.1.5 Pendekatan *Scientific* dalam pembelajaran

Di dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 di sekolah, salah satunya adalah guru harus menggunakan pendekatan scientific (ilmiah). Menurut Azizah (2015) Pendekatan scientific merupakan pendekatan yang merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan yang sebelumnya (Azizah et al., 2015).

Adapun Langkah-langkah Pendekatan Scientific ada lima, yaitu:

a. Mengamati (*observing*)

1) Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu kegiatan yang memaksimalkan panca indra dengan cara melihat, mendengar, dan membaca atau menonton.

2) Saat melakukan kegiatan pengamatan ini, pendidik harus menyiapkan panduan pengamatan berupa format tugas.

b. Menanya (*questioning*)

1) Tahapan kegiatan menanya merupakan proses mengkonstruksi pengetahuan berupa konsep melalui diskusi kelompok atau diskusi kelas. 2) Pada proses menanya harus dikembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan berfikir kritis sehingga perlu mengembangkan pertanyaan-pertanyaan pada level berfikir tingkat tinggi.

3) Selain itu proses menanya juaga menuntut partisipasi aktif peserta didik.

c. Menalar (*associating*)

1) Kegiatan mengasosiasi atau menalar merupakan proses mengembangkan kemampuan mengelompokkan dan membandingkan beragam ide dan peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori.

2) Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalamn sebelumnya yang sudah tersedia.

d. Mencoba (*experimenting*)

1) Kegiatan mencoba atau mengeksplorasi adalah kegiatan untuk menginternalisasi pengetahuan dan keterampilan yang baru saja diperoleh/ dipelajari.

2) Pada proses ini peserta didik berlatih mengungkapkan hal-hal baru yang dipelajari dan mencoba menggunakan kemampuan itu dalam dunia nyata di dalam/ di luar kelas.

e. Mengkomunikasikan (*Networking* /Membentuk jejaring)

1) Kegiatan mengomunikasikan ditujukan untuk mengembangkan kemampuan menyajikan atau mempresetasikan semua pengetahuan dan dan keterampilan yang sudah dikuasai dan yang belum baik secara lisan maupun secara tertulis.

2) Pada kegiatan ini tidak hanya pengetahuan dan keterampilan mengomunikasikan saja tetapi juga permasalahan dan kesuksesan yang dialami selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini langkah-langkah tersebut dilaksanakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

a. Memfasilitasi peserta didik untuk mengamati, misalnya meminta peserta didik mengamati flashcard yang ditunjukkan kepada mereka tentang macam-macam benda. Siswa mengidentifikasi nama-nama benda yang ada di sekolah dan di rumah dalam bahasa Inggris.

b. Memfasilitasi peserta didik untuk mencoba, misalnya meminta peserta didik mengadakan dialog dengan temannya tentang menanyakan nama-nama benda.

c. Menfasilitasi peserta didik untuk menganalisis atau memberikan pertanyaan untuk menalar (proses berfikir yang logis dan sistematis), misalnya meminta siswa bekerja berkelompok dan mendata benda apa saja yang ada di lingkungan sekolah dan di rumah dari gambar yang diberikan. Siswa mengaitkan benda yang ada di dalam gambar dengan benda yang ada di rumah mereka.

d. Memfasilitasi peserta didik untuk mencoba atau mengeksplorasi pengetahuan yang baru mereka dapatkan dalam dunia nyata baik di dalam maupun di luar kelas. Di sini peserta didik diminta untuk memecahkan teka-teki silang dengan cara mencari kata yang tepat untuk mengisi kotak-kotak kosong yang sesuai.

d. Di samping yang sudah disebutkan, pendidik juga dapat meminta peserta didik untuk berkomunikasi atau membuat jejaring, misalnya meminta peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dengan temannya di depan kelas tentang benda yang ada di sekitar rumah atau sekitar sekolah sesuai dengan gambar yang diberikan, serta memancing peserta didik untuk bertanya di kelas, misalnya memotivasi siswa dengan cara memberi contoh pertanyaan sesuai dengan materi kemudian meminta mereka mengembangkan sendiri pertanyaan yang diajukan kepada temannya.

2.1.6 Kosakata

2.1.6.1 Pengertian Kosakata Bahasa Inggris

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional dibutuhkan untuk berkomunikasi secara global. Oleh karena itu hampir semua kalangan mempelajari bahasa Inggris. Namun pada kenyataannya Bahasa Inggris di Indonesia termasuk bahasa yang terlalu sulit untuk dipelajari bahkan oleh anak - anak di usia "*golden age*". Masalah terbesar adalah bukan hanya anak-anak yang tidak menyukai untuk mempelajarinya tapi juga metode pembelajaran yang kurang *up to date* sehingga kurang memberi motivasi dalam belajar bahasa asing (Amelia, 2021). Salah satu masalah dalam mempelajari bahasa asing adalah kosakata, kosakata merupakan hal penting dalam mempelajari bahasa. Karna dapat digunakan sebagai komunikasi. Kosakata yang dipelajari peserta didik harus dikembangkan sehingga dapat digunakan di setiap percakapan untuk mengekspresikan ide mereka karena kosakata terdiri dari kata-kata (Prameswari, 2017).

Aspek kosakata atau perbendaharaan kata inilah yang sering dipelajari dalam dasar-dasar pembelajaran bahasa. Dengan tidak mengesampingkan aspek lain. Bahasa, seberapa kaya seseorang akan kosakata akan semakin meningkatkan kemampuannya dalam mengaplikasikan penggunaan bahasa melalui komunikasi, berkaitan dengan hal ini terlebih terhadap bahasa asing seperti halnya bahasa Inggris.

Dari pembahasan ringkas pada paragraf di atas dapat dikemukakan bahwa kosakata Bahasa Inggris merupakan perbendaharaan kata dalam bahasa Inggris sebagai cikal bakal komunikasi menggunakan bahasa Inggris. Kosakata merupakan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa atau seseorang yang membentuk bahasa yang bersangkutan atau dipakai oleh orang atau kelompok masyarakat yang bersangkutan. Salah satu alasan mengapa

guru membelajarkan kosakata adalah untuk memfasilitasi anak dalam meningkatkan pemahaman terhadap bacaan.

2.1.6.2 Pentingnya Kosakata dalam Berbahasa

Secara umum di masyarakat, bahasa dimaknai sebagai suatu bentuk komunikasi baik itu lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Seperti diungkapkan Selviana bahwa Kosakata merupakan unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut, karena kosakata merupakan langkah awal dalam penguasaan keterampilan berbahasa (Selviana et al., 2020). Betapa pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia sehari-hari. Sulit dibayangkan seperti apa hidup manusia jika ia tidak pernah mempelajari bahasa sebagai alat komunikasi dengan orang lain.

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif dan sosial-emosional. Bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantic (variasi arti), dan pragmatic (penggunaan) bahasa. Kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa dan merupakan pembendaharaan kata yang dimiliki seseorang (Selviana et al., 2020). Dengan bahasa,

anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.

Kosakata merupakan komponen penting dalam menggunakan bahasa. Kosakata merupakan unsur bahasa yang memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa yang meliputi berbicara, mendengar, membaca dan menulis yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan fikiran yang dapat digunakan dalam penggunaannya. Tanpa kosakata yang luas, seseorang tidak akan dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa dalam komunikasi secara komprehensif. Oleh karena itu kosakata dapat diartikan sebagai perbendaharaan kata yang merupakan komponen penting dalam berbahasa dan memiliki peranan penting dalam keterampilan berbahasa. Mempelajari kosakata sangat penting karena akan berkaitan erat dengan kemampuan mengungkapkan pendapat baik melalui lisan maupun tulisan.

Perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Perkembangan anak secara umum dan perkembangan bahasa awal anak berkaitan erat dengan berbagai kegiatan anak, objek, dan kejadian yang mereka alami dengan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan membau. Perkembangan kognitif dan bahasa anak berkaitan erat dengan kebudayaan dan masyarakat tempat anak dibesarkan. Para ahli kognitif meyakini adanya peran hubungan antara anak, orang dewasa dan lingkungan sosialnya dengan perkembangan bahasa anak. Teori kognitif memandang bahwa perkembangan aspek bahasa tidak terlepas dari konteks sosial dan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sangat erat dengan perkembangan bahasa karena awal perkembangan bahasa berada pada stadium sensori motorik yaitu ketika anak berusia

sekitar 18 bulan. Pada tahap ini anak sudah memiliki pemahaman terhadap objek-objek tertentu. Walaupun anak belum memiliki kemampuan untuk berbicara, ia sudah dapat memanipulasi objek-objek tersebut.

Tidak dapat dipungkiri oleh kenyataan bahwa Bahasa Inggris saat ini menjadi bahasa internasional yang sering digunakan oleh setiap orang. Dalam konteks pembelajaran bahasa, maka kosakata merupakan salah satu hal dasar yang wajib dikuasai dalam semua bahasa. Semakin banyak kita menguasai kosakata, maka akan mempermudah seseorang menggunakan bahasa dengan aktif. Untuk dapat berbicara dalam bahasa Inggris dengan lancar, sudah pasti harus menguasai kosakata Bahasa Inggris yang mencukupi.

Dalam pembelajaran kosakata perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran kosakata untuk anak seharusnya diajarkan berkaitan dengan pembelajaran menyimak (*listening*), menulis (*writing*), membaca (*reading*), ataupun berbicara (speaking);
2. Pembelajaran kosakata anak usia dini seharusnya dibatasi pada 100 kata. Meliputi: kata kerja (verb), kata benda (noun), kata sifat (adjective), dan kata keterangan (pronoun). Karena ada kata-kata bahasa Inggris yang mempunyai pengertian yang berbeda apabila sudah dipakai dalam kalimat;
3. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk anak seharusnya diajarkan dengan cara yang menyenangkan agar langsung dimengerti oleh anak, misalnya; dengan cara dinyanyikan, permainan, ataupun diperankan.

Pemberian aktivitas pembelajaran tentang kosakata Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan berbagai cara baik dari metode atau medianya. Salah satu hal yang menjadi ciri

agar anak senang adalah dengan sesuatu yang menarik dan inovatif (Prameswari, 2017). Dengan demikian, pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga tanpa mereka sadari bahwa mereka sedang belajar dan membangun pengetahuannya dan diharapkan adanya perubahan tingkah laku dari aktivitas belajar tersebut.

2.1.6.3 Jenis – jenis kosakata

Hurlock (1978: 187) dalam Marlianingsih (2016) ada dua jenis kosakata yaitu kosakata umum dan kosakata khusus.

1. Kosakata umum

Kosakata umum atau disebut juga *content word* terdiri dari kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan.

a. Kata benda.

Kata yang pertama digunakan oleh anak adalah kata benda, umumnya yang bersuku kata satu yang diambil dari bunyi celoteh yang disenangi.

b. Kata kerja.

Setelah anak mempelajari kata benda yang cukup untuk menyebutkan nama dan benda disekitarnya, mereka mulai mempelajari kata-kata baru khususnya yang melukiskan tindakan seperti ”beri”, ”ambil” atau ”pegang”.

c. Kata Sifat.

Kata sifat muncul dalam kosakata anak yang berumur 1,5 tahun. Pada mulanya kata sifat yang paling umum digunakan adalah ”baik”, ”buruk”, ”bagus”, ”nakal”, ”panas” dan

”dingin”. Pada prinsipnya kata-kata tersebut digunakan pada orang, makanan dan minuman.

d. Kata keterangan.

Kata keterangan digunakan pada umur yang sama untuk kata sifat. Kata keterangan yang muncul paling awal dalam kosakata anak, umumnya adalah ”disini” dan ”dimana”.

2. Kosakata Khusus

Kosakata khusus atau *function word* terdiri dari kosakata warna, kosakata jumlah, kosakata waktu, kosakata uang, dan kosakata ucapan populer.

a. Kosakata warna. Sebagian besar anak mengetahui nama warna dasar pada usia 4 tahun. Seberapa mereka akan mempelajari nama warna lainnya bergantung pada kesempatan belajar dan minat mereka tentang warna.
b. Kosakata jumlah. Dalam skala inteligensi Stanford-Binet, anak yang berusia 5 tahun diharapkan dapat menghitung tiga objek dan diharapkan dapat menghitung 3 objek dan pada usia 6 tahun diharapkan cukup baik memahami kata ”tiga”, ”sembilan”, ”lima” untuk menghitung biji.
c. Kosakata waktu. Biasanya anak yang berusia 6 atau 7 tahun mengetahui arti pagi, siang, musim panas dan musim hujan.
d. Kosakata uang. Anak yang berumur 4 atau 5 tahun mulai menamai mata uang logam sesuai dengan ukuran dan warnanya.

c. Kosakata ucapan populer. Kebanyakan anak yang berusia 4 sampai 8 tahun khusunya anak lelaki menggunakan ucapan populer untuk mengungkapkan emosi dan kebersamaan dengan kelompok sebaya.(Marlianingsih, 2016)

Dalam penelitian ini, yang akan diteliti adalah penguasaan kosakata jenis *content word* yang terdiri dari kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), kata sifat (*adjective*) dan kata keterangan (*adverb*).

2.1.7 Materi *Things around me*

2.1.7.1 Kompetensi Inti

Tabel 2. 1. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1.	Memahami pengetahuan (faktuan, konseptual dan procedural) dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan keagamaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
2.	Mencoba, mengolah dan menyaji berbagai hal dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan dari berbagai sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2.1.7.2 Kompetensi Dasar

Tabel 2. 2. Kompetensi Dasar

No	Kompetensi Dasar
3.1	Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan menyapa, berpamitan, mengucapkan terimakasih, dan meminta maaf, serta menanggapinya, sesuai dengan konteks penggunaannya.
3.2	Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. {Perhatikan unsur kebahasaan dan kosakata terkait hubungan keluarga; pronoun (subjective, objective, possessive).
3.3	Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan kosa kata terkait angka kardinal dan ordinal).
3.4	Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait dengan deskripsi orang, binatang, dan benda, sangat pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya.
4.1	Menyusun teks interaksi interpersonal lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang

	melibatkan tindakan menyapa, berpamitan, mengucapkan terimakasih, dan meminta maaf, dan menanggapinya dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
4.2	Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks
4.3	Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, dengan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
4.4 Teks deskriptif	
4.4.1	Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait orang, binatang, dan benda.
4.4.2	Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait orang, binatang, dan benda, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.

2.1.7.3 Indikator

Tabel 2.3. Indikator

No	Indikator
3.4.1	Mengidentifikasi bagian-bagian rumah
3.4.2.	Mengidentifikasi benda-benda yang ada di dalam bagian-bagian rumah
3.4.3.	Memerinci benda-benda yang ada di dalam bagian-bagian rumah
4.4.1	Menganalisis bagian-bagian rumah
4.4.2	Menelaah benda-benda yang ada di dalam bagian-bagian rumah
4.4.3	Menyusun benda-benda yang ada di dalam bagian-bagian rumah

2.1.7.4 Tujuan Pembelajaran

Tabel 2.4. Tujuan pembelajaran

No	Tujuan pembelajaran
3.4.2	Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian rumah
3.4.2.	Peserta didik dapat mengidentifikasi benda-benda yang ada di dalam bagian-bagian rumah.
3.4.3.	Peserta didik dapat memerinci benda-benda yang ada di dalam bagian-bagian rumah
4.4.4	Peserta didik dapat menganalisis bagian-bagian rumah
4.4.5	Peserta didik dapat menelaah benda-benda yang ada di dalam bagian-bagian rumah
4.4.6	Peserta didik dapat menyusun benda-benda yang ada di dalam bagian-bagian rumah

2.1.8 Penelitian yang relevan

Adapun penelitian yang sudah dilakukan berkaitan dengan *Crossword Puzzel* yaitu sebagai berikut:

Amalia & Hidayat (2018), tentang penggunaan media Teka-Teki Silang. Di dalam penelitian ini disebutkan bahwa bagi sebagian peserta didik pembelajaran kosakata cenderung membosankan bila hanya berupa hafalan. Dengan menggunakan media *crossword puzzle* pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, peserta didik lebih mudah membaca dan menuliskan kosakata serta pendidik lebih mudah membimbing peserta didik yang masih mengalami kesulitan memahami kosakata. Persamaan dari artikel dengan penelitian ini yaitu membahas tentang *crossword puzzle* namun di artikel tersebut pada pelajaran bahasa Arab, sedangkan penelitian ini dilakukan untuk pelajaran bahasa Inggris.

Irmayanti & Amalia (2022:12-18), mengadakan penelitian untuk mengetahui tentang *crossword puzzle* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi mahluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makasar. Menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar. Perbedaan di sini adalah *crossword puzzle* digunakan untuk mengetahui minat siswa dan dilakukan di pelajaran biologi di kelas X SMA.

Hidayati (2020:245-258) mengadakan penelitian dengan judul “Designing the Arabic Crossword Puzzles for the First, Second, and Third Grade of the “Mambaul Ulum” Islamic Elementary School Malang”, dalam penelitiannya peneliti telah berhasil merancang media yang memberikan keuntungan baik pendidik maupun peserta didik,

karena sesuai dengan materi yang dipelajari di kelas satu sampai tiga. Peserta didik tidak hanya terbatas pada melengkapi kalimat tetapi juga dapat mengasah kemampuan kognitifnya. Pembahasan media teka-teki silang merupakan persamaan jurnal dan penelitian ini. Untuk perbedaan penelitian sebelumnya dilakukan di tingkat sekolah dasar.

Jaya (2020) mengadakan penelitian dengan judul "Increasing Student Vocabulary By Using Crossword Puzzle Eight Grade Students Of Smp Negeri 1 Galang", menyatakan bahwa kosakata adalah bagian dari sub bahasa, namun peserta didik masih sering merasa kesulitan dalam menelaah kosakata karena berhubungan dengan pembelajaran konseptual. Maka diperlukan media yang dapat meningkatkan kosakata peserta didik salah satunya dengan *crossword puzzle.* Dari hasil penelitiannya didapatkan peningkatan setelah menggunakan *crossword puzzle.* Pembahasan penggunaan media *crossword puzzle* merupakan persamaan dari penelitian ini. Pengaplikasian materi pembelajaran adalah perbedaan dari penelitian sebelumnya karena di lakukan di kelas VIII.

Majaga (2013) mengadakan penelitian dengan judul "Improving Vocabulary Mastery of the Eighth Grade Students Through Crossword Puzzle", ada beberapa komponen dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu kosakata, pengucapan dan struktur bahasa. Peserta didik yang lebih memilih untuk menggunakan bahasa pertama atau bahasa ibu karena rendahnya penguasaan kosakata. Dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *crossword puzzle* dalam belajar kosakata, terlihat bahwa peserta didik merasa senang dan tertantang untuk menjawab pertanyaan, secara psikologi mereka lebih menikmati dan tertarik untuk belajar, dan juga terjadi komunikasi antar individu. Pembahasan tentang media *crossword puzzle* merupakan persamaan dari penelitian sebelumnya. Untuk

perbedaan di jurnal Majaga membahas tips mudah mempelajari kosakata. Sedang pada penelitian ini membahas kelebihan dan kekurangan penggunaan media.

Selviana, Mannahali, & Dalle (2020:148-152) mengadakan penelitian dengan judul "Hubungan antara penguasaan kosakata dengan kemampuan menyimak bahasa Jerman siswa kelas XI bahasa". Dari hasil penelitian dengan menggunakan media *crossword puzzle* kemampuan menyimak peserta didik meningkat, yang mengindikasikan bahwa media membawa pengaruh yang baik bagi pembelajaran menyimak. Jurnal tersebut memiliki persamaan membahas tentang penerapan media *crossword puzzle*. namun terdapat perbedaan pada kompetensi yang ingin dicapai yaitu ketrampilan menyimak (*listening*) dan materi bahasa Jerman di kelas XI bahasa.

Puspita & Sabiqoh (2017:308-325) mengadakan penelitian dengan judul "Teaching vocabulary by using crossword puzzle" pembelajaran kosakata bahasa asing bukan hanya sekedar menghafal dan mencatat tapi juga peserta didik diharapkan dapat memahami makna sehingga dapat menuangkannya dalam ide gagasan berbentuk tulisan. Namun dari hasil penelitian peserta didik banyak yang merasa bosan dan tidak tertarik karena pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional. Sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan *crossword puzzle* untuk belajar kosakata. Pembahasan memiliki persamaan mengajar kosakata menggunakan *crossword puzzle*, namun ada perbedaan pada pemberian materi pada jurnal Puspita berlaku secara umum tidak secara spesifik menyebutkan di berikan di kelas berapa serta tema dan materinya.

Ramdhan (2017:240-246) mengadakan penelitian untuk mengetahui pengaruh penguasaan kosakata dan tata bahasa terhadap pemahaman membaca teks narasi bahasa Inggris, dari hasil observasi peneliti didapatkan data bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan penguasaan kosakata dan kemampuan membaca. Sehingga pembelajaran Bahasa Inggris perlu menguasai empat ketrampilan berbahasa dan unsur bahasa. Artikel tersebut menjelaskan tentang penguasaan kosakata terhadap pemahaman membaca teks narasi. Pada artikel Ramdhan tidak membahas tentang penggunaan *crossword puzzle* namun hanya membahas tentang pentingnya penguasaan kosakata dalam belajar bahasa Inggris yang merupakan persamaan dari penelitian ini. Perbedaan juga terletak pada materi yaitu teks naratif untuk ketrampilan membaca.

Ritonga (2020:73-86) mengadakan penelitian tentang pengaruh media *crossword puzzle* dalam meningkatkan *Maharah qira'ah* siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa media dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua atau bahasa asing sangat penting dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan motivasi sehingga mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Pada artikel Ritonga membahas tentang *crossword puzzle* yang merupakan persamaan pada penelitian ini. Namun berbeda pada ketrampilan yang diharapkan yaitu ketrampilan membaca teks bahasa Arab di tingkat SMA.

Setyawan (2015:289-295) mengadakan penelitian terkait pengaruh penggunaan media teka-teki silang bergambar terhadap penguasaan kosakata peserta didik tunarungu kelas IV. Penggunaan media *crossword puzzle* sangat membantu peserta didik yang memiliki keterbatasan, dari hasil penelitian bahwa mereka lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Pembahasan pada jurnal Setyawan adalah teka-teki silang bergambar, sedang penelitian ini membahas teka-teki silang kata. Untuk pengaplikasian pada jurnal sebelumnya dilakukan pada siswa berkebutuhan khusus pada tingkat sekolah dasar.

Syofiani, Ramadhan, & Agustina (2019:87-98) mengadakan penelitian tentang peningkatan keterampilan berbahasa siswa melalui pemanfaatan media teka-teki silang: Menciptakan kelas yang menyenangkan. Keterampilan berbahasa seperti mendengar, berbicara, membaca dan menulis perlu diciptakan dalam suasana yang menyenangkan karena membuat peserta didik memiliki motivasi dalam belajar bahasa. Pada jurnal Syofiani membahas media teka-teki silang, hanya perbedaannya pada hasil yang diharapkan adalah minat peserta didik dalam meningkatkan ketrampilan berbahasa menggunakan media tersebut, serta dilakukan di tingkat sekolah dasar.

Stovia & Firmansyah (2020:77-84) mengadakan penelitian terkait peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media Teka-Teki Silang, bahasa asing yang dianggap sulit oleh sebagian peserta didik seharusnya dapat teratasi dengan penggunaan media yang bervariasi seperti *crossword puzzle.* Bahasa Jepang selain harus mempelajari kosakata juga mempelajari huruf dalam bahasa Jepang. Sehingga penulis tertarik menggunakan media ini. Hasilnya kosakata peserta didik mengalami peningkatan dan mereka merasa senang belajar bahasa Jepang. Jurnal Stovia membahas penggunaan media teka-teki silang untuk peningkatan penguasaan kosakata. Namun perbedaannya terletak pada materi yaitu materi bahasa Jepang, sedang peneliti pada materi bahasa Inggris.

Anggraeni (2021:827-837) mengadakan penelitian dengan judul Penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui media *crossword puzzle* pada siswa SMP Negeri 8 Penajam. Penggunaan bahasa Inggris di SMP Negeri Penajam masih sangat rendah karena penggunaan bahasa daerah di tempat tersebut masih sangat dominan. Peneliti menggunakan media *crossword puzzle* yang diyakini dapat dapat mengasah daya ingat

kemampuan kognitive peserta didik dan juga mengembangkan makna dari pertanyaan yang diberikan. Dari hasil penelitian didapatkan hasil minat belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan *crossword puzzle*. Pembahasan yang sama terdapat pada jurnal Neni yaitu penggunaan media *crossword puzzle* di pelajaran bahasa Inggris. Untuk perbedaan pada jurnal Neni adalah di aplikasikan di SMP Negeri Penajam.

Yulianti (2021:153-162) mengadakan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran teka-teki silang IPA terpadu untuk siswa kelas VII SMPN 56 Merangin: (Development of Integrated Science Crossword Learning Media for Class VII Students of SMPN 56 Merangin), pembelajaran IPA yang memilki materi berupa istilah-istilah sering membuat peserta didik merasa bosan dan cepat lupa dengan materi yang telah diberikan. Peneliti mengembangkan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPA Terpadu, dan hasilnya sangat baik karena peserta didik merasa tertantang dan mereka merasa lebih mudah dalam menghafal dan mengingat istilah-istilah dalam pelajaran tersebut. Pada jurnal Yulianti membahas media teka-teki silang di gunakan di kelas VII yang merupakan persamaan pada penelitian ini. Namun perbedaan terletak pada materi yang diberikan yaitu pelajaran IPA.

Berdasarkan penelitian relevan dan penjelasan diatas, penelitian ini akan membahas tentang penggunaan media *crossword puzzle* untuk kemampuan penguasaan kosakata. Beberapa hal yang akan dibahas adalah *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, keefektifan penggunaan media *crossword puzzle,* gambaran tentang penggunaan media *crossword puzzle* terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 3 Jati Agung.

2.2 Kerangka Teori

Crossword Puzzle merupakan sebuah media yang merupakan salah satu alternative dalam pembelajaran kosakata. Penguasaan kosakata merupakan salah satu unsur bahasa dari kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Semakin banyak kosakata maka akan semakin mudah bagi peserta didik menuangkan ide atau gagasannya. Selain mengisi *crossword puzzle*, kegiatan ini berguna untuk mengingat kosakata yang populer. Media *Crossword Puzzle* adalah media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan media ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

Kosakata Bahasa Inggris merupakan perbendaharaan kata dalam bahasa Inggris sebagai cikal bakal komunikasi menggunakan bahasa Inggris. Kosakata merupakan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa atau seseorang yang membentuk bahasa yang bersangkutan atau dipakai oleh orang atau kelompok masyarakat yang bersangkutan. Salah satu alasan mengapa guru membelajarkan kosakata adalah untuk memfasilitasi anak dalam meningkatkan pemahaman terhadap bacaan.

Penguasaan kosakata terbagi menjadi dua yaitu penguasaan kosakata pasif- reseptif dan aktif-produktif. Penguasaan kosakata secara pasif-reseptif merupakan kemampuan peserta didik memahami atau menghafalkan arti kata tanpa harus mampu menggunakannya dalam berkomunikasi. Sedangkan penguasaan kosakata secara aktif-produktif merupakan kemampuan dalam menguasai kosakata dan menggunakannya untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Agar dapat menguasai

ketrampilan tersebut diatas dengan baik, peserta didik perlu dibekali dengan unsur-unsur bahasa yaitu kosakata, lafal, ejaan serta tata bahasa. Semua saling berkaitan, misalnya untuk tata bahasa yang merupakan kumpulan dari kosakata membentuk suatu kalimat membantu peserta didik mengungkapkan gagasannya dan membantu si pendengar dapat memahami gagasan orang lain.

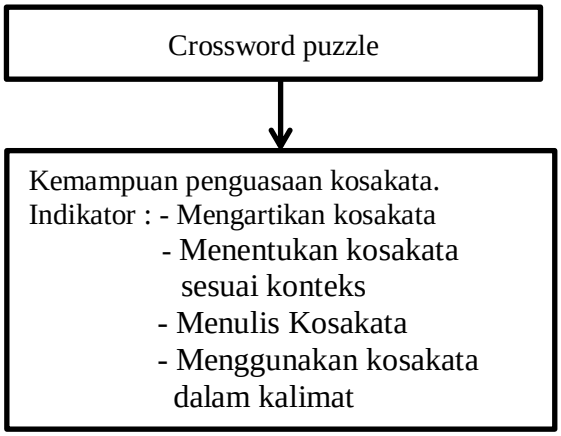
Crossword puzzle adalah media yang penggunaannya mengisi kotak-kotak dengan huruf yang sesuai dengan pertanyaan mendatar dan menurun sehingga terbentuk suatu kosakata yang memiliki makna. Dengan menggunakan media *Crossword puzzle,* peserta didik dapat menuangkan kemampuan kognitifnya ke dalam kotak-kotak tersebut. Peserta didik membangun sendiri pengetahuan yang mereka miliki sehingga hasilnya dapat di ambil sebagai pengukur hasil belajar pemahaman kosakata oleh pendidik. Peserta didik dapat menghubungkan kemampuan kognitif mereka dengan pertanyaan dan menuliskan jawaban berdasarkan pemahaman peserta didik. Media *Crossword puzzle* dapat menjadikan peserta didik menjadi aktif dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Yang menjadi ciri khas media ini adalah *Crossword puzzle* dapat digunakan untuk mengukur kemampuan menulis kosakata peserta didik.

Ada beberapa kelebihan dalam menggunakan *crossword puzzle* yaitu:

1. Peserta didik merasa termotivasi dan tertantang untuk belajar kosakata.
2. Memberikan latihan bahasa dalam berbagai keterampilan berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca.
3. Membuat konteks yang bermakna untuk penggunaan bahasa
4. Dapat membantu peserta didik belajar dan memahami kata-kata baru

dengan lebih mudah.

Gambar. 2 Bagan kerangka pikir

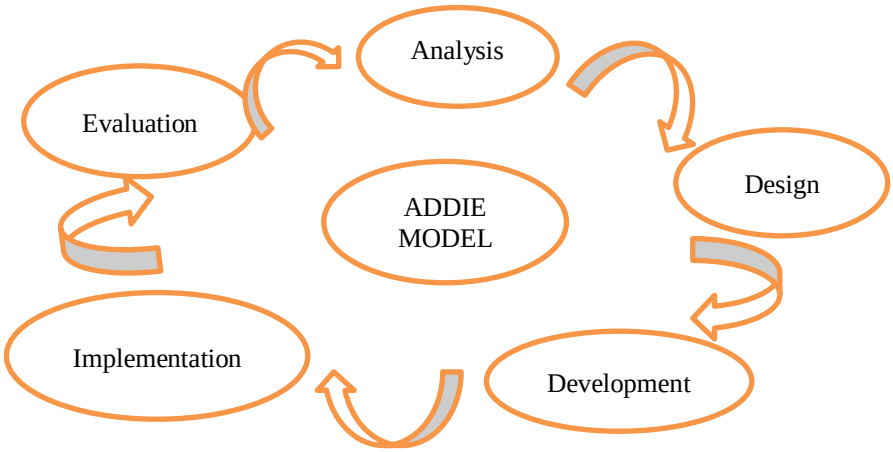


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan ini adalah suatu bentuk penelitian yang dimana dalam penelitian memerlukan adanya produk sebagai bahan utama yang dibutuhkan untuk penelitian pengembangan, karena produk tersebut yang akan peneliti kembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang memiliki langkah dalam mengembangkan produk, yaitu *Analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini karena dalam langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung ke masalah pokok dalam mengembangkan suatu produk metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan produk baru.



Gambar. 3.1 Model Pengembangan *ADDIE*

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk Pengembangan Media *crossword puzzle* sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) media *crossword puzzle* menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

3.1.1 Tahap Analisis

Merupakan tahap pertama dalam menemukan masalah di lapangan. Ada beberapa tahapan dalam melakukan analisis yaitu:

1. Menganalisis permasalahan dalam pembelajaran, dimana terdapat banyak kata asing yang sulit dipahami dan diingat oleh peserta didik terutama pada Kompetensi Dasar 3.4 Memberi dan meminta informasi terkait dengan deskripsi orang, binatang, dan benda, sangat pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. Pendidik mengalami kesulitan dalam memberikan materi agar peserta didik dapat memahami materi tersebut dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi alternatif media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran berupa media *Crossword Puzzle*, dengan adanya media tersebut diharapkan memberikan pembelajaran yang berbeda sehingga peserta didik termotivasi dan aktif dalam belajar.
2. Menganalisis peserta didik, bertujuan mengetahui keterampilan, karakter, dan motivasi dalam pembelajaran materi deskripsi orang, binatang dan benda di sekitar. Diketahui dari hasil wawancara peserta didik di kelas VII SMPN 3 Jati Agung termotivasi belajar dengan menggunakan media yang menarik.
3. Menganalisis tugas yang bertujuan untuk menjelaskan tugas yang dilakukan pada Kompetensi dasar menyebutkan benda, orang, hewan di sekitar yang meliputi aspek kognitif yaitu peserta didik dapat menjawab soal latihan yang ada pada media pembelajaran *crossword puzzle*. Aspek afektif peserta didik dapat dilihat pada kemampuan melakukan interaksi baik dengan temannya maupun dengan pendidik dengan cara bertanya, memberi pendapat dan menjawab pertanyaan. Aspek psikomotor peserta

didik dapat membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan terkait dengan deskripsi benda, orang, dan binatang.

4. Perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan pengembangan media dan juga selaras dengan tujuan pada silabus dan RPP deskripsi benda, orang dan binatang. Yang dapat dicapai adalah peserta didik dapat membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan terkait dengan deskripsi benda, orang, dan binatang, meminta dan memberi informasi terkait materi dengan mandiri, dan percaya diri.

3.1.2 Tahap Desain

Tahap *design* atau perancangan media pembelajaran merupakan proses penyusunan dimana terdapat beberapa langkah yaitu:

1. Menyediakan referensi tentang *crossword puzzle*
2. Menyusun peta kebutuhan untuk pengembangan *crossword puzzle*
3. Penyusunan desain *crossword puzzle*, dilakukan dengan cara : menentukan judul media, menentukan desain (perumusan KD) serta tujuan pembelajaran, penyusunan topik materi, menentukan bentuk evaluasi;
4. Penyusunan desain instrumen

Langkah-langkah persiapan dalam menggunakan *crossword puzzle* menggunakan aplikasi *crosswordlabs* sebagai instrumen penilaian penguasaan kosakata bahasa Inggris sebagai berikut:

a. Buka halaman aplikasi pembuatan teka-teki silang *crosswordlabs*, akan muncul halaman judul yang dapat diisi dengan tema yang sesuai.
b. Isi jawaban dan pertanyaan yang kita inginkan, sesuai dengan materi pelajaran pada kolom yang berwarna putih. Sebelah kiri untuk jawaban dan

sebelah kanan untuk pertanyaan. Pisahkan jawaban dan pertanyaan dengan spasi, namun untuk menulis jawaban jangan bubuhkan spasi.

c. Langkah ketiga yaitu pada bagian *create passcode* dapat diisi password sesuai yang diinginkan dan mudah untuk diingat. Tujuannya agar dapat mengedit dan mengubah pertanyaan serta jawaban pada teka-teki yang sudah dibuat.

d. Pada bagian *privacy setting* terdapat 3 pilihan privasi yakni *public, hidden* dan *private*. Tombol *public* untuk mengatur agar semua orang dapat mengakses teka-teki silang yang sudah dibuat tersebut. Tombol *hidden* untuk mengatur pegaksesan teka-teki silang agar hanya orang yang memiliki link yang dapat mengakses halaman tersebut. Tombol *private* digunakan untuk mengatur pengaksesan teka-teki silang hanya orang yang sudah membuatnya.

e. Pilih tampilan teka-teki silang sesuai keinginan pada tanda panah dibawahnya, kemudian klik *save* dan *finish* jika tampilan sudah sesuai keinginan.

f. Langkah terakhir untuk dapat membagikan kepada peserta didik dapat memberikan *link* pada tombol *share*.

5. Membuat buku petunjuk penggunaan media pembelajaran crossword puzzle yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, materi *things around us*, petunjuk penggunaan media, soal latihan dan refleksi diri.

Pada penelitian sebelumnya perancangan *crossword puzzle* adalah mengisi kotak-kotak yang tersedia sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang diberikan dan hanya dapat diberikan dalam bentuk cetak dan hanya dapat dilakukan di pembelajaran tatap muka.

Sehingga tidak bisa dilakukan untuk pembelajaran online ataupun pemberian tugas secara online. Kekurangan atau kelemahan dari metode pembelajaran *crossword puzzle* ini adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi peserta didik merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban peserta didik yang hurufnya berkaitan dengan soal yang peserta didik tidak bisa menjawab.

Di sini peneliti menggunakan cara yang sama namun mengembangkan media *crossword puzzle* supaya media tersebut dapat digunakan baik di pembelajaran tatap muka ataupun daring.

3.1.3 Tahap Development

Tahap *development* (pengembangan) bertujuan untuk menghasilkan media yang akan digunakan pada pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini, dilakukan validasi produk oleh ahli untuk mengetahui kelayakan modul dari aspek desain, materi, dan media.

Pada tahap ini dalam mengembangkan sebuah produk harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media berbasis *crossword puzzle* Setelah produk awal dibuat langkah selanjutnya di validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain, gambar, dan warna, uji coba media dilakukan oleh 2 validator ahli media. Kemudian, uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi, yakni materi tema *things around us*, uji ahli materi dilakukan oleh 2 ahli validator. Setelah desain produk ditanggapi oleh validator dan di revisi serta dinyatakan valid selanjutnya diujicobakan skala besar dan skala kecil dalam kegiatan pembelajaran.

a. Penilaian para ahli

Pada tahap ini terdapat tiga jenis penilai ahli yaitu:

1) Ahli Materi: seorang ahli di bidangnya untuk menilai isi atau konten yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Tabel 3.2 Instrumen tanggapan ahli materi

No	Pertanyaan	Validator	
		1	2
A.	**Aspek relevansi materi**		
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD		
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran		
3	Kesesuaian materi dengan indikator		
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan.		
B.	**Aspek pengorganisasian materi**		
1	Kejelasan penyampaian materi		
2	Sistematika penyampaian materi		
3	Kemenarikan penyampaian materi		
4	Kebermanfaatan materi		
5	Kelengkapan materi		
6	Aktualisasi materi		
7	Kejelasan contoh yang diberikan		
C.	**Aspek evaluasi/Latihan soal**		
1	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran		
2	Kebenaran kunci jawaban		
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan		
4	Kejelasan rumusan soal		
5	Kebenaran konsep soal		
6	Variasi soal		
7	Kejelasan pembahasan jawaban		
D.	**Aspek bahasa**		
1	Ketepatan penggunaan istilah		
2	Kemudahan memahami alur materi dan Latihan soal melalui penggunaan bahasa.		
E.	**Aspek efek bagi strategi pembelajaran**		
1	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa		
2	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa		
3	Kemampuan media menambah pengetahuan		
4	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa		
5	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar.		

Jumlah		
Presentase		
Rerata		

2) Ahli media: seorang ahli dibidangnya yang menilai aspek tampilan media dan kesesuainnya terhadap materi ajar dan karakteristik siswa.

Tabel 3.3 Instrumen tanggapan ahli media

No	Pertanyaan	Validator	
		1	2
A. Kualitas Teknis Media			
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media		
2	Media Pembelajaran *crossword puzzle* mudah untuk digunakan		
3	Tampilan urutan menu media *crossword puzzle* tersusun secara sistematis		
4	Tampilan media pembelajaran *crossword puzzle* menarik		
5	Ketepatan penggunaan istilah *crossword puzzle*		
6	Kesesuaian bahasa dan tingkat berpikir siswa		
7	Kemudahan dalam mencari materi dan menjawab soal		
8	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa		
9	Kalimat dalam media mudah dibaca		
10	Penggunaan bahasa yang komunikatif		
B. Kejelasan Tampilan Media			
1	Kesesuaian pemilihan warna tampilan		
2	Kesesuaian pemilihan jenis huruf		
3	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf		
4	Kesesuaian tampilan gambar dalam media *crossword puzzle* mendukung materi		
5	Tampilan *user friendly*		
6	Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna secara umum		
7	Kemenarikan desain		
C. Kemanfaatan Media			
1	*Reusabilitas* (dapat digunakan Kembali)		
2	Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan baik		
3	Kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran		
4	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK		
Jumlah			
Presentase			
Rerata			

3) Ahli Desain: seorang ahli di bidangnya yang menilai isi rancangan terhadap kesesuaian dengan desain pembelajaran.

Tabel 3.4 Instrumen tanggapan ahli desain

No	Pertanyaan	Validator	
		1	2
A. Aspek tujuan/ kompetensi			
1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai		
2	Rumusan kompetensi yang ingin dicapai jelas		
3	Indikator yang dirumuskan sesuai dengan kompetensi dasar		
B. Aspek karakteristik siswa			
1	Materi yang disajikan efektif dan jelas		
2	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami		
3	Penggunaan bahasa mengacu pada pedoman EYD		
4	Penyajian media *crossword puzzle* sesuai dengan materi pembelajaran		
5	Ketepatan pemberian *feedback* dari jawaban siswa		
C. Aspek metode			
1	Media *crossword puzzle* yang disajikan tepat sasaran		
2	Strategi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran		
3	Sistematika pembelajaran dalam media *crossword puzzle* disajikan secara runtut		
4	Pemberian contoh dalam media bersifat kontekstual		
5	Keserasian tata letak tulisan pada media *crossword puzzle*		
6	Kejelasan tampilan judul dalam setiap pokok bahasan		
7	Kesesuaian proporsi gambar dan tulisan pada media *crossword puzzle*		
Jumlah			
Presentase			
Rerata			

Adapun hal- hal yang divalidasi oleh validator mencakup:

1) Validasi isi

Apakah isi media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan yang akan diukur, dibuat jelas dan menarik untuk pemakainya. Apakah ilustrasi media pembelajaran dapat memperjelas konsep dan mudah dipahami.

2) Validasi dari segi bahasa

Apakah kalimat-kalimat pada media pembelajaran telah memenuhi kaidah bahasa Indonesia yang baku dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan untuk merevisi tahap 1 yang menghasilkan media pembelajaran tahap 2.

b. Uji coba terbatas

Media pembelajaran yang telah dihasilkan di tahap 2 selanjutnya di uji cobakan dikelompok yang menjadi subjek penelitian. Tujuannya untuk mendapatkan masukan langsung dari guru, peserta didik dan pengamat terhadap media pembelajaran yang telah disusun dan melihat kecocokan waktu yang telah direncanakan dalam RPP dengan pelaksanaannya selama pelaksanaan uji coba.Pengamat mencatat semua reaksi, aktivitas peserta didik dan respon peserta didik. Hasil uji coba ini akan digunakan untuk merevisi media pembelajaran dalam penelitian ini. Uji coba terbatas dilakukan pada peserta didik.

3.1.4 Tahap Implementasi

Tahapan ini adalah tahapan penerapan atau pelaksanaan dari hasil produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Media yang telah divalidasi oleh para ahli selanjutnya diujikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui keefektifan dalam penggunaan. Setelah uji coba dilakukan, peserta didik diminta mengisi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Aspek-aspek yang diujikan dalam angket penggunaan media *crossword puzzle* yaitu kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, serta manfaat media *crossword puzzle*.

3.1.5 Tahap Evaluasi

Merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Tahapan ini dilakukan untuk menilai kualitas dari produk yang sudah dikembangkan kemudian di evaluasi, juga berdasarkan saran validator maupun peserta didik dalam tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan klarifikasi data yang didapatkan dari angket berupa tanggapan peserta didik. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi terhadap produk sesuai dengan saran dan catatan dari ahli dan pengguna. Hasil perbaikan yang dilakukan kemudian menjadi produk akhir berupa *crossword puzzle*.

3.2 Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMP Negeri 3 Jati Agung yang lokasinya berada di komplek Perum Permata Asri Jati Agung Lampung Selatan. Penelitian dilaksanakan pada pertengahan semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas VII sebagai eksperimen yang diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *crossword puzzle* untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik serta dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dan dua orang ahli desain yang merupakan alumni Magister Teknologi Pendidikan, guru Bahasa Inggris dan peserta didik di SMP Negeri 3 Jati Agung. Rancangan penelitian adalah *pretest-posttest control group design* (Sugiyono, 2021:134), dengan desain sebagai berikut:

Kelompok	*Pretest*	*Treatment*	*posttest*
Eksperimen	O_1	X_1	O_2

Keterangan:

X_1: Treatment atau perlakuan diberikan media pembelajaran *Crossword puzzle* pada pembelajaran bahasa Inggris.

O_1: Hasil pengukuran kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O_2: Hasil pengukuran kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan

Subjek penelitian yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang diberikan pre test dan posttest sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* pada materi *things around us.*

3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

Definisi konseptual dari potensi dan kondisi, proses pengembangan, karakteristik, dan efektivitas sebagai berikut:

1. Potensi dan kondisi. Potensi merupakan sesuatu yang memungkinkan untuk dikembangkan dan dilaksanakan untuk suatu tujuan. Sedangkan kondisi adalah keadaan, suasana yang ada.
2. Proses pengembangan adalah suatu langkah atau aktivitas yang dilakukan secara bertahap dan menghasilkan suatu produk tertentu.
3. Karakteristik merupakan segala hal yang merupakan ciri khas atau teknis suatu produk atau elemen tertentu.
4. Efektivitas produk adalah suatu kondisi dimana terjadi peningkatan dari capaian sebelumnya.

Definisi operasional dari potensi dan kondisi, proses pengembangan, karakteristik, dan efektivitas sebagai berikut:

1. Potensi adalah daya dukung sekolah dan peserta didik serta warga sekolah yang memungkinkan dikembangkannya pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle*. Sedangkan kondisi adalah keadaan peserta didik, sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan media.
2. Proses pengembangan adalah tahapan dalam membuat produk media pembelajaran *crossword puzzle* melalui langkah atau tahapan. Dalam hal ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap.
3. Karakteristik materi dari produk ini adalah materi dengan tema *Things around us* yang dikembangkan dengan cara yang menarik dan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.
4. Efektivitas produk dalam hal ini media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dengan harapan baik bahkan sangat baik.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah (1) data kondisi dan permasalahan belajar di lokasi penelitian, (2) data validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan, (3) data kemampuan penguasaan kosakata peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, angket (kuesioner), observasi dan dokumentasi. Menurut Dinayati (2022) pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara

   Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan dilapangan dan mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan belajar siswa. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer yang akan digunakan dalam mengembangkan produk.

   Wawancara dilakukan dengan 2 cara, secara terstruktur dengan telah disiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Selain itu menggunakan wawancara tidak terstrukur digunakan pada saat penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal permasalahan yang ada dilapangan.

2. Angket (kuesioner)

   Angket atau kuesioner berupa seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner digunakan untuk mendaptkan data mengenai penilaian para ahli desain media, ahli media, ahli materi Bahasa Inggris dan ahli Bahasa Indonesia tentang media berbasis *Crossword Puzzle*.

3. Observasi

   Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa saat proses pembelajaran, serta mengamati perubahan prilaku belajar siswa dengan media *Crossword Puzzle* yang telah dikembangkan.

4. Dokumentasi

   Dokumentasi yang peneliti gunakan adalah pengambilan data seperti profil sekolah, data peserta didik, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana sekolah serta foto gambar proses pembelajaran.

5. Tes

Tes merupakan alat pengukur data dalam penelitian. Penulis menggunakan tes untuk mengumpulkan data-data mengenai kemampuan penguasaan kosakata peserta didik (Dinayati dkk: 2022).

Di sini penulis menggunakan pre test dan post test yang disiapkan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan untuk mengukur keefektivan media.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi instrument non tes.

1. Lembar observasi
2. Pedoman wawancara
3. Angket untuk ahli ahli media, ahli materi bahasa Inggris, ahli desain dan peserta didik.
4. Tes

Tahap uji coba utama instrumen yang digunakan adalah evaluasi untuk mengukur efektivitas pengembangan media *Crossword Puzzle* yang telah dikembangkan dan angket observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata Peserta didik.

3.7 Analisis Data

Hasil masukan dan saran dari ahli media, ahli materi Bahasa Inggris, ahli bahasa Indonesia dan peserta didik menghasilkan data kualitatif, selanjutnya diolah dan dianalisis secara kuantitatif. Angket penilaian responden yang menghasilkan data

kuantitatif diolah dan dianalisis secara deskriptif. Analisis data yang dilakukan meliputi: (1) analisis data lembar validasi media pembelajaran, (2) analisis data lembar praktisi guru dan tanggapan siswa, (3) analisis data lembar observasi kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

1. Analisis Data Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran

Lembar angket validasi bahan ajar bertujuan untuk melihat kevalidan produk yang dikembangkan. Menurut Firmansyah bahwa rumus yang digunakan dalam menentukan nilai validitas bahan ajar sebahai berikut (Firmansyah & Rusimamto, 2020) :

HR = $\frac{\sum \mathrm{SP}}{\sum \mathrm{SM}} X100\%$

Keterangan:

HR = Hasil *rating*

∑SP =Jumlah skor yang diperoleh

∑SM = Jumlah skor maksimum

Untuk melakukan analisis dari tanggapan validator digunakan statistik deskriptif atau kriteria penilaian dalam bentuk rentang skor sebagai berikut

Tabel 3.5 Tabel Kriteria Penilaian Validitas

Kategori	**Bobot Nilai**	**Nilai (%)**
Tidak Valid (TV)	1	25% - 43%
Kurang Valid (KV)	2	44% - 62%
Valid (V)	3	63% - 81%
Sangat Valid (SV)	4	82% - 100%

(Sumber: Sugiyono, 2016:305)

Berdasarkan tabel diatas maka produk pengembangan dapat memenuhi kriteria jika berada pada kategori dapat digunakan tanpa revisi kategori sangat valid atau dengan revisi kecil dengan kategori valid.

2. Analisis Data Lembar Angket Praktisi Guru dan Tanggapan Peserta Didik

Analisis data angket praktisi guru dan peserta didik untuk meninjau keefektifan produk media yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk melihat kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dari hasil lembar observasi sebagai berikut:

$$\text{HR} = \frac{\sum \text{SP}}{\sum \text{SM}} X100\%$$

Keterangan:

HR = Hasil *rating*

∑SP =Jumlah skor yang diperoleh

∑SM = Jumlah skor maksimum

Untuk melakukan analisis dari jawaban peserta didik atau responden digunakan statistik deskriptif atau kriteria penilaian dalam bentuk rentang skor yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Tabel Kriteria Penilaian Validitas

Kategori	**Bobot Nilai**	**Nilai (%)**
Sangat Tidak Baik	1	25% - 43%
Tidak Baik	2	44% - 62%
Baik	3	63% - 81%
Sangat Baik	4	82% - 100%

(Sumber: Widoyoko, 2014:105)

3. Analisis Data Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik

Analisis peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik berdasarkan data lembar observasi penguasaan kosakata. Selanjutnya peneliti ingin melihat apakah terdapat perbedaan atau peningkatan dalam penggunaan media *crossword puzzle*. Sebelum melakukan analisis uji statistic perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Selanjutnya dilakukan uji Hipotesis dengan menggunakan uji-t dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

3.1.1 Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono 2021:485). Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Metode uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment.*

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2\ (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2\ (\sum Y)^2\}}}$$

(Sugiyono 2021: 290)

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y
n = Jumlah sampel yang diteliti
X = Jumlah skor X
Y = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid dengan α = 0,05 dan dk = n

Tabel 3.1. Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
0,60 sampai 0,79	Tinggi

0,40 sampai 0,59	Sedang
0,20 sampai 0,39	Rendah
0,00 sampai 0,19	Sangat rendah

Sugiyono (2021: 292)

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan komputer yaitu *SPSS 20*. Dalam perhitungan uji validitas hasil tes minat menggunakan lembar observasi.

3.1.2 Uji Reliabilitas

Analisis data yang digunakan merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penggunaan statistik parametrik memerlukan terpenuhinya asumsi data harus normal, sehingga perlu uji persyaratan yang berupa uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya.

$$\frac{(fo - fh)2}{fh}$$

(Sugiyono, 2021: 276)

Keterangan:

fo = Harga mutlak terbesar

fh = frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujiannya adalah jika chi kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga chi kuadrat tabel $xh^2 < x_{tab2}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Uji analisis *One-Way* ANOVA. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa nilai Sig ≥ α (0,05) maka dapat dinyatakan bahwa data berasal dari populasi yang bervarian homogen (Sugiyono, 2021: 313).

3.1.3 Uji Tingkat Efektifitas Media

Mengetahui tingkat efektivitas produk dalam pembelajaran dilakukan dengan uji eksperimen menggunakan *t test* dan uji *gaint* ternormalisasi untuk mengetahui perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle*. Kedua skor sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* dibandingkan dan dianalisis. Hasil pengujian tersebut kemudian disimpulkan untuk mengetahui pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *crossword puzzle*. Perbedaaan nilai *gain score* diuji secara statistik dengan t-test berkolasi *(related)* dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$: rata-rata sampel 1 (menggunakan media *Crossword puzzle* hasil pengembangan)

$\bar{X}_2$: rata-rata sampel 2 (tidak menggunakan media *Crossword puzzle* hasil pengembangan)

S1: Simpangan baku sampel 1

S2: Simpangan baku sampel 2

S_1^2 : Varians sampel 1

S_2^2 : Varians sampel 2

r : Korelasi antar data dua kelompok

(Sugiyono 2021: 308)

Hipotesis awal :

H0 : Tidak ada pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di SMPN 3 Jati Agung Agung.

H1 : Ada pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di SMPN 3 Jati Agung.

Dasar pengambilan keputusan:

a. Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

b. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Atau cara lain untuk pengambilan keputusan adalah:

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 dan dk = $n_{1+}n_2$ -2

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan hasil analisis potensi dan kondisi di SMP Negeri 3 Jati Agung khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi kemampuan penguasaan kosakata sangat mendukung untuk dikembangkannya media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata seperti tersedianya Wi-fi oleh pihak sekolah serta sarana buku penunjang sudah dimiliki oleh peserta didik.
2. Proses pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model ADDIE berdasarkan hasil tanggapan dari para ahli diperoleh rata-rata untuk validasi pertama sebesar 76,47 dan rata-rata validasi kedua sebesar 84,72 dengan kriteria layak dan valid.
3. Karakteristik pengembangan media *English Crossword Puzzle* materi *Things around us* yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari materi pembelajaran, buku petunjuk mengerjakan soal, tes yang menggunakan media *crossword puzzle* untuk pembelajaran tatap muka disertai *link* untuk dapat terhubung ke android di pembelajaran daring.
4. Berdasarkan hasil hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan angka yang signifikan antara nilai pre-test dengan nilai post-test dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0.000, < 0,05$. Nol hipotesis (H0) pada penelitian ini ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima dimana terdapat perbedaan signifikan dari hasil pretest dan posttest sebesar 34%. Pada hasil posttest sebesar 81,56 lebih baik

dibandingkan hasil pretest sebesar 61,03. Dapat diambil kesimpulan bahwa setelah peserta didik belajar dengan media *Crossword puzzle* didapatkan hasil post test yang signifikan dari nilai pre test sebelum diberikan perlakuan.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini diberikan kepada:

1. Peserta Didik

   Agar dapat memanfaatkan android sebagai media pembelajaran pada semua mata pelajaran di sekolah khususnya pelajaran Bahasa Inggris.

2. Pendidik

   Pendidik disarankan untuk menggunakan media *crossword puzzle* pada pelajaran kosakata di materi lainnya sehingga hasil belajar lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

3. Peneliti Lain

   Agar dapat mengembangkan aspek ketrampilan yang lain dan lebih rinci sehingga lebih efektif dan efisien dalam penggunaan media *crossword puzzle* secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, C. M., & Endryansyah. (2015). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *04*(02), 367–374. ejournal.unesa.ac.id

Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *10*(1), 119–134. https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133

Amalia, R., & Makassar, U. M. (2022). *Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar*. *1*(1), 12–18.

Amelia, D. (2021). Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Storytelling Slide and Sound. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *2*(1), 22. https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.948

Anggraeni, N. (2021). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Crossword Puzzle pada Siswa Smp Negeri 8 Penajam. *Jurnal Sosial Sains*, *1*(8), 827–837. https://doi.org/10.36418/sosains.v1i8.179

Anwar, Y. T., & Efransyah, E. (2018). Teaching English Vocabulary Using Crossword Puzzle Game At the Seventh Grade Students. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, *1*(3), 235. https://doi.org/10.22460/project.v1i3.p235-240

Arimadona, S., & Silvina, R. (2019). Pengembangan modul pembelajaran zat adiktif dan psikotropika berbasis scientific approach dengan crossword puzzle. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, *3*(1), 63. https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.661

Ariyanti, N. (2020). Web-Based Crossword Development to Improve Vocabulary Mastery of Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sidoarjo Students/على المتقاطعة الكلمات تطوير ويب أساس …. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign …*, *4*(2), 232–244. http://journal2.um.ac.id/index.php/alarabi/article/view/16791

Azizah, S., Ariwidodo, E., & Adriana, I. (2015). *IMPLEMENTASI PENDEKATAN SCIENTIFIC DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS KURIKULUM 2013 DI SMPN 1 PAMEKASAN Siti Azizah Eko Ariwidodo Iswah Adriana Abstract : Keywords : 2*, 296–315.

Castillo-Cuesta, L. (2020). Using Digital Games for Enhancing EFL Grammar and Vocabulary in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *15*(20), 116–129. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16159

Euis Yanah Mulyanah, Ishak, M. I. F. (2018). ISSN 2540-9093 PENERAPAN METODE TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) DALAM PENGUASAAN KOSA KATA Euis Yanah Mulyanah , Ishak , Moh . Iqbal Firdaus Universitas Muhammadiyah Tangerang A . Pendahuluan Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Euis Yanah Muly. *Jpsd*, *4*(2), 175–189.

Firmansyah, R. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Kepraktisan Modul Pembelajaran Human Machine Interface Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Smk Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan*, *9*, 399. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/34784

Haitami, H., Tirtanawati, M. R., Suriyah, P., Education, A., Education, A., & Education,

A. (2022). *The Effectiveness Of Digital Crossword Puzzle On English Vocabucary Mastery At Seventh Grade Student Of Smp N 1 Sukosewu (An Experimental Research at the Seventh-Grade Students of SMPN 1 Sukosewu In Academic Years 2021/2022)*. 1–5.

Hasan Basri, M. Rasyid Ridla, & Abd. Wahed. (2014). Strategi belajar kosakata bahasa inggris. *Jurnal Okara*, *2*, 153–166.

Hasibuan, T. R., Harida, E. S., & Siregar, F. R. (2018). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Crossword Puzzle Technique At Sd Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, *4*(1), 91. https://doi.org/10.24952/tazkir.v4i1.1067

Huda, N. F. (2020). Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan KosaKata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *2*(2), 100–115. https://doi.org/10.18196/mht.2220

Ika, D. J., Dian, F., & Adin, F. (2022). A Model of Digital Vo-Book with Crossword for Teaching and Learning Vocabulary in Seventh Grade Junior High School t Blitar: Research and Development. *Josar*, *8*(1), 102–112. http://repository.unisbablitar.ac.id/id/eprint/263%0Ahttp://repository.unisbablitar.ac.id/263/1/2128-Article Text-6222-1-10-20220329.pdf

jaya. (2017). Increasing Student Vocabulary By Using Crossword Puzzle Eight Grade Students of Smp Negeri 1 Galang. *Jme*, *5*(7), 1–6.

Lampung, B. (n.d.). *1 , 2 , 3*.

Lestari, N., & Yulia, Y. (2018). the Use of Crossword Puzzle To Improve Vocabulary Mastery of the Fifth Grade Students of Sd N Golo. *JELLT (Journal of English Language and Language Teaching)*, *2*(2), 71. https://doi.org/10.36597/jellt.v2i2.3275

Majaga, Z. D., Ohoiwutun, J. E., & Salehuddin. (2013). Improving Vocabulary Mastery of the Eighth Grade Students Through Crossword Puzzle. *E-Journal of English Language Teaching Society (ELTS)*, *1*(2), 1–14.

Malang, U. N. (2020). *Designing the Arabic Crossword Puzzles for the First , Second , and Third Grade of the " Mambaul Ulum " Islamic Elementary School Malang Nurul Hidayati*. *4*(2), 245–258.

Mardiana, M. (2018). Penerapan Pembelajaran Ipa Berbasis Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Sikap Ilmiah Pada Siswa Madrasah Ibtidayah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 61–80. https://doi.org/10.35931/am.v0i0.69

Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *3*(2), 133–140.

Maududi, A., & Purwanto, E. (2018). Influence of Pictorial Crossword Puzzle Media Toward Vocabulary Mastery and Initial Writing Skills of Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, *7*(3), 318–323. https://doi.org/10.15294/jpe.v7i3.24214

Mochtar, R., Arsyad, M., & Azis, A. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Dengan Menggunakan Media Puzzle Pada Peserta Didik Kelas X SMA YASPIB Bontolempangan Gowa Tahun Pelajaran 2013-2014. *Jpf*, *2*(2), 165–174.

Muh. Hizbul Muflihin. (2009). Aplikasi Dan Implikasi Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran. *Khazanah Pendidikan*, *1*(2), 26–36.

Nirmalasari, D., Mulyani, B., & Utami, B. (2013). *Studi Komparasi Penggunaan Media Mind Map Dan Crossword Puzzle Pada Metode Proyek Ditinjau Dari Pada Materi*

Pokok Sistem Koloid Kelas Xi Semester Genap Sma N 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2012 / 2013. *2*(4), 110–117.
Novianti, Y. (2020). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas Vii Smpn 1 Muara Bungo. *Jurnal Muara Pendidikan*, *5*(1), 551–556. https://doi.org/10.52060/mp.v5i1.277
Nurmadiah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, *5*(1), 131–144. https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109
Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171
Penelitian, J. (2022). *Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : 9*(2), 302–306.
Permanasari, D. (2017). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. *Jurnal Pesona*, *3*(2), 156–162. https://doi.org/10.26638/jp.444.2080
Prameswari, noviardani kartika. (2017). *6,09 Dan Nilai T*. *2*(2), 90–102.
Puspita, N., & Sabiqoh, N. (2017). Teaching Vocabulary by Using Crossword Puzzle. *Tadris Bahasa Inggris*, *10*(2), 308–325.
Radili, L. (2006). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *E-Tech*, *1*(1), 1–12.
Rahmah, L. A., & Dewi, R. M. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *4 No 3*, 1–10.
Ramdhan, V. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Babasa Terhadap Pemahaman Membaca Teks Narasi bahasa Inggris (The influence of the mastery of vocabulary and Grammar Babasa Against reading comprehension Text English Narration). *Deiksis*, *09*(02), 240–246.
Rikmasari, R., & Budianti, Y. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Circuit Learning Pada Siswa Kelas Iii Di Sdn Jatimulya 03 Bekasi. *JISD: Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, *6*(2), 135–141.
Ritonga, A. W. (2020). Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School. *Studi Arab*, *11*(2), 73–86. https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab
Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Bahasa. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, *1*(2), 148. https://doi.org/10.26858/interference.v1i2.14859
Setyawan, O. G. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta. *Jurnal Ortopedagogia*, *1*(4), 289–295.
Stovia, A., & Firmansyah, D. B. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, *8*(2), 77–84. https://doi.org/10.15294/chie.v8i2.37193
Sujarwanto, -. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme Pada Materi Ciri-Ciri Mahluk Hidup Di Kelas Iii a Sd Negeri Keputran. *Mimbar Sekolah Dasar*, *3*(1), 69–80. https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2357
Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Ta'dib*, *21*(2), 87. https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, *03*(01), 171.

Vidya Dharma, P. S., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Di Sma Negeri 1 Bengkulu Tengah Kelas Xi. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, *3*(1), 66–74. https://doi.org/10.33369/jik.v3i1.7347

Yulianti, E., & Andriyanto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu Untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, *7*, 153–162.

Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *1*(2), 165–174. https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023