

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB*
(*THE WORD SEARCH PUZZLES*) TERHADAP PENINGKATAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA
PESERTA DIDIK SD**

(Skripsi)

Oleh

**YUGI UTAMI
NPM 2113053132**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB* (*THE WORD SEARCH PUZZLES*) TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA PESERTA DIDIK SD

Oleh

Yugi Utami

Masalah dalam penelitian yaitu rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis WEB "*the word search puzzles*" terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *quasi experimental* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian sebanyak 92 peserta didik, sampel penelitian 23 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* penguasaan kosakata bahasa Inggris. Data dianalisis menggunakan uji regresi sederhana, hasil penelitian menunjukkan $F_{hitung} 200,866 > F_{tabel} 4,32$ pada taraf signifikansi 5%, media pembelajaran berbasis WEB (*the word search puzzles*) berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik SD Negeri 6 Metro Barat.

Kata kunci: media pembelajaran berbasis WEB "*the word search puzzles*", kosakata bahasa Inggris.

ABSTRAK

THE INFLUENCE OF THE USE OF WEB-BASED LEARNING MEDIA (THE WORD SEARCH PUZZLES) ON IMPROVING MASTERY OF ENGLISH VOCABULARY ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

Yugi Utami

The problem in the study is the low mastery of English vocabulary in elementary school students. This study aims to determine the effect of using WEB-based learning media “the word search puzzles” on improving English vocabulary mastery in elementary school students. The research used quasi experimental method with pretest-posttest control group design. The study population was 92 students, the research sample was 23 students. Data collection was done through pretest and posttest of English vocabulary mastery. The data were analyzed using simple regression test, the results showed $F_{hitung} 200.866 > F_{tabel} 4.32$ at 5% significance level, WEB-based learning media (the word search puzzles) had a positive effect on increasing the mastery of English vocabulary of elementary school students of SD Negeri 6 Metro Barat.

Keywords: web-based learning media the word search puzzles, English vocabulary.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB*
(*THE WORD SEARCH PUZZLES*) TERHADAP PENINGKATAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA
PESERTA DIDIK SD**

**Oleh
Yugi Utami**

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB*
(*THE WORD SEARCH PUZZLES*)
TERHADAP PENINGKATAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS PESERTA DIDIK SD**

Nama Mahasiswa

Yugi Utami

No. Pokok Mahasiswa

2113053132

Program Studi

S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

Ilmu Pendidikan

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 196007061984031004

Siti Nuraini, M.Pd.
NIP 232104940804101

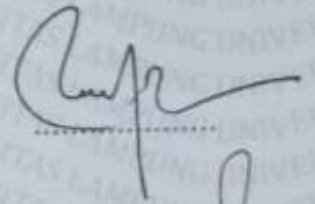
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 197412202009121002

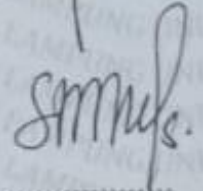
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

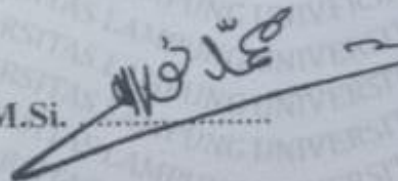
Ketua : Drs. Rapani, M.Pd.



Sekretaris : Siti Nuraini, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Ahet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 20 Maret 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

nama : Yugi Utami
NPM : 2113053132
program studi : S 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
jurusan : Ilmu Pendidikan
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
judul skripsi : Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *WEB*
(*the word search puzzles*) terhadap peningkatan
penguasaan kosakata bahasa inggris pada peserta didik SD

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang ini merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di institusi manapun. Semua sumber referensi dan kutipan yang digunakan dalam penelitian ini telah dicantumkan dalam daftar pustaka. Saya bertanggung jawab penuh atas keaslian karya ini dan bersedia menerima sanksi akademik apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Bandar Lampung 20 Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Yugi Utami

NPM. 2113053132

RIWAYAT HIDUP



Yugi Utami lahir di OKU Timur, Provinsi Sumatra Selatan, pada tanggal 05 Juni 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Junaidi dan Ibu Mugiyem.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Jaya Mulya lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 3 Belitang Madang Raya lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Belitang lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung Melalui Jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu IKAM OKUT tahun 2023 menjabat sebagai Koordinator Bidang Media Center, pada tahun 2023 aktif di program MBKM bagian Kampus Mengajar angkatan 6 di SD Negeri 3 Rukti Basuki, kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung, pada tahun 2024, peneliti melaksanakan Program Kiliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Pematang Baru di desa Pematang Baru, Kecamatan Palas, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

مَنْ طَلَبَ شَيْئًا وَجَدَ

Barangsiapa bersungguh-sungguh, maka dia akan mendapatkan (kesuksesan)

(Imam Syafi'i)

Ikhlas menjalani nya

(Yugi Utami)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Alhamdulillah rabbil 'alamin...

Segala puji bagi Allah SWT, Dzat Yang Maha Sempurna atas segala nikmat dan karunia-Nya. Dengan kerendahan hati yang tulus, mengharap keridhaan Allah SWT, kupersembahkan karya ini sebagai bukti perjuangan, dan ungkapan rasa syukur yang tak terhingga. Setiap lembar yang terukir dalam karya ini adalah manifestasi dari doa-doa yang terkabulkan dan harapan yang terpenuhi. Dengan penuh cinta dan kasih sayang, kupersembahkan karya ini untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Junaidi sosok tangguh yang tak pernah mengeluh, yang selalu memberikan yang terbaik untuk keluarga. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang bapak curahkan untuk mendidik dan membesarkanku. Setiap nasihat dan do'a yang bapak panjatkan telah menuntunku hingga sampai di titik ini. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan keberkahan untuk bappak. Terimakasih sudah memanggilku cikgu sewaktu kecil hingga terkabulah sekarang anakmu ini menjadi seorang cikgu

Ibu Mugiyem malaikat tak bersayapku, wanita terhebat dalam hidupku.

Terimakasih atas kasih sayang yang tak terhingga, kesabaran yang tak terbatas, dan do'a yang tak pernah putus. Setiap langkahku adalah hasil dari perjuanganmu, setiap pencapaianku adalah buah dari pengorbananmu. Semoga Allah senantiasa melindungi dan memberikan kebahagiaan untuk Ibu. terimakasih tak kenal lelah dalam mengusahakan segalanya untuk anakmu.

Adik Laki-lakiku

Terimakasih telah menjadi penyemangat dalam hidupku. Semoga kelak kamu bisa meraih kesuksesan yang jauh lebih tinggi dan membanggakan kedua orang tua kita. Jadilah pribadi yang selalu rendah hati dan teruslah bermimpi setinggi langit.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis WEB (the word search puzzles) terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik SD” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. Rektor Universitas Lampung, yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada mahasiswa dalam penyelesaian skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd. Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi yang diperlukan untuk skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung telah memberikan dukungan dan fasilitas yang memungkinkan penyelesaian skripsi ini dan memberikan masukan yang berharga sebagai pembahas.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung telah memberikan dukungan berkelanjutan untuk kegiatan di PGSD Kampus B dan memfasilitasi penyelesaian skripsi.
5. Drs. Rapani, M.Pd. telah memberikan bimbingan, saran, dan nasihat yang berharga sebagai pembimbing I, ketua penguji, dan pembimbing akademik hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. Siti Nuraini, M.Pd. telah memberikan arahan dan bimbingan yang bermanfaat dalam perannya sebagai pembimbing II dan sekretaris penguji.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Universitas Lampung telah memberikan bekal ilmu yang berharga selama masa perkuliahan.
8. Bapak Dedi Kurniawan, S.Pd. SD. kepala SD Negeri 6 Metro Barat yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
9. Peserta didik kelas III SD Negeri 6 Metro Barat yang telah berkontribusi aktif dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Keluarga tercinta bapak, ibu, dan adikku telah memberikan dukungan tak terhingga melalui perjuangan, doa, dan semangat dalam setiap langkah menuju kesuksesan.
11. Muhammad Angga Ardhinta telah memberikan dukungan dan pertolongan dikala mendapat kesulitan selama mengemban pendidikan
12. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021 kelas E telah memberikan dukungan selama masa studi.
13. Rekan-rekan kosan Khusnul, Soviyani, Silfia, Nur Anisa yang telah menjadi saudara perantauan dan perjuangan selama kuliah.
14. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Metro, 20 Maret 2025
Peneliti



Yugi Utami
NPM. 2113053132

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Lingkup Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
3. Fungsi Media Pembelajaran	13
B. Media Pembelajaran Berbasis <i>Web</i>	15
1. Pengertian <i>The Word Search Puzzles</i>	15
2. Manfaat <i>The Word Search Puzzles</i> dalam Pembelajaran.....	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>The Word Search Puzzles</i>	17
4. Cara Membuat Media <i>The Word Search Puzzles</i>	18
5. Contoh Media Pembelajaran <i>The Word Search Puzzles</i>	18
C. Keterampilan Kosakata Bahasa Inggris	20
1. Pengertian Kosakata.....	20
2. Pentingnya Penguasaan Kosakata dalam Bahasa Inggris	21
D. Penelitian Relevan.....	22
E. Kerangka Pikir	25
F. Hipotesis.....	27
III. METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	29

C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Populasi dan Sampel	31
E. Variabel dan Indikator Penelitian	32
F. Definisi Konseptual dan Definisi Oprasional	33
G. Teknik Pengumpulan Data	34
H. Instrumen Penelitian.....	35
I. Uji Prasyarat Instrumen.....	36
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Hasil Pembahasan	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	55
A. SIMPULAN	55
B. SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Ketuntasan Ulangan Harian Peserta Didik Kelas III SD Negeri Metro Barat	6
2. Data Populasi Peserta Didik Kelas III SDN 6 Metro Barat	31
3. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	36
4. Klasifikasi Validitas.....	37
5. Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes.....	38
6. Klasifikasi Reliabilitas	39
7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	39
8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal	40
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	40
10. Hasil Analisis Daya Pembeda.....	40
11. Deskripsi Hasil Penelitian	44
12. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas III C	45
13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas III C	46
14. Rekapitulasi Uji Regresi Linier Sederhana	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Menu Media Pembelajaran <i>the word search puzzles</i>	18
2. Contoh Pengerjaan Media Pembelajaran <i>the word search puzzles</i>	19
3. Kerangka Pikir	27
4. Desain Eksperimen	28
5. Grafik Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas III C.....	46
6. Grafik Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas III C	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Penyusunan Proposal	61
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	62
3. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	63
4. Surat Izin Uji Coba Instrumen	64
5. Balasan Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	65
6. Surat Izin Penelitian.....	66
7. Balasan Surat Izin Penelitian	67
8. Lembar Validitas Instrumen Soal.....	68
9. Lembar Validitas Media	71
10. Soal yang Diuji Validitas.....	76
11. Soal dan Kunci Jawaban yang Dipakai.....	79
12. Pedoman Penskoran Soal	82
13. Modul Ajar	83
14. Media Ajar.....	91
15. Perhitungan Uji Validitas Instrumen	92
16. Perhitungan Uji Reliabilitas	93
17. Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran	94
18. Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda.....	95
19. Uji Normalitas <i>Pretest</i>	96
20. Uji Normalitas Kelas <i>Posttest</i>	97
21. Hasil Uji Homogenitas.....	98
22. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Regresi Linier Sederhana	99
23. Nilai-nilai r Product Moment.....	103
24. Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	104

25. Distribusi F.....	105
26. Dokumentasi	106

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi ini, penguasaan bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari dari generasi milenial, generasi Z dan generasi Alpha. Penguasaan bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan mendasar yang perlu dikenalkan sejak usia muda. Hal ini selaras dengan Permendikbud No. 22 dan 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan yang menetapkan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Kebutuhan ini tidak terlepas dari derasnya arus informasi global melalui berbagai platform media yang mayoritas menggunakan bahasa Inggris sebagai media komunikasinya. Bahasa Inggris memiliki posisi istimewa sebagai bahasa asing utama di Indonesia yang diperkuat melalui kebijakan pendidikan nasional dalam mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bahasa internasional tersebut.

Kemampuan berkomunikasi lintas budaya menjadi tuntutan yang tidak dapat dihindari. Seiring dengan meningkatnya interkoneksi antar negara melalui kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Bahasa Inggris memegang peranan vital sebagai bahasa penghubung internasional. Bahasa ini menjadi instrumen penting dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari transaksi perdagangan, pertukaran budaya, hingga pengembangan ilmu pengetahuan. Terlebih dengan posisi Indonesia yang kini tengah berkembang pesat di sektor industri dan mulai berintegrasi dengan pasar global. Mengingat Indonesia semakin aktif dalam pergaulan internasional, kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris menjadi semakin krusial, baik untuk berinteraksi dengan pihak asing di dalam

negeri maupun ketika berhubungan dengan mitra di luar negeri. Hal ini menjadikan penguasaan bahasa Inggris bukan sekedar pelengkap, melainkan keterampilan vital yang harus dimiliki.

Konteks pendidikan, teknologi dapat dimaknai sebagai panduan atau implementasi kegiatan pendidikan yang terstruktur. Anggraeni dkk., (2020) menyatakan aspek teknologi pendidikan memiliki sifat abstrak sebagai sebuah proses. Hal ini dapat dipahami bahwa teknologi pendidikan merupakan rangkaian proses yang kompleks dan terintegrasi, dimana di dalamnya melibatkan berbagai elemen seperti sumber daya manusia, prosedur, gagasan, perangkat, serta organisasi. Semua elemen ini berperan dalam proses analisis masalah, perumusan solusi, implementasi, evaluasi, dan pengelolaan pemecahan masalah yang mencakup seluruh aspek pembelajaran manusia.

Terdapat tiga landasan fundamental yang harus dijadikan pedoman pengembangan dan pemanfaatannya. Pertama, menggunakan pendekatan sistem yang komprehensif. Kedua, menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Ketiga, mengoptimalkan penggunaan sumber belajar yang beragam dan maksimal. Berkaitan dengan hal tersebut, strategi penyelesaian masalah dalam teknologi pendidikan ditekankan pada optimalisasi sumber belajar. Perubahan terminologi dari "teknologi pendidikan" menjadi "teknologi pembelajaran" mencerminkan evolusi pemahaman ini. Pergeseran istilah ini menunjukkan bahwa fokus utama terletak pada proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai sumber belajar secara optimal untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Definisi teknologi pembelajaran dinyatakan bahwa "Teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi terhadap sumber dan proses untuk belajar".

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis *web* menjadi salah satu inovasi yang menjanjikan dalam

meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis web yang menarik untuk dieksplorasi adalah *The Word Search Puzzles*. Penggunaan media dalam pembelajaran kosakata dapat meningkatkan retensi dan pemahaman peserta didik terhadap kata-kata baru. *The word search puzzles* tidak hanya membuat pembelajaran kosakata menjadi menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik dalam mengingat dan menggunakan kata-kata baru dengan lebih efektif.

Media pembelajaran berbasis web (*the word search puzzles*) merupakan implementasi dari pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, dimana teknologi tidak hanya berperan sebagai alat, tetapi juga sebagai sumber belajar yang interaktif. Nisma (2020) menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengatasi kesenjangan penguasaan teknologi sekaligus meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik melalui cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia sekolah dasar. Media *The Word Search Puzzles* menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Peserta didik dapat belajar kosakata bahasa Inggris melalui aktivitas mencari kata yang dikemas dalam bentuk permainan digital. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga membantu peserta didik dalam mengingat kosakata baru dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses penemuan dan pengenalan kosakata baru.

Sejalan dengan hal tersebut dalam teorinya tentang pemerolehan bahasa kedua menekankan pentingnya input yang komprehensif dan menarik dalam pembelajaran bahasa. Yusuf (2023) menyatakan, "Konsep pemerolehan bahasa ternyata berbeda dengan konsep pembelajaran bahasa. Konsep pemerolehan bahasa (*Language Acquisition*) merujuk pada proses yang berlangsung dalam otak seorang anak ketika ia memperoleh bahasa pertama (L1) atau bahasa ibunya yang bersifat alami".

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi krusial dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik SD. Dalam belajar bahasa Inggris, kosakata memainkan peran penting dalam empat keterampilan bahasa Inggris, seperti apa yang Schmittedan Carthy (1997) mengatakan bahwa kosakata memiliki peran penting dalam kemampuan bahasa. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dasar untuk menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa asing di tingkat dasar, menengah, dan lanjutan. Dalam belajar empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), kosakata salah satu komponen dasar yang harus dikuasai. Mengingat bahwa empat keterampilan berbahasa membutuhkan pengetahuan tentang kata-kata karena mereka tidak akan mendapatkan apa-apa tanpa kosakata. Semakin banyak peserta didik menguasai kosakata maka akan lebih baik penguasaan bahasa Inggrisnya (Lindawati, 2018). Dengan memiliki kosakata yang terbatas, peserta didik akan menemukan kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca dan lainnya. Dengan penguasaan kosakata yang baik berarti peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami dan menggunakan kosakata.

Pembelajaran bahasa Inggris memiliki tiga komponen utama yang saling berkaitan: tata bahasa (*grammar*), kosakata (*vocabulary*), dan pengucapan (*pronunciation*). Di antara ketiga komponen tersebut, penguasaan kosakata memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Setiap institusi pendidikan dasar memiliki target pencapaian tersendiri dalam hal penguasaan kosakata. Para peserta didik diharapkan tidak hanya mampu mengingat kata-kata baru, tetapi juga memahami makna dan penggunaannya dalam konteks yang tepat. Ketika menyelesaikan pendidikan dasar, peserta didik diharapkan telah memiliki kemampuan yang memadai dalam pengucapan kosakata, pemahaman bacaan sederhana, dan pelafalan percakapan sehari-hari.

Kemampuan berbahasa Inggris, baik dalam hal membaca, menulis, maupun berbicara, sangat bergantung pada penguasaan kosakata yang memadai. Proses pembelajaran kosakata baru tidak sesederhana menghafalkan kata, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam tentang arti dan penggunaannya dalam berbagai konteks. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar adalah minimnya pengenalan kosakata. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris. Tidak jarang, para pendidik lebih menekankan pada penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Regita, 2021) salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD adalah rendahnya penguasaan kosakata peserta didik. Hal ini berdampak signifikan terhadap kemampuan berbahasa Inggris secara keseluruhan, mengingat kosakata merupakan komponen dasar dalam penguasaan bahasa. Penguasaan kosakata yang terbatas menjadi hambatan utama bagi peserta didik SD untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 6 Metro Barat terkait penguasaan kosakata bahasa Inggris, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Alokasi waktu pembelajaran bahasa Inggris yang hanya dua jam pelajaran per minggu dinilai sangat terbatas, bahkan terkadang jam pelajaran tersebut dialihkan untuk mata pelajaran lain. Selain itu, bahan ajar yang digunakan pendidik masih belum memadai dan kurang komprehensif. Proses pembelajaran, pendidik cenderung menggunakan metode konvensional berupa ceramah yang bersifat satu arah. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran juga menjadi kendala yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian pendahuluan yang menunjukkan rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik, khususnya pada data

ulangan harian kelas III SD Negeri 6 Metro Barat. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi proses pembelajaran bahasa Inggris, terutama penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap kosakata bahasa Inggris. Berikut ini hasil penelitian pendahuluan berupa data ketuntasan ulangan harian peserta didik kelas III SD Negeri 6 Metro Barat.

Tabel 1. Data Ketuntasan Ulangan Harian Peserta Didik Kelas III SD Negeri Metro Barat

Kelas	Jumlah Peserta didik	KKTP	Tercapai	Belum Tercapai	Persentase Tercapai
III A	23	70	16	7	69.5 %
III B	23	70	14	9	60.8 %
III C	23	70	8	15	34.7 %
III D	23	70	10	13	43.7 %

Sumber. Data nilai ulangan harian peserta didik SDN 6 Metro Barat

Berdasarkan data ketuntasan ulangan harian semester 1 tahun ajaran 2024/2025 di SDN 6 Metro Barat, terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang ditetapkan yaitu 70. Peserta didik kelas III A dan III B memiliki persentase ketercapaian lebih dari 60 % yang menandakan bahwa sebagian besar peserta didik sudah mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pada kelas III C dan III D memiliki persentase dibawah 50 % yang menandakan sebagian besar peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, tingkat keberhasilan pembelajaran di SDN 6 Metro Barat, masih tergolong rendah karena kelas III C dan III D kurang dari 50% peserta didik yang mampu mencapai KKTP. Kelas III C dipilih sebagai subjek penelitian dikarenakan memiliki tingkat ketercapaian yang paling rendah. Rendahnya ketercapaian kosakata bahasa inggris mengindikasikan perlunya evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat ketuntasan ini antara lain perlunya inovasi media pembelajaran, kesulitan

peserta didik dalam memahami materi, minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, fasilitas belajar yang kurang lengkap.

Permasalahan lain yang sering ditemui adalah kurangnya inovasi media pembelajaran, Berdasarkan pengamatan lapangan, ditemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, seperti hanya menggunakan metode TCL (*teacher centered learning*) dan tanya jawab, berdampak pada rendahnya antusiasme peserta didik. Keterbatasan sumber belajar, khususnya tidak tersedianya buku cetak untuk peserta didik, juga menjadi kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berbeda dengan mata pelajaran atau muatan lokal lainnya, seperti bahasa daerah, yang dilengkapi dengan buku cetak atau lembar kerja siswa (LKS) sebagai panduan materi dan sarana evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran diatas peneliti menyimpulkan bahwa perlunya inovasi dalam pembelajaran bahasa inggris guna peningkatan kualitas belajar peserta didik maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Web (the word search puzzles)* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta Didik SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat identifikasi masalah yaitu:

1. Rendahnya penguasaan kosakata bahasa inggris pada peserta didik dikarenakan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran bahasa inggris.
2. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa inggris di SDN 6 Metro Barat.
3. Perlunya inovasi dalam pembelajaran bahasa inggris untuk menghadapi pembelajaran di era digital.
4. Pendidik hanya menggunakan metode TCL (*teacher centered learning*) dalam proses pembelajaran.

5. Buku panduan pembelajaran kurang lengkap dan jam belajar yang kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

Guna memperjelas fokus penelitian, peneliti menetapkan batas masalah agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan, batas masalah yang diberikan yaitu, rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik SDN 6 Metro Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya yaitu, Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris pada peserta didik SDN 6 Metro Barat?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris pada peserta didik SDN 6 Metro Barat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *web (word search puzzles)* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa inggris pada peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Peserta didik

Memperoleh pengetahuan belajar dan meningkatkan kosakata bahasa inggris dengan menggunakan media belajar berbasis *web (the word search puzzles)*.

b. Pendidik

Memperoleh pengetahuan dalam merancang media pembelajaran alternatif berbasis teknologi yang menarik untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris peserta didik SDN 6 Metro Barat.

c. Sekolah

Memberikan inovasi dalam pengembangan kurikulum bahasa inggris di tingkat SD dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa inggris di SDN 6 Metro Barat.

G. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*).
2. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 6 Metro Barat.
3. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *web* (*the word search puzzles*) terhadap peningkatan keterampilan kosakata bahasa inggris pada peserta didik SD.
4. Lokasi penelitian berada di SD Negeri 6 Metro Barat di Jl. Jendral Sudirman, Ganjarasri, Kec. Metro Barat., Kota Metro, Lampung.
5. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media memegang peran yang signifikan sebagai salah satu elemen dalam komponen pembelajaran. (Hasan et al., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang bersifat konkret maupun abstrak yang berperan sebagai penghubung komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Hal ini memungkinkan materi pembelajaran dapat diserap baik oleh peserta didik serta lebih memiliki minat belajar lebih lanjut

Pendapat ini diperkuat oleh (Meilawati, 2021) bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat instrumen pembelajaran yang mencakup berbagai perangkat fisik dan digital yang dimanfaatkan untuk menyalurkan konten pembelajaran kepada peserta didik. Perangkat ini merupakan integrasi antar elemen *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) yang saling melengkapi, dimana hardware berfungsi sebagai wadah yang telah dilengkapi dengan software sebagai konten pembelajaran. Dalam pembelajaran dapat berupa beragam bentuk seperti buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Kehadiran media pembelajaran ini berperan sebagai komponen sumber belajar yang tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan stimulus yang mendorong motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan di lingkungan belajarnya.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan instrumen vital yang berfungsi sebagai fasilitator dalam proses transfer pengetahuan. Keberadaannya tidak terbatas pada bentuk fisik semata, melainkan mencakup berbagai aspek yang dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang efektif. Evolusi media pembelajaran di era digital telah berkembang pesat dari bentuk konvensional hingga berbasis teknologi modern, namun tetap memiliki tujuan utama yaitu mengoptimalkan pemahaman peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Fleksibilitas dalam pemilihan media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Keberagaman jenis media pembelajaran memberikan banyak pilihan bagi pendidik, namun implementasinya harus relevan dengan bahan ajar yang akan dipelajari oleh peserta didik. (Arsad dkk, 2022)

mengklasifikasikan media pembelajaran dalam tiga jenis, yaitu:

a. Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat atau menyampaikan pesan secara visual.

b. Media audio

Media yang hanya dapat didengar.

c. Media audio visual

Media audio visual merupakan kombinasi antara media audio dan media visual atau bisa disebut media pandang-dengar.

Perkembangan teknologi terus mendorong inovasi dalam media pembelajaran dan menciptakan peluang baru untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Berikut ini jenis-jenis

Media Pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yaitu:

- a. Media Pembelajaran *Digital Interaktif*
Media ini merupakan transformasi pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital dengan karakteristik interaktif.
- b. Media Pembelajaran Berbasis *Web*
Kategori ini memanfaatkan teknologi internet untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Media Pembelajaran Multimedia
Jenis media ini mengintegrasikan berbagai format konten digital seperti teks, gambar, audio, dan video. Video pembelajaran menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio yang terstruktur.
- d. Media Pembelajaran *Hybrid*
Media ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran digital.
- e. Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence*
Media ini merupakan inovasi terbaru yang mengintegrasikan kecerdasan buatan dalam pembelajaran.

Menurut (Munir, 2020) jenis media pembelajaran berbasis teknologi meliputi:

1. Media Digital, seperti video interaktif, animasi komputer, dan presentasi multimedia
2. Platform E-Learning, *Learning Management System (LMS)*, website pendidikan, dan aplikasi pembelajaran online
3. Media Sosial Edukatif, platform berbagi pengetahuan, forum diskusi online, dan media kolaborasi
4. Simulator dan Media Virtual, permainan edukasi, laboratorium virtual, dan lingkungan simulasi

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran telah mengalami transformasi signifikan, dimulai dari bentuk dasar yang terdiri dari media visual (dapat dilihat), audio (dapat didengar), dan audio visual

(kombinasi keduanya). Seiring perkembangan teknologi, muncul inovasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti digital interaktif, berbasis *web*, multimedia, *hybrid*, dan berbasis *AI*. Evolusi ini menunjukkan pergeseran dari media pembelajaran konvensional menuju digital yang lebih interaktif dan adaptif, memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif sesuai tuntutan era digital. Setiap jenis media memiliki karakteristik unik yang dapat dipilih dan diimplementasikan sesuai kebutuhan pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz dalam Sapriyah (2019) media pembelajaran, terutama media visual, memiliki empat fungsi utama dalam proses pembelajaran, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris.

- a. Fungsi atensi media visual berperan penting dalam menarik dan mengarahkan fokus peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media visual membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi pada konten pembelajaran, terutama ketika materi tersebut kurang diminati atau dianggap kurang menarik oleh peserta didik.
- b. Fungsi afektif fungsi afektif dapat diamati melalui tingkat ketertarikan peserta didik saat mempelajari atau membaca teks bergambar. Visual yang ditampilkan mampu membangkitkan respons emosional dan mempengaruhi sikap peserta didik, khususnya ketika berkaitan dengan isu-isu sosial atau keberagaman.
- c. Fungsi kognitif berdasarkan berbagai penelitian, fungsi kognitif media visual terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi. Penggunaan simbol atau gambar visual mempermudah penyerapan pesan pembelajaran yang disampaikan.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran visual berfungsi sebagai alat bantu bagi peserta didik yang memiliki kesulitan dalam memahami teks tertulis. Media visual memberikan konteks yang memudahkan peserta didik untuk mengorganisasi informasi dan

mengingatnya kembali. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang memerlukan waktu lebih lama dalam memahami materi yang disampaikan secara verbal atau tekstual.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton dalam Hasan (2021), mengatakan bahwa tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu

1. Memotivasi minat atau tindakan
2. Menyajikan informasi
3. Memberi instruksi

Menurut Hamalik sebagaimana dikutip oleh Rusman (2011) dalam bukunya yang berjudul “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru” fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- b. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- c. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- e. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Dapat disimpulkan, media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Fungsi media pembelajaran telah bertransformasi menjadi sistem yang adaptif dan interaktif, mampu

menyesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik, serta berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Dengan demikian, pemahaman dan implementasi yang tepat terhadap fungsi media pembelajaran menjadi kunci dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan hasil belajar yang optimal.

B. Media Pembelajaran Berbasis *Web*

1. Pengertian *The Word Search Puzzles*

Menurut Purnomo dan Hermawan (2020) *the word search puzzle* adalah permainan edukatif berbentuk teka-teki yang menantang pemain untuk mendeteksi kata-kata yang tersembunyi dalam kumpulan huruf yang tersusun dalam pola matriks. Penyusunan kata-kata dalam permainan ini dapat diarahkan secara (*horizontal*) mendatar, (*vertikal*) menurun, dan (*diagonal*) miring atau gabungan dari kedua arah tersebut yang saling berkaitan.

Menurut Nurlilawaty (2021) *the word search puzzles* berbasis digital merupakan permainan edukatif yang melibatkan tebakan angka, huruf, kata, dan gambar yang sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer ini terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer *the word search puzzles* merupakan perkembangan dari permainan pencarian kata tradisional yang tidak hanya mempertahankan manfaat edukatif, tetapi juga mengoptimalkan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. *The word search puzzles* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara bertahap, karena dapat dimodifikasi sesuai dengan tingkat pembelajaran yang akan diberikan.

2. Manfaat *The Word Search Puzzles* dalam Pembelajaran

Menurut Meilawati (2021) dalam Pedoman Penatar Pekerti yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional disebutkan ada delapan manfaat media, khususnya media *puzzle* dan penyelenggaraan belajar dan pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran lebih menarik
- c. Proses belajar lebih interaktif
- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- f. Proses belajar bisa terjadi kapan dan dimana saja
- g. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses bahan belajar

Permainan *puzzle* memberikan berbagai manfaat dalam perkembangan anak Wijaya (2023), di antaranya:

- a. Pengembangan kemampuan kognitif *puzzle* berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah pada anak. Melalui aktivitas menyusun gambar atau kata dalam *puzzle*, anak secara tidak langsung dilatih untuk menganalisis dan mencari solusi dari tantangan yang dihadapi. Proses ini merangsang perkembangan kognitif anak secara natural dan menyenangkan.
- b. Peningkatan keterampilan motorik halus aktivitas bermain *puzzle* melibatkan koordinasi yang kompleks antara mata dan gerakan jari tangan. Ketika anak memanipulasi dan menyusun potongan-potongan *puzzle*, mereka secara tidak sadar mengembangkan kontrol terhadap otot-otot kecil, khususnya pada area tangan dan jari. Hal ini sangat penting untuk pengembangan keterampilan motorik halus mereka.

- c. Pengembangan kemampuan sosial *puzzle* memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, dapat dimainkan secara individual maupun berkelompok

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif. Materi bisa disampaikan secara lebih seragam dan efektif. Peserta didik akan lebih bersemangat dan bisa belajar kapan saja, dimana saja. Media belajar *the word search puzzles* membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan motorik halus. Selain itu, puzzle juga bisa menjadi sarana untuk belajar bersosialisasi dengan peserta didik lain.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *The Word Search Puzzles*

Berdasarkan pemikiran Meilawati (2019) media *the word search puzzles* memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:
Kelebihan media *the word search puzzles*:

- a. Proses pembuatan yang sederhana
- b. Dapat dikembangkan sendiri oleh pendidik
- c. Tidak memerlukan biaya besar
- d. Dapat diakses melalui berbagai perangkat digital
- e. Mudah didistribusikan
- f. Dapat dicetak di kertas
- g. Mudah dibagikan kepada peserta didik

Kekurangan media *the word search puzzle*:

- a. Bergantung pada ketersediaan energi
- b. Membutuhkan akses internet yang memadai
- c. Jumlah kata terbatas (10-30 kata)
- d. Kapasitas materi yang terbatas
- e. Memerlukan laptop untuk proses pembuatan

Dapat disimpulkan bahwa media *the word search puzzle* merupakan media pembelajaran yang sederhana, praktis, dan fleksibel. Sesuai

untuk memperkenalkan kosakata baru atau mengulang materi yang sudah dipelajari. Namun, memiliki keterbatasan dalam hal kapasitas materi dan jumlah kata yang dapat ditampilkan. Secara keseluruhan, media ini dapat menjadi pelengkap yang baik dalam proses pembelajaran, terutama jika digunakan dengan tepat.

4. Cara Membuat Media *The Word Search Puzzles*

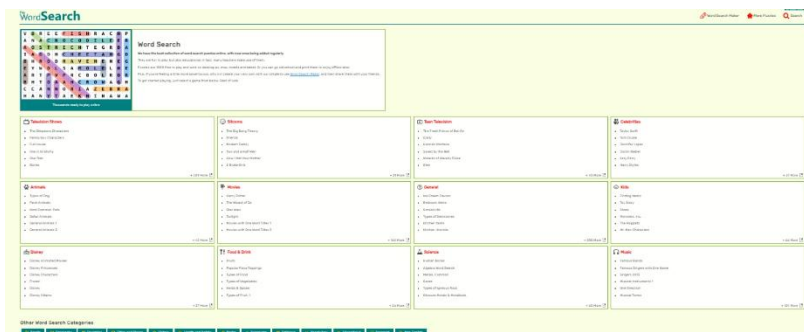
Berikut langkah-langkah membuat media *the word search puzzles*:

- a. Persiapan Awal
- b. Menyiapkan perangkat komputer/laptop
- c. Memastikan koneksi internet stabil
- d. Menyiapkan daftar kata yang akan digunakan
- e. Menentukan tingkat kesulitan permainan

Pembuatan media menggunakan *website the word search.com*

- a. Kunjungi *website www.thewordsearch.com*
- b. Pilih menu "*create puzzle*"
- c. Masukkan judul *puzzle*
- d. Input kata-kata yang akan digunakan
- e. Atur ukuran *puzzle* dan tingkat kesulitan
- f. Klik "*create puzzle*" untuk menghasilkan *puzzle*

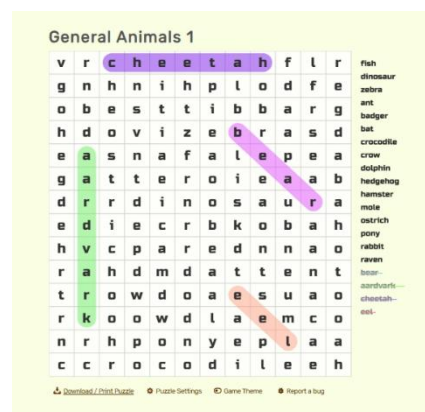
5. Contoh Media Pembelajaran *The Word Search Puzzles*



Gambar 1. Menu media pembelajaran *the word search puzzles*
(sumber: <https://thewordsearch.com/>)

The word search puzzles menyediakan berbagai menu pembelajaran yang siap digunakan, antara lain: *animals* (hewan), *kids* (anak-anak), *food and drink* (makanan dan minuman), *science* (sains) dan kategori

lainnya. Selain menggunakan menu yang telah tersedia, pendidik memiliki fleksibilitas untuk membuat *puzzle* sesuai kebutuhan pembelajaran melalui fitur "*word search maker*". Dengan fitur ini, pendidik dapat menyesuaikan konten *puzzle* dengan materi pembelajaran, mengatur tingkat kesulitan, membuat *puzzle* yang relevan dengan tujuan pembelajaran, dan menciptakan variasi soal yang beragam. Keunggulan ini memungkinkan pendidik untuk merancang aktivitas pembelajaran yang lebih personal dan efektif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Gambar 2. Contoh pengerjaan media pembelajaran *the word search puzzles*, (Sumber: <https://thewordsearch.com/>)

The word search puzzles menyajikan berbagai contoh *puzzle* yang siap dikerjakan oleh peserta didik. *Puzzle* ini disusun dalam bentuk kotak yang berisi susunan huruf-huruf acak, di mana di samping kotak tersebut terdapat daftar kata-kata yang harus ditemukan. Dalam pengerjaan *puzzle* ini, peserta didik dapat mencari kata-kata tersembunyi dengan berbagai arah pencarian, baik secara mendatar (*horizontal*), (*vertikal*) lurus ke atas atau ke bawah, maupun (*diagonal*) miring. Setiap kata yang berhasil ditemukan dapat ditandai dengan cara dilingkari atau diberi warna untuk memudahkan pengecekan. Proses pencarian kata ini tidak hanya mengasah kemampuan visual peserta didik tetapi juga melatih kesabaran dan ketelitian mereka dalam menemukan setiap kata yang ada dalam daftar.

C. Keterampilan Kosakata Bahasa Inggris

1. Pengertian Kosakata

Menurut pendapat Suwandi dalam Ardian & Azis (2020) “Kosakata adalah kekayaan kata-kata atau perbendaharaan kata”. Kosakata merupakan kekayaan kata-kata dalam suatu bahasa yang nantinya akan dibentuk menjadi sebuah kalimat. Berdasarkan kata-kata tersebut maka akan membentuk sebuah makna baru yang mempunyai maksud dan arti yang berbeda dan kata-kata tersebut manusia melakukan komunikasi antar sesamanya dalam kehidupan bermasyarakat dan sosial.

Dalam Nurhalimah et al., (2020) menurut Webster Ninth, kosakata didefinisikan sebagai koleksi kata dan frasa yang umumnya disusun berdasarkan urutan alfabet beserta penjelasannya. Sementara Rogert mendefinisikan kosakata sebagai daftar alfabetis dari kata-kata yang dapat diterjemahkan. Dalam konteks linguistik, kosakata terbentuk dari rangkaian bunyi bahasa secara fonologis dan memiliki arti untuk menyampaikan informasi.

Hiebert dan Kamil (2005) memberikan perspektif bahwa kosakata merupakan pemahaman tentang kata dan maknanya yang membentuk suatu bahasa. Kosakata terbagi menjadi dua kategori utama reseptif dan produktif. Sebagai komponen bahasa yang fundamental, kosakata memegang peran vital dalam penggunaan bahasa. Hal ini sejalan dengan ungkapan "*without grammar very little can be conveyed without vocabulary nothing can be conveyed*" yang berarti tanpa tata bahasa, sedikit yang bisa disampaikan, namun tanpa kosakata, tidak ada yang bisa disampaikan.

Saat praktik berbahasa, kosakata memiliki fungsi esensial baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan. (Sefrina (2023) menekankan bahwa kosakata adalah komponen utama dalam kemahiran berbahasa yang menjadi landasan empat keterampilan berbahasa: menyimak

(*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, dipercaya bahwa anak-anak akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih optimal dalam kondisi-kondisi tertentu yang mendukung.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan komponen fundamental dalam bahasa yang mencakup kumpulan kata beserta maknanya. Kosakata tidak hanya berfungsi sebagai daftar kata yang tersusun secara *alfabetis*, tetapi juga berperan sebagai pondasi utama dalam kemampuan berbahasa seseorang. Kosakata bukan sekadar kumpulan kata, melainkan aspek vital yang menentukan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa secara efektif, baik dalam konteks reseptif (menerima) maupun produktif (menghasilkan).

2. Pentingnya Penguasaan Kosakata dalam Bahasa Inggris

Menurut Nasrullah (2024) penguasaan kosakata selalu menjadi bagian penting dari bahasa Inggris. Lewis dan Hill mengatakan bahwa penguasaan kosakata penting bagi peserta didik lebih dari sekedar tata bahasa untuk tujuan komunikasi, khususnya pada tahap awal ketika peserta didik termotivasi untuk mempelajari kata-kata dasar. Tanpa memiliki kosakata bahasa Inggris yang proporsional, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Inggris. Penguasaan kosakata dapat diukur dengan persyaratan generalisasi (mampu mendefinisikan kata-kata) dan penerapan (memilih penggunaan yang tepat).

Firda (2024) menambahkan bahwa kosakata merupakan aspek fundamental yang membangun dasar pemahaman bahasa dan mendukung pengembangan literasi. Sementara itu, Richards dan Renandya dalam Rantia (2024) menekankan peran kosakata dalam memahami berbagai jenis teks dan mengembangkan kemampuan berbicara formal. Penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta

didik Sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa mereka. Hanifah dan Niar (2021) Era globalisasi ini, bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, membekali anak dengan kosakata bahasa Inggris sejak dini akan memberikan manfaat jangka panjang bagi masa depan mereka.

Dapat disimpulkan pentingnya penguasaan kosakata bahasa Inggris sejak dini, diharapkan para pendidik dan orang tua dapat memberikan dukungan dan fasilitasi yang optimal dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik akan sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran bahasa Inggris media pembelajaran *the word search puzzles* merupakan solusi yang inovatif dan menyenangkan. Memanfaatkan media *the word search puzzles*, pendidik dan orang tua dapat memberikan dukungan optimal dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik. Media ini tidak hanya membantu pencapaian tujuan pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

D. Penelitian Relevan

Peneliti melakukan kajian literatur terhadap berbagai artikel jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, sebagai berikut:

1. Regita Eka Serlia Ningsih (2021), dengan judul “*The Effectiveness Of Word Search Puzzle In Teaching Vocabulary Of Fifth Grade Students Of SD Islam Khalifah Palu*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *word search puzzle* merupakan teknik yang efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data *pretes* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Persamaan penelitian yang dilakukan Regita Eka Serlina Ningsih dengan peneliti dilaksanakan yaitu pada penggunaan media pembelajaran *word search puzzle*. Perbedaan terletak pada objek dan setting penelitian yang dilakukan.

2. Rika Putri Rachman (2019), dengan judul “*The Effect Of Using Word Search Puzzle On Vocabulary Mastery Of The Fourth Grade Students At SD N 1 Petang*”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada SD N 1 Petang peserta didik yang dijadikan kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 89,95 dan kelompok kontrol 52,24 hal ini berarti bahwa media pembelajaran *word search puzzle* berhasil diterapkan pada kelompok eksperimen SD N 1 Petang.

Persamaan penelitian Rika Putri Rachman yaitu pada penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* dalam mata pelajaran bahasa inggris khususnya penguasaan dan pengembangan kosakata. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian.

3. Riska Julia Ananda, dkk (2024), dengan judul “*The Use Of Word Search Games As The Pre-Activity In Teaching Vocabulary*”. Hasil penelitian ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Permainan ini berhasil membangun minat dan antusiasme peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran utama. Peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar karena adanya unsur permainan yang membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak monoton. Dari segi penguasaan kosakata, siswa menunjukkan peningkatan yang positif. Mereka lebih mudah mengingat dan memahami kosakata baru yang diperkenalkan melalui *word search games*.

Persamaan penelitian Riska Julia Ananda, dkk dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada penggunaan media *word search*

sebagai media dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Perbedaan terletak pada penggunaan *word search* yang mana penelitian ini menggunakan media *word search* sebagai aktivitas pendahuluan (*pre-activity*) dalam pembelajaran kosakata sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *word search* untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

4. Beni Nugraha, dkk (2023), dengan judul “*Students’ Vocabulary Mastery Enhancement Through Crossword Puzzle: Class Action Research in A Public Junior High School*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *crossword puzzle* memiliki dampak positif pada proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari antusiasme dan respon peserta didik. Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 40.61 pada Pre-test menjadi 80.60 pada Post-test, dengan sebagian besar peserta didik berhasil mencapai indikator keberhasilan penguasaan kosakata dalam satu siklus.

Persamaan pada peningkatan penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) pada peserta didik. Keduanya menggunakan media pembelajaran berbasis permainan kata (*word games*) sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Selain itu, kedua penelitian bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian dan implementasi penelitian.

5. Olimjonova Sitora (2024) dengan judul “*Improve English Vocabulary With The Help Of Doing Crossword Puzzles For A1 Level Students (Elementary)*”. Hasil penelitian ini *crossword puzzles* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik tingkat dasar (A1). Media pembelajaran ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran bahasa, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan kognitif peserta didik.

Persamaan penelitian ini terletak pada tujuan yaitu meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran interaktif dan menarik. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, objek penelitian, jenis media yang digunakan.

Mengacu pada beberapa artikel jurnal di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Para peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga semakin berkembang.

E. Kerangka Pikir

Dalam era digital seperti sekarang ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam bentuk *the word search puzzles*. Media pembelajaran ini dipilih karena menggabungkan unsur permainan (*game-based learning*) dengan teknologi web yang interaktif, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi peserta didik.

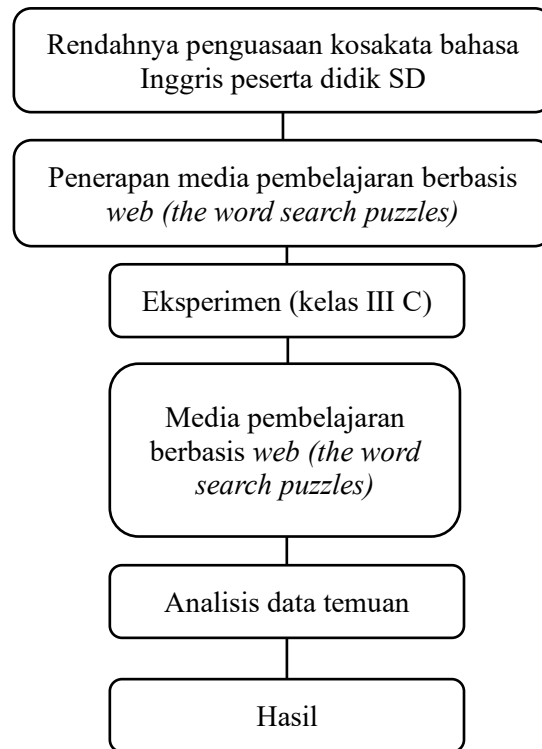
Penerapan media pembelajaran berbasis web (*the word search puzzles*) ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Melalui *puzzle* pencarian kata, peserta didik tidak hanya belajar kosakata secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kemudahan akses media pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

Implementasi penelitian akan diawali dengan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, akan dilakukan pengenalan dan implementasi media pembelajaran berbasis web (*the word search puzzles*), diikuti dengan latihan dan praktik menggunakan media tersebut.

Pada akhir penelitian, akan dilakukan *posttest* untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran ini.

Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)*, diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan motivasi belajar peserta didik, terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan meningkatnya keaktifan serta antusiasme peserta didik saat belajar kosakata bahasa Inggris. Lebih jauh lagi, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat dan menggunakan kosakata bahasa Inggris secara signifikan.

Keberhasilan penelitian ini dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretes*, kemampuan peserta didik dalam mengingat kosakata dalam jangka waktu yang lebih lama, peningkatan kemampuan dalam menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat, serta respon positif dari peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* ini. Demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik, tetapi juga memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan efisien dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.



Gambar 3. Kerangka pikir

F. Hipotesis

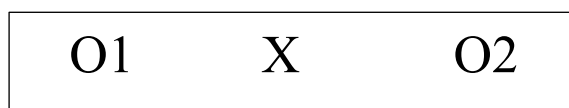
Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu diuji kebenarannya. Maka, peneliti memiliki hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (H_a) yaitu terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik SD.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment design*). Sugiyono (2019) eksperimen semu (*quasi experiment design*) merupakan desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Peneliti menerapkan metode penelitian eksperimental kuantitatif untuk menyelidiki pengaruh kausal antara media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* dan peningkatan kosakata bahasa Inggris. Menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, peneliti mengumpulkan data kuantitatif dari kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis data statistik yang objektif dilakukan untuk menguji sejauh mana media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* berkontribusi pada peningkatan kosakata siswa. Hasil penelitian (Sugiyono (2019) bahwa *control group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4. Desain Eksperimen

Keterangan :

O1 : Nilai *pretest*

O2 : Nilai *posttest*

Sumber: (Sugiyono, 2019)

B. *Setting Penelitian*

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 6 Metro Barat. Yang beralamatkan di Jl. Jendral Sudirman, Ganjarasri, Kec. Metro Barat., Kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas III SDN 6 Metro Barat tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 6 Metro Barat.

C. *Prosedur Penelitian*

Berikut adalah prosedur penelitian yang akan ditempuh, penelitian ini terbagi menjadi tiga yaitu:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Tahap awal penelitian diawali dengan kunjungan ke SDN 6 Metro Barat untuk mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah serta jajaran pengajar dan staf. Pada kunjungan ini, peneliti melaksanakan pengamatan terkait kondisi lingkungan sekolah, kapasitas ruang kelas, dan mendata jumlah peserta didik yang akan dilibatkan dalam penelitian.
- b. Langkah selanjutnya adalah berkolaborasi dengan pendidik kelas III C untuk mengamati dan mengidentifikasi berbagai tantangan serta hambatan yang dihadapi pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- c. Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti berhasil mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yang kemudian dipilih sebagai fokus penelitian.
- d. Tahap berikutnya adalah perancangan dan penyusunan instrumen penelitian berupa soal-soal uraian yang dilengkapi dengan kisi-

kisi sebagai panduan. Setelah instrumen selesai disusun, peneliti melakukan uji validitas terhadap instrumen tersebut.

- e. Data hasil uji coba kemudian dianalisis untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen, yang selanjutnya akan digunakan sebagai alat ukur dalam pelaksanaan pretest dan posttest.
- f. Tahap akhir persiapan adalah menyusun rancangan pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran dan mengembangkan modul ajar yang akan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pretest*

Penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada peserta didik kelas III C. Instrumen pre-test yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang mencakup materi kosakata bahasa Inggris sesuai dengan kemampuan peserta didik tingkat sekolah dasar.

Pelaksanaan pre-test dilakukan secara serentak dengan alokasi waktu 45 menit.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

- 1) Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan doa
- 2) Melakukan apersepsi terkait materi kosakata bahasa Inggris
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran
- 4) Memperkenalkan media berbasis *web (the word search puzzles)*
- 5) Memberikan demonstrasi cara menggunakan media
- 6) Membimbing peserta didik mengakses *website the word search puzzles*
- 7) Peserta didik mencoba menggunakan media secara mandiri
- 8) Memberikan latihan kosakata
- 9) Melakukan evaluasi pembelajaran
- 10) Menutup pembelajaran dengan refleksi dan doa

3. Tahap Akhir

- a. Memberikan soal post-test kepada kedua kelas
- b. Post-test terdiri dari 10 soal dengan materi yang telah dipelajari
- c. Waktu pengerjaan 45 menit
- d. Peserta didik mengerjakan secara individu
- e. Mengumpulkan lembar jawaban
- f. Pengolahan data hasil penelitian

D. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini mengambil populasi peserta didik kelas III SDN 6 Metro Barat. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas III C.

Tabel 2. Data Populasi Peserta Didik Kelas III SDN 6 Metro Barat

No.	Kelas	Banyak peserta didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	III A	10	13	23
2.	III B	10	14	23
3.	III C	10	13	23
4.	III D	10	13	23
Jumlah				92

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas III SDN 6 Metro Barat

Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Guna menentukan sampel dalam penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan. Sampel diambil menggunakan teknik non probability sampling. Sugiyono (2019) *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel yaitu seluruh populasi menjadi sampel. Penelitian ini mengambil sampel dari peserta didik kelas III C, berjumlah 23 peserta didik. Pelaksanaan penelitian, kelas III C akan menerima

pembelajaran menggunakan media berbasis *web (the word search puzzles)*. Kelas III C dipilih sebagai kelas eksperimen karena berdasarkan hasil penelitian pendahuluan tingkat pengetahuan kosakata peserta didik masih tergolong rendah.

E. Variabel dan Indikator Penelitian

Hafni (2022) Variabel penelitian adalah komponen yang sudah ditentukan oleh seorang peneliti untuk diteliti agar mendapatkan jawaban yang sudah dirumuskan yaitu berupa kesimpulan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yang dikaji: variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen berperan sebagai faktor yang memberikan pengaruh atau stimulus, sementara variabel dependen merupakan aspek yang menerima dampak atau perubahan akibat adanya variabel independen tersebut.

Sesuai dengan judul penelitian "pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris pada peserta didik SD". Penelitian ini memilih dua variabel, yaitu variabel X dan variabel Y, sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (X) adalah variabel independen atau variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel bebas sebagai penyebab perubahan variabel lain. variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)*.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat (Y) adalah variabel dependent atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, variabel terikat merupakan akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi konseptual

- a. Media Pembelajaran Berbasis *Web (the word search puzzles)*
Media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* adalah alat bantu pembelajaran digital yang diakses melalui internet berupa permainan pencarian kata yang tersembunyi dalam susunan huruf acak, di mana kata-kata tersebut dapat disusun secara horizontal, vertikal, atau diagonal dengan tujuan meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata.
- b. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris
Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali, memahami, dan menggunakan kumpulan kata dalam bahasa Inggris yang mencakup pengetahuan tentang makna kata, pengucapan, penulisan, dan penggunaan kata dalam konteks yang tepat.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019) Dalam penelitian ini operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran Berbasis *Web (the word search puzzles)*
Penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbasis *web* yang memuat permainan pencarian kata bahasa Inggris dengan karakteristik
 - 1) Dapat diakses melalui browser internet
 - 2) Memuat kosakata sesuai tema pembelajaran (*parts of body, animals, foods and drinks*)
 - 3) Dilengkapi dengan fitur bantuan visual dan audio
 - 4) Dapat dimainkan secara individu maupun kelompok
 - 5) Menyediakan *feedback* langsung pada setiap kata yang ditemukan

b. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris yang diukur melalui:

- 1) Kemampuan mengenali bentuk tulisan kata bahasa Inggris
- 2) Kemampuan mengucapkan kata dengan tepat
- 3) Kemampuan memahami arti kata
- 4) Kemampuan menggunakan kata dalam konteks sederhana
- 5) Kemampuan mengidentifikasi kata sesuai kategori/tema
- 6) Skor yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *post-test*
- 7) Pengamatan aktivitas peserta didik selama pembelajaran

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknik tes sebagai metode pengumpulan data, yang dilaksanakan dalam dua tahap yaitu tes awal (*pretest*) sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran selesai. Sebagaimana dikemukakan oleh (Gumanta et al., 2020) tes merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai individu atau objek tertentu. Dalam pelaksanaannya, instrumen tes yang diberikan kepada peserta didik telah dirancang berdasarkan kisi-kisi yang disusun sebelumnya.

2. Teknik non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur non-partisipan, dimana peneliti mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran tanpa terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Pengamatan difokuskan pada aktivitas peserta didik selama menggunakan media *the word search puzzles*, meliputi aspek keaktifan dalam mencari kosakata, kemampuan mengidentifikasi kata dalam *puzzle*, interaksi dengan media pembelajaran berbasis web, serta respons dan antusiasme

peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang akan diamati seperti keterlibatan siswa, kecepatan dalam menemukan kata, kemampuan memahami instruksi, dan ketepatan dalam mengidentifikasi makna kosakata yang ditemukan.

2. Dokumentasi

Dalam memperoleh data-data yang relevan dengan penelitian, teknik dokumentasi memegang peranan penting. Mengutip pendapat Arikunto (2013), "Dokumentasi merupakan kegiatan pencarian data terkait berbagai hal atau variabel yang terdapat dalam catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda, dan sebagainya". Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data hasil ulangan harian. Selain itu, teknik dokumentasi juga digunakan untuk mendapatkan data berupa gambar/foto profil sekolah, informasi jumlah kelas, serta data jumlah peserta didik.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen tes sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)*. Penyusunan instrumen tes yang tepat akan mampu mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap kosakata bahasa Inggris. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes diujicobakan terlebih dahulu pada kelas di luar subjek penelitian. Dilakukan untuk memastikan kualitas instrumen melalui dua pengujian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Proses uji coba ini penting dilakukan sebagai syarat untuk mendapatkan instrumen *pretest* dan *posttest* yang memenuhi standar kelayakan.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes

Indikator Butir Soal	Tingkat Kognitif	Butir Soal
Menyebutkan nama-nama hari dalam bahasa Inggris	Mengingat (C1)	1-8
Mengategorikan nama ruangan dalam bahasa Inggris	Memahami (C2)	9-15
Menganalisis hobi yang disukai peserta didik	Mengaplikasikan (C4)	16-20

Sumber: Gunawan dan Sulistyowati (2023)

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen merupakan tahapan penting untuk memastikan keabsahan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Suatu instrumen dapat dinyatakan valid apabila mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan akurat. Proses validasi ini menjadi krusial untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan dalam instrumen dapat menghasilkan data yang sesuai dengan variabel yang hendak diukur. Analisis validitas dilaksanakan menggunakan teknik product moment dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi X dan Y
N	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 4. Klasifikasi Validitas

Nilai koefisien korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: (Arikunto, 2013)

Pengujian validitas instrumen tes penguasaan kosakata dilaksanakan dengan menggunakan soal berbentuk uraian. Uji coba dilakukan terhadap 20 peserta didik sebagai responden, dengan jumlah butir soal sebanyak 20 item. Setelah pelaksanaan uji coba, peneliti menganalisis validitas soal menggunakan teknik korelasi product moment yang diolah melalui Microsoft Office Excel. Berikut disajikan hasil analisis validitas dari setiap butir soal tes penguasaan kosakata tersebut.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes

Nomor butir soal	Validitas	Jumlah
1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20	Valid	17
7, 13, 15	Tidak Valid	3

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tes

Berdasarkan hasil analisis uji validitas instrumen, dari 20 butir soal yang diujikan, diperoleh 17 butir soal yang valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, dan 20. Sementara itu, terdapat 3 butir soal yang tidak memenuhi kriteria validitas yakni nomor 7, 13 dan 15. Dalam pelaksanaan penelitian, terdapat 17 butir soal yang telah tervalidasi, peneliti akan menggunakan 15 soal yang telah tervalidasi untuk digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. (Lampiran 15, hal 92)

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat konsistensi dan keandalan suatu instrumen penelitian. Reliabilitas menunjukkan kemampuan alat ukur dalam menghasilkan data yang stabil dan dapat

dipercaya. Sebuah instrumen dinyatakan reliabel ketika mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten meskipun digunakan berulang kali. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas akan menggunakan metode *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{kk} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha b^2}{\alpha t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{kk} = Koefisien reliabilitas
 k = Banyaknya butir soal
 $\sum \alpha b^2$ = Jumlah varians butir
 αt^2 = Varians total

Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi sebagai berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Reliabilitas

No.	Nilai koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1.	0,00-0,20	Sangat rendah
2.	0,21-0,40	Rendah
3.	0,41-0,60	Sedang
4.	0,61-0,80	Kuat
5.	0,81-1,20	Sangat kuat

Sumber: (Arikunto, 2013)

Menurut Siregar (2013: 57), sebuah instrumen penelitian dapat dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien korelasi (r_{11}) melebihi 0,60. Pengujian reliabilitas terhadap butir soal yang telah dinyatakan valid dilakukan menggunakan rumus koefisien alpha Cronbach dengan bantuan Microsoft Office Excel. Hasil perhitungan menunjukkan nilai r_{hitung} sebesar $0,735 > 0,6$ yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang kuat. (Lampiran 16, hal 93)

3. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk menguji tingkat kesukaran soal maka dapat menggunakan rumus berikut.

$$\frac{\text{Jumlah skor siswa tiap soal}}{\text{jumlah siswa}}$$

Tabel 7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2015)

Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal menggunakan bantuan microsoft office excel yang hasilnya terlihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

Nomor Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
15, 16	Sukar	2
5, 9, 10, 14, 18, 19	Sedang	6
1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 17, 20	Mudah	12

Sumber: Analisis tingkat kesukaran butir soal

Berdasarkan tabel di atas, diketahui tingkat kesukaran pada soal nomor 15, dan 16 memiliki tingkat kesukaran sukar, soal nomor 5, 9, 10, 14, 18, dan 19 sedang, dan nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 17, dan 20 mudah. (Lampiran 17, hal 94)

4. Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda dilakukan untuk mengukur kemampuan setiap butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda. (Lampiran 18, hal 95)

$$DP = \frac{\bar{x}A - \bar{x}B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda Soal

$\bar{x}A$ = Rata-rata skor kelompok atas

$\bar{x}B$ = Rata-rata skor kelompok bawah

SMI = Skor maksimum

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Interpretasi
0,70-1,00	Sangat Baik
0,40-0,69	Baik
0,20-0,39	Cukup
0,00-0,19	Kurang Baik
$\leq 0,00$	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2013)

Dilakukan Analisis daya pembeda sehingga memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Analisis Daya Pembeda

Nomor Butir Soal	Interpretasi	Jumlah
1, 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20	Sangat Baik	14
6, 7, 8, 13, 15, 16	Kurang Baik	6

Sumber: Hasil penelitian 2025

Diperoleh dua interpretasi yaitu sangat baik dengan jumlah 14 butir soal yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20 sedangkan interpretasi kurang baik berjumlah 6 butir soal yaitu 6, 7, 8, 13, 15, 16.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk memperlihatkan bahwa data sampel yang berasal dari populasi dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) sebagai berikut:

$$X_{total}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Keterangan:

χ^2_{total} = nilai *chi kuadrat*
 fo = frekuensi hasil pengamatan
 fe = frekuensi yang diharapkan
 k = banyaknya kelas interval

Sumber: (Sugiyono, 2014)

Kaidah pengujian dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dan derajat kebebasan $(dk) = k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kriteria keputusannya yaitu.

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ berarti distribusi data normal, sedangkan

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ berarti distribusi data tidak normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas:

- a. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
 H_0 : Tidak ada persamaan variasi dari beberapa kelompok data
 H_a : Ada persamaan varian dari beberapa kelompok data
- b. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- c. Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

Sumber: (Sugiyono, 2019)

3. Uji Hipotesis

Guna menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik SD maka digunakan analisis regresi sederhana. Menurut Riduwan dalam Muncarno (2017) rumus regresi sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regres

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ = diterima H_a = Regresi signifikan

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ = ditolak H_o = Regresi tidak signifikan.

Berdasarkan rumus tersebut, ditetapkan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusannya yaitu: jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a ditolak artinya tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a diterima artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Rumus Hipotesis:

Hipotesis kerja (H_a) = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *web (the word search puzzles)* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris pada peserta didik SD.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis WEB (*the word search puzzles*) terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik SD Negeri 6 Metro Barat, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai $F_{hitung} 200,866 > F_{tabel} 4,32$ pada taraf signifikansi 5%. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif yang tinggi dalam mengidentifikasi dan memahami kosakata baru melalui aktivitas pencarian kata yang menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis WEB (*The Word Search Puzzles*) terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik SD Negeri 6 Metro Barat, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis WEB (*the word search puzzles*) secara konsisten dan teratur. Luangkan waktu sekitar 15-20 menit setiap hari untuk berlatih dengan puzzle kosakata, catat kata-kata baru yang ditemukan, dan coba gunakan kata-kata tersebut dalam kalimat sederhana untuk memperkuat ingatan. Selain itu, manfaatkan fitur interaktif yang tersedia dalam

aplikasi, seperti pengucapan kata dan gambar ilustrasi, untuk memperkaya pemahaman tentang makna dan penggunaan kata.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media *the word search puzzles* dalam pembelajaran kosakata dengan memperhatikan kesiapan perangkat dan koneksi internet. Persiapan yang matang termasuk menyiapkan variasi *puzzle* sesuai tingkat kemampuan peserta didik sangat diperlukan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah hendaknya mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti laboratorium komputer dan koneksi internet yang stabil. Sekolah juga perlu memfasilitasi pengembangan kompetensi digital pendidik melalui pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis web.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan mengkombinasikan *the word search puzzles* dengan media pembelajaran interaktif lainnya, atau menerapkannya pada mata pelajaran dan tingkatan kelas yang berbeda. Penelitian dengan durasi yang lebih panjang juga diperlukan untuk mengetahui efektivitas jangka panjang penggunaan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. 2020. Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* 4 (1).
- Amaliah, F, A. 2024. Upaya peningkatan kemampuan mengingat vocabulary bahasa inggris dengan menggunakan model team games tournament pada siswa kelas 3 di mi tarbiyatul falah. *Karimah Tauhid*. 3 (3).
- Ardian, Sunardi, Yamin, & Aziz. 2020. Penguasaan kosa kata bahasa inggris melalui buku cerita. *Academia.edu* 1 (1).
- Arsad, dkk. 2022. Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*. 4 (2).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VD). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. 2020. Strategi belajar dan mengajar guru pada abad 21. *Indonesian Journal of Instructional Technology*. 1 (2).
- Amaliah, D, 2021. Revisi taksonomi bloom: kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Academia.edu*. 2 (2).
- Beni, M. 2023. Students' vocabulary mastery enhancement through crossword puzzle: class action research in a public junior high school. *English Journal Literacy Utama*. 7 (1).
- Dewi, P. Y. A., & Primayana, K. H. 2023. Media pembelajaran digital era society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 8 (2).
- Gumanta, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. 2020. Pengembangan aplikasi pengukuran tes kebugaran jasmani berbasis android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. 19 (2).
- Gunawan, I., & Sulistyowati, E. 2023. Implementasi taksonomi bloom-anderson dalam desain pembelajaran kontemporer. *Malang: Universitas Negeri Malang Press: Malang*.

- Hafni, S, S. 2022. *Metodologi Penelitian*. www.penerbitbukumurah.com: Medan.
- Handayani, E. 2024. Penguasaan kosakata bahasa inggris peserta didik di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*. 3 (1).
- Hanifah, U., & Niar, S. 2021. Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*. 3 (1).
- Hasan, Milawati, Darodjat, Tuti. 2021. *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran, Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hiebert & Kamil. 2005. *Teaching and Learning Vocabulary*. Yogyakarta: Routledge.
- Karolina, S, D. 2022. Dampak perkembangan bahasa asing terhadap bahasa indonesia di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tembusai*. 6 (1).
- Kusuma, I. P., & Hartono, R. 2021. Digital media in modern education: engaging the digital native learners. *Journal of Educational Innovation*. 6 (1).
- Lindawati, N. P. 2018. Keefektifan pengajaran kosakata bahasa inggris pada anak sekolah dasar dengan menggunakan flash card. *Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia*. 2 (2).
- Meilawati. 2019. Pengaruh penggunaan media word search puzzle terhadap Minat belajar pendidikan kewarganegaraan kelas VIII di smp muhammadiyah 49 medan tahun pembelajaran 2017/2018. *UMSU Repository*.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Lampung: Hamim group.
- Munir. 2020. *Pembelajaran Digital*. Bandung. Alfabeta.
- Nasrullah. 2024. Peningkatan penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa sekolah menengah kejuruan dengan menggunakan media. *Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajaran*. 4 (1).
- Nisma. 2020. The use of vocabulary-games in improving children's vocabulary in english language learning. *Transformatika*. 12 (1).

- Nurhalimah, Romdanih, & Nurhasanah. 2020. Prosiding seminar nasional Pendidikan stkip kusuma negara ii upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris melalui penggunaan media kartu gambar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*.
- Purnomo, A. J., & Hermawan, G. 2020. Implementasi algoritma simplified memory bounded a* untuk pencarian kata pada permainan word search puzzle. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*. 1 (1).
- Regita, E, S, N. 2021. The effectiveness of word search puzzle in teaching vocabulary of fifth grade students of sd islam khalifah palu. *Repository Universitas Islam Negeri Datokarama Palu*.
- Rika, Putri, R. 2019. The effect of using word search puzzle on vocabulary mastery of the fourth grade students at SDN 1 petang. *Undiksha Repository*.
- Riska, L, E. 2024. The use of word search game as the pre-activity in teaching vocabular. *Jurnal Edupedia*. 8 (2).
- Rusman dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sapriyah. 2019. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. 2 (1).
- Schmitt, N., & Carthy, M . 1997. *Vocabulary, Description, Acquisition and Pedagogy*. Cambridge. Cambridge University Press.
- Sefrina. 2023. Pengaruh metode bernyanyi terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris siswa kelas ii sd mi islamiyah bangsa kecamatan kebasen kabupaten banyumas. *UIN SAIZU Repository*.
- Sektiarti, R. 2024. Upaya meningkatkan penguasaan kosakata (vocabulary) dalam pembelajaran bahasa inggris melalui metode running dictation game kelas iv di mi at-taqwa 51. *Repository UIN Syarif Hidayatullah*.
- Siregar, S. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Sitora, O. 2024. Improve english vocabulary with the help of doing crossword puzzles for a1 level students (elementary). *Western european journal of linguistics and education*. 2 (4).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta,

- Thornbury, S. 2002. *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education Limited.
- Warsito, H., & Sutarno. 2021. *Taksonomi Bloom dan Anderson: Perspektif Baru dalam Perencanaan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, T. T., & Tang, J. 2023. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis teknologi. *Journal of Science and Education*. 3 (1).
- Yusuf, H. 2023. Teori pemerolehan bahasa pada anak usia dini. *Jurnal INTISABI*. 6 (2).