

**PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
DALAM MENINGKATKAN *VOCABULARY* SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III
DI MI NEGERI WATUAGUNG TAMBAK**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

IAIN PURWOKERTO

Oleh :

**AVI ALDINI SAPUTRI
NIM. 1323305036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Avi Aldini Saputri
NIM : 1323305036
Jenjang : S-1
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan
Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Kelas III Di MI Negeri Watuagung Tambak

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi ini secara keseluruhan hasil penelitian/
karya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sembernya.

Purwokerto, 15 Agustus 2017

Saya yang menyatakan,



Avi Aldini Saputri

NIM. 1323305036



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto
Telp : 0281-635624, 628250, Fak. 0281-636553

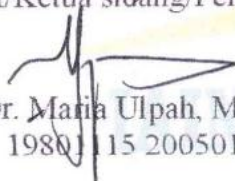
PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :


PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN
VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III DI MI
NEGERI WATUAGUNG TAMBAK

Yang disusun oleh saudari : Alvi Aldini Saputri, NIM : 1323305036, Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari : Jum'at, tanggal : 25 Agustus 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.


Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,


Dr. Maria Ulpah, M.Si
NIP.: 19801115 200501 2 004

Penguji II/Sekretaris Sidang,



Muflihah, SS., M.Pd
NIP.: 19720923 200003 2 001

Penguji Utama,


Dr. Suparjo, MA.
NIP.: 19730717 199903 1 001



Mengetahui :
Dekan,


Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum
NIP.: 19740228 199903 1 005

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 15 Agustus 2017

Hal : Pengajuan Munaqsyah Skripsi
Sdr. Avi Aldini Saputri
Lamp : 5 Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalammu'alaikum Wr,Wb

Setelah saya mengadakan bimbingan, koreksi dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan Naskah Skripsi saudara:

Nama : Avi Aldini Saputri
NIM : 1323305036
Judul : Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan
Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III Di
MI Negeri Watuagung Tambak

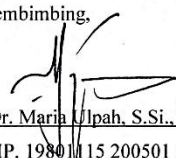
Dengan ini kami mohon agar skripsi mahasiswa tersebut diatas dapat dimunaqsyahkan.

Demikian atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum Wr.Wb.

Purwokerto, 15 Agustus 2017

Pembimbing,

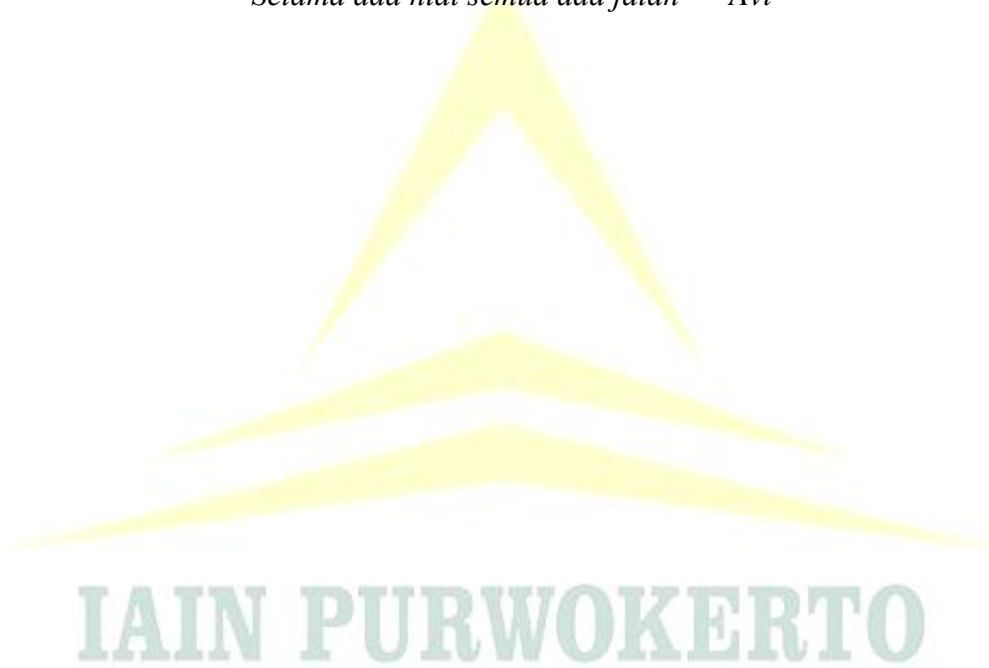

Dr. Maria Ulpah, S.Si., M.Pd.

NIP. 19801115 200501 2 004

MOTTO

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: “sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kau memang benar orang-orang yang benar!””(QS: AlBaqarah:31)

“Selama ada niat semua ada jalan” – Avi



PERSEMBAHAN

*Mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas berkah dan hidayah-MU
skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:*

*Kedua orang tua saya Bapak Pargiyo dan Ibu Satini yang selalu mendoakan saya
didalam doa-doa'nya.*

Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.



**PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
DALAM MENINGKATKAN *VOCABULARY* SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III
DI MI NEGERI WATUAGUNG TAMBAK**

Avi Aldini Saputri
NIM. 1323305036

ABSTRAK

Penggunaan metode pembelajaran yang konvensional pada mata pelajaran bahasa Inggris di MI Negeri Watuagung Tambak kurang membuat siswa belajar secara aktif. Akibatnya hasil belajar siswa menjadi rendah. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan media yang dapat diterapkan untuk mengaktifkan pembelajaran siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris yaitu media *crossword puzzle*. Media *crossword puzzle* adalah salah satu macam media dari strategi *active learning*, yaitu dapat membuat siswa berpartisipasi secara aktif. Permasalahan yang diambil dari penelitian ini adalah apakah peningkatan *vocabulary* siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris yang menggunakan media *crossword puzzle* lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan *vocabulary* siswa yang menggunakan media *crossword puzzle* dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *crossword puzzle* pada kelas III di MI Negeri Watuagung Tambak.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode eksperimen desain *Control Group Experiment* yang diterapkan dalam *Control Group Pretest and Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MI Negeri Watuagung Tambak yang berjumlah 103 siswa. Untuk pengambilan sampel yaitu siswa kelas III A dan III B yang berjumlah 51 siswa. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji *Independent Sample T-test* untuk uji hipotesis karena sampel berdistribusi normal dan homogen. Dan untuk mengetahui peningkatan hasil nilai siswa dilakukan analisis *N-Gain*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa peningkatan *vocabulary* siswa yang menggunakan media *crossword puzzle* lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*. Dengan perolehan hasil *posttest* kelas eksperimen 81 dan *posttest* kelas kontrol 65,5. Sedangkan hasil data analisis *N-Gain* perolehan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,497474 tergolong kategori sedang dan untuk *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,126442 tergolong kategori rendah. Untuk uji-t *N-Gain* diperoleh nilai $P = 0,009 \leq \alpha (0,05)$. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat dikatakan bahwa peningkatan *vocabulary* siswa yang menggunakan media *crossword puzzle* lebih baik daripada siswa yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*.”

Kata Kunci: *Media Crossword Puzzle*, *Vocabulary* Mata Pelajaran Bahasa Inggris

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan *Vocabulary* Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III Di MI Negeri Watuagung Tambak”. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW semoga rahmat dan syafa’atnya sampai pada kita semua.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Fauzi, M.Ag., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
3. Dr. Rohmat, M.Ag., M.Pd., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
4. Drs. Yuslam, M.Pd., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
5. Dwi Priyanto, S.Ag., M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah beserta Ketua Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

6. Dr. Maria Ulpah, S.Si., M.Pd., selaku Pembimbing skripsi yang telah mengarahkan, memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Segenap Dosen dan Staff Administrasi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
8. Saridin, S.Ag., M.Pd.I. selaku Kepala MI Negeri Watuagung Tambak yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
9. Siti Aminah, S.Pd.I. selaku guru pengampu Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MI Negeri Watuagung Tambak.
10. Staff karyawan MI Negeri Watuagung Tambak.
11. Bapak Pargiyo dan Ibu Satini selaku orang tua penulis yang telah mendo'akan dan memberi dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman kelas PGMI A angkatan 2013.
13. Tim Futsal Putri IAINita Purwokerto yang telah memberikan motivasi dan do'anya.
14. Keluarga besar UKM Olahraga IAIN Purwokerto atas ilmunya, motivasi, dan pengalaman yang telah diberikan selama ini.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang dapat penulis ungkapkan untuk menyampaikan rasa terimakasih, melainkan hanya do'a semoga amal baiknya diterima oleh Allah SWT dan dicatat sebagai amal shaleh.

Akhirnya kepada Allah SWT, penulis kembalikan dengan selalu memohon hidayah, taufiq serta ampunan-Nya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Purwokerto, 16 Agustus 2017

Penulis



Avi Aldini Saputri
NIM. 1323305036



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Pembahasan	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka	11
B. Kerangka Teori	13
1. Media <i>Crossword Puzzle</i>	13
2. Konsep <i>Vocabulary</i>	21
3. Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD/ MI	24
C. Kerangka Berpikir	30
D. Rumusan Hipotesis	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	34
1. Populasi	34
2. Sampel	35
D. Variabel dan Indikator Penelitian	36
1. Variabel Penelitian	36
2. Indikator Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	37
1. Wawancara (<i>Insterview</i>)	37
2. Observasi	37
3. Dokumentasi	38
4. Tes	38
F. Instrumen Penelitian	39

1. Uji Validitas	39
2. Uji Reliabilitas	42
G. Teknik Analisis Data Penelitian	43
1. Uji Normalitas	43
2. Uji Homogenitas	44
3. Uji Hipotesis	44
H. Analisis Data Indeks <i>N-Gain</i>	44

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian.....	46
1. Gambaran Umum MI Negeri Watuagung Tambak.....	46
a. Lokasi Penelitian	46
b. Sejarah Singkat Madrasah	46
c. Visi dan Misi Madrasah.....	48
d. Tujuan Madrasah	49
e. Keadaan Guru, Staf Tata Usaha dan Siswa	50
f. Sarana dan Prasarana	51
g. Kegiatan Pengembangan Diri	52
2. Proses Pembelajaran	55
a. Kelas Eksperimen	56
b. Kelas Kontrol.....	60
3. Hasil Belajar Siswa	64
a. Hasil <i>Pretest</i>	64
b. Hasil <i>Posttest</i>	67

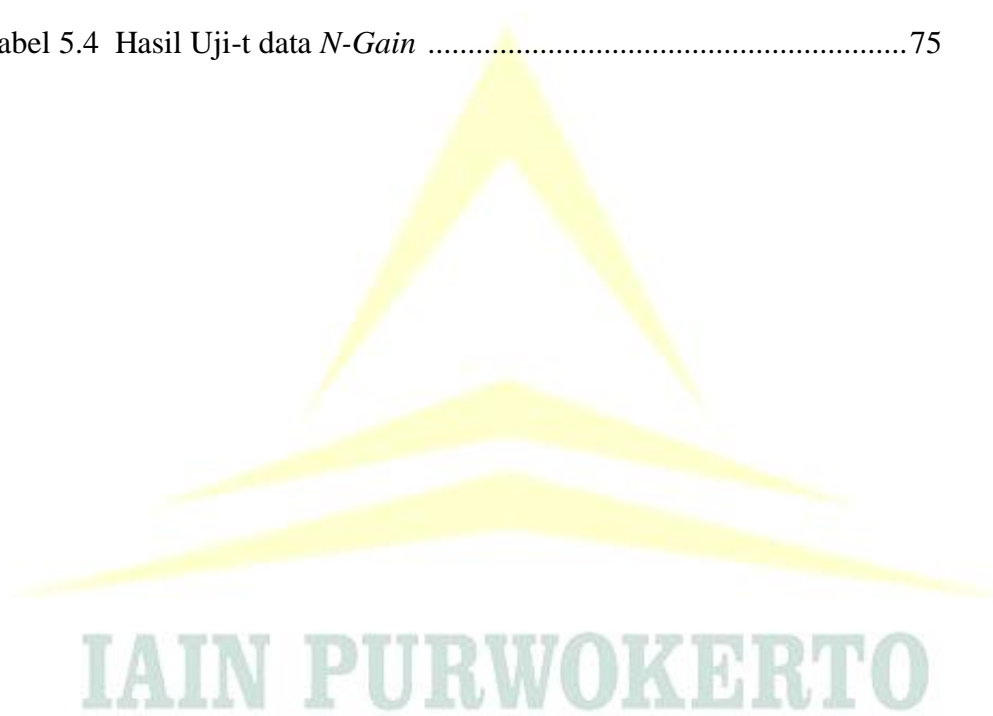
c. Hasil <i>N-Gain</i>	71
B. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Materi Bahasa Inggris Kelas III	29
Tabel 1.2 Desain Penelitian	33
Tabel 1.3 Data Jumlah Siswa Per-Kelas III	35
Tabel 1.4 Hasil Uji Validitas Soal Tes.....	40
Tabel 1.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	42
Tabel 2.1 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	43
Tabel 2.2 Klasifikasi N-Gain	45
Tabel 2.3 Daftar Guru/ TU/ Penjaga	50
Tabel 2.4 Jumlah Siswa Masing-masing Kelas	51
Tabel 2.5 Pelaksanaan Kegiatan Pengembangan Diri	53
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	56
Tabel 3.2 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Tabel 3.3 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
Tabel 3.4 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
Tabel 3.5 Hasil Uji-t Data <i>Pretest</i>	67
Tabel 4.1 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
Tabel 4.4 Hasil Uji-t Data <i>Posttest</i>	70
Tabel 4.5 Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	71
Tabel 5.1 Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	72
Tabel 5.2 Hasil Uji Normalitas data <i>N-Gain</i>	74
Tabel 5.3 Hasil Uji Homogenitas data <i>N-Gain</i>	74
Tabel 5.4 Hasil Uji-t data <i>N-Gain</i>	75



DAFTAR GAMBAR

1. Uji Coba Instrumen Soal Kelas IV
2. Proses Pembelajaran Kelas III A (Kelas Kontrol)
3. Proses Pembelajaran Kelas III B (Kelas Eksperimen)



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1	
1. Silabus Pembelajaran.....	L1.1
2. RPP Kelas Eksperimen.....	L1.3
3. RPP Kelas Kontrol.....	L1.15
4. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....	L1.24
5. Lembar Observasi <i>Checklist</i> Siswa Kelas Eksperimen	L1.28
6. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	L1.29
LAMPIRAN 2	
1. Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran.....	L2.37
2. Hasil Uji Coba Instrumen Soal Kelas IV.....	L2.39
3. Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	L2.40
4. Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	L2.42
LAMPIRAN 3	
1. Output Uji Validitas Soal Tes.....	L3.44
2. Output Uji Reliabilitas Soal Tes.....	L3.51
3. Output Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	L3.53
4. Output Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	L3.55
5. Output Uji-t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	L3.56

LAMPIRAN 4

1. Gambar Media PembelajaranL4.57
2. Foto Kegiatan Pembelajaran.....L4.59

LAMPIRAN 5

1. Surat Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan
2. Surat Permohonan Ijin Riset Individual
3. Surat Keterangan Seminar Proposal Skripsi
4. Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
5. Surat Keterangan Waqaf Perpustakaan
6. Sertifikat Opak
7. Sertifikat BTA dan PPI
8. Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
9. Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
10. Sertifikat Aplikasi Komputer
11. Sertifikat PPL II
12. Sertifikat KKN
13. Sertifikat Penghargaan Tim Futsal Putri IAIN Purwokerto
14. Sertifikat Keaktifan Seminar
15. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam dunia pendidikan peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah, baik metode maupun pendekatan ataupun media yang digunakan. Proses pembelajaran pendidikan pada umumnya sampai saat ini masih didominasi oleh metode ceramah, dimana metode ini tidak begitu banyak mengembangkan kemampuan kognitif, afektik maupun psikomotorik siswa terutama dalam memecahkan suatu permasalahan. Sering dijumpai dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode yang monoton sehingga guru tidak bisa mengembangkan pembelajaran yang menarik. Jika metode ini digunakan tanpa adanya perkembangan atau perubahan dari guru maka siswa akan merasa bosan dalam belajar, apalagi metode ini digunakan untuk pembelajaran bahasa, kurang cocok tentunya. Karena dalam bahasa tidaklah cukup hanya dengan ceramah saja, dalam bahasa tentunya diperlukan pemahaman yang lebih contohnya pada bahasa Jawa yang terdapat macam-macam bahasa Jawa, ada krama alus, krama inggil, atau dalam bahasa Arab, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris maupun bahasa asing lainnya. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian eksperimen tentang salah satu model atau media yang cocok untuk pembelajaran bahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang dipandang menjadi salah satu bahasa asing penting di Indonesia. Karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia telah memutuskan bahwa bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam pendidikan formal. Maka dalam kurikulum 2004 bahasa Inggris dinyatakan termasuk di dalam muatan lokal yang tercantum dalam : “Sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya pengajaran muatan lokal Bahasa Inggris sekolah dasar, Pada tahun anggaran 2005 Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah telah menyusun kurikulum Muatan lokal Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar untuk kelas I s.d kelas VI” (Kurikulum Tahun 2004 Mata pelajaran Bahasa Inggris untuk SD/MI Provinsi Jawa Tengah 2004).

Bahasa Inggris juga merupakan salah satu bahasa yang bisa membantu masyarakat di segala kehidupan seperti sarana berkomunikasi, perdagangan, sosial budaya, ilmu pengetahuan, pendidikan, hiburan dan teknologi. Maka dari itu menyadari akan pentingnya penguasaan bahasa asing atau bahasa Inggris maka Pemerintah Indonesia mengeluarkan: Undang –undang Sisdiknas (2003:15) ”Bahasa asing dapat digunakan sebagai bahasa pengantar pada satuan pendidikan tertentu untuk mendukung kemampuan berbahasa asing peserta didik. Itulah salah satu alasan terpenting mengapa kita harus mempelajari bahasa Inggris di sekolah.

Pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sudah tersusun pengelompokan materi yang sudah sistematis bagi siswa-siswa. Namun

kendala utama yang terjadi di sekolah adalah kurangnya kemampuan siswa dalam *vocabulary* (kosa kata) bahasa Inggris. Maka dari itu sekolah menyediakan media sebagai salah satu faktor untuk tercapainya tujuan pembelajaran dalam suatu sekolah. Media berfungsi untuk memotivasi minat belajar peserta didik, seorang guru dapat memanfaatkan teknik yang bermacam-macam. Antara lain belajar sambil bermain, salah satu bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai teknik pembelajaran bahasa Inggris adalah *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan permainan teka-teki silang yang dibuat untuk dapat memperkaya penguasaan kosakata bahasa Inggris¹ Media *crossword puzzle* ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun nama-nama asing karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut. Dan dengan menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran bahasa Inggris, diharapkan hal ini dapat meningkatkan perolehan dan pemahaman *vocabulary* (kosakata) siswa.

Kotakata (*vocabulary*) merupakan salah satu komponen penting dalam mata pelajaran Bahasa Inggris disamping komponen lainnya seperti *structure*, *pronunciation* dan *intonation*. Kosakata mempunyai peranan yang sangat penting, karena jika seorang siswa lemah dalam penguasaan kosakata, siswa tidak dapat mengkomunikasikan pikiran dan idenya dengan jelas seperti yang diinginkannya baik lisan maupun tulis. Demikian juga siswa tidak dapat

¹ Agung Prihantoro, *100 Games for Teaching English: Pusparagam Permainan Seru untuk Mengajar Reading, Listening, Speaking, Writing, dan Developing Vocabulary* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm.156-158.

mengerti dengan isi teks wacana, karena ia kekurangan kosakata yang membentuk kalimat yang diucapkan secara lisan dan tulisan.

Kegiatan menguasai *vocabulary* tidak luput dari nama hafalan, hal ini menjadi faktor utama peserta didik lemah dalam menguasai kosakata. Daya menghafal dan daya memorisasi adalah paling kuat dalam menguasai kosakata. Menurut Van Pareren (Winkel, 2012) menghafal adalah suatu aktivitas menanamkan suatu materi verbal di dalam ingatan, sehingga nantinya dapat diingat kembali secara harfiah sesuai materi yang asli. Dalam mengingat, menghafal dan memahami kosakata tidaklah mudah, diperlukan alat bantu berupa media yang dirancang sedemikian rupa untuk merangsang siswa belajar. Maka dari itu sangat diperlukannya penggunaan media *Crossword Puzzle* yang diharapkan dapat mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan observasi pada tanggal 12 Mei 2017 dengan guru bahasa Inggris kelas III, Bu Aminah mengatakan bahwa kebanyakan siswa kurang menguasai kosakata dalam mata pelajaran bahasa Inggris, selain dari itu dalam menyampaikan materi, guru cenderung mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa. Sedangkan siswa memperoleh materi dengan mendengarkan penjelasan dari guru, membaca, dan mengikuti yang diucapkan guru. Selain itu, siswa mempelajari materi di kelas hanya dengan satu kali pertemuan. Selanjutnya, banyaknya materi pelajaran lain yang diterima oleh siswa membuat siswa kesulitan dalam mengingat materi kosakata yang dipelajari dengan baik.

Selain itu, sebagian siswa terkadang kurang memahami kosakata bahasa Inggris yang digunakan. Guru mengatakan bahwa dalam menyampaikan materi dengan membacakan kosakata-kosakata baru, kemudian diikuti oleh siswa. Selanjutnya, meminta siswa untuk mencatatnya, sehingga kosakata baru yang diajarkan kurang bisa dipahami atau diingat dalam ingatan siswa dan siswa menjadi mudah lupa terhadap materi yang dipelajari. Pada umumnya anak-anak lebih cepat belajar kata-kata atau kosakata bila ditunjang dengan alat peraga. Mungkin salah satu alasan dengan menggunakan alat peraga ialah kosakata tersebut langsung dapat dipahami. Seperti yang sudah diketahui bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda dalam pemahaman materi. Sehingga dari hal tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan *Vocabulary* Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III di MI Negeri Watuagung Tambak”**

B. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, masalah yang akan dibahas dibatasi hanya pada aspek pengaruh media *crossword puzzle* dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas III di MI Negeri Watuagung Tambak. Kemudian, untuk mengantisipasi salah tafsir terhadap judul penelitian ini, ada beberapa istilah yang perlu peneliti batasi pengertiannya, antara lain:

1. Media *Crossword Puzzle*

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.²

Crossword puzzle atau yang biasa disebut Teka-teki Silang (TTS) yaitu menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang.³

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, yang dimaksud dengan media *crossword puzzle* dalam penelitian ini adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu dengan cara melalui media menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang.

2. *Vocabulary* Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Vocabulary (kosakata) diartikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh seseorang atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh seseorang untuk menyusun kalimat baru.⁴

Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan suatu pembelajaran yang mencakup tentang kata atau kalimat dalam bentuk bahasa asing (Inggris).

² Arief S.Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm.6-7.

³ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014), hlm.256.

⁴ Ratih Astipuri, *Efektifitas Brain Gym Dalam Meningkatkan Vocabulary Pada Anak* (Jurnal: UMS, 2011).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, yang dimaksud dengan *vocabulary* mata pelajaran bahasa Inggris dalam penelitian ini adalah semua kata-kata yang dimengerti yang mencakup tentang kata atau kalimat dalam pembelajaran bahasa Inggris yang tersedia dalam kamus. Penguasaan *vocabulary* dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan uji soal dalam bentuk pilihan ganda yaitu *pretest* dan *posttest* serta analisis *N-Gain* untuk *pretest*, *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah: Apakah peningkatan *vocabulary* siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris yang menggunakan media *crossword puzzle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan *vocabulary* siswa yang menggunakan media *crossword puzzle* dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat atau pengaruh terhadap peneliti dan yang hendak diteliti:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan ilmu dan pengetahuan bagi dunia pendidikan, khususnya memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang akademik maupun non akademik.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi MI Negeri Watuagung

Memberikan gambaran keberhasilan serta rekomendasi perbaikan penggunaan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan *vocabulary* siswa bahasa Inggris kelas III di MI Negeri Watuagung Tambak.

2) Bagi Siswa

a) Siswa dapat mudah memahami dan menguasai *vocabulary* dengan lebih baik.

b) Dengan adanya media *crossword puzzle* pembelajaran bahasa Inggris akan lebih mudah diingat oleh siswa.

3) Bagi Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Sebagai sumber tambahan wawasan dan intropeksi sudah sampai sejauh mana peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran

(belajar mengajar) di kelas terutama pada materi *vocabulary* dan sebagai inovasi pembelajaran agar lebih menarik.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan menjadi rujukan peneliti untuk pembelajaran selanjutnya.

E. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Bagian awal meliputi halaman judul, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi dan daftar tabel. Sedangkan bagian isi terdiri dari lima bab:

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi kajian teori yaitu kajian pustaka, kajian teori dan rumusan hipotesis.

Bab III berisi metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data penelitian.

Bab IV yaitu hasil penelitian. Terdiri dari deskripsi data, hasil penelitian, pengujian prasyarat, analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V yaitu penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran, dan kata penutup.

Bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil analisis data yang diperoleh dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan *vocabulary* siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris yang menggunakan media *crossword puzzle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,497474 tergolong kategori sedang dan untuk *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,126442 tergolong kategori rendah. Dengan kata lain, penggunaan media *crossword puzzle* berpengaruh positif dalam meningkatkan *vocabulary* siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

B. Saran

1. Memaksimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi untuk meningkatkan kualitas siswa, sehingga siswa dapat lebih berperan aktif dalam pembelajaran.
2. Perlu adanya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran bahasa Inggris agar siswa dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

3. Sebaiknya pemilihan strategi disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, karena pemilihan strategi yang pas salah satu faktor tercapinya tujuan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris yang kebanyakan mencakup teori.
4. Sebagai siswa hendaknya lebih mengoptimalkan kualitas belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Arikunto, Suharsimi.. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta; Rajawali Press, 2011.
- Astipuri, Ratih. *Efektifitas Brain Gym Dalam Meningkatkan Vocabulary Pada Anak*, Jurnal: UMS, 2011.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Meencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Felani Tandjung, Herman. *Teknik Mudah Belajar Bahasa Inggris Untuk Pemula*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.
- Guntur Tarigan, Henry. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa, 2015.
- K.E. Suyanto, Kasihani. *English For Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Khalilullah, M. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.
- L. Silberman, Melvin. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014.
- Mukarto, dkk. *Grow with English An English Course for Elementary School Students*. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2012.
- Prihantoro, Agung. *100 Games for Teaching English: Pusparagam Permainan Seru untuk Mengajar Reading, Listening, Speaking, Writing, dan Developing Vocabulary*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Rachmat, Nur dan Kristiyowati. *Structure And Vocabs: Pembahasan Lengkap Struktur dan Kosakata Bahasa Inggris*. Yogyakarta: IKAPI, 2008.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian: Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2011.

- Rusmadi, Jodih. *Terampil Berbahasa Inggris: Beberapa Tips Mengajar Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Indeks, 2010.
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012.
- Sapta Putra, Evodius. *Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Berbasis Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Ilmu Ukur tanah Dasar Siswa Tingkat 1 Di SMKN 6 Bandung*. Repository: UPI, 2013.
- Sarjaono, Haryadi dan Wida Julianita. *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*. Jakarta: Salemba Empat, 2013.
- Sri Komariyah, Chayun. *Pembelajaran Bahasa Inggris di MI Ma'arif Beji Tahun Pelajaran 2012/ 2013*. Skripsi: IAIN Purwokerto, 2013.
- Sudaryono, dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Agustus 2015.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Supriyanto dan Rohmad. *Pengantar Statistika: Panduan Praktis Bagi Pengajar dan Mahasiswa*. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011.
- Uljanah, Lu'lu. *Penerapan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V di SD Al-Irsyad 01 Purwokerto*. Skripsi: IAIN Pwt, 2016.
- Yonathan Natael dan Sufren. *Belajar Otodidak SPSS Pasti Biasa*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- Zaini, Hisyam, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani, 2008.