



Peningkatan Penguasaan *Vocabulary* Terkait Singular and Plural Noun Melalui *Crossword and Puzzle Game* pada Siswa Kelas VIII SMP

Sinde Elisa Lumban Raja^{1*}

¹ Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 16, 2021

Revised July 25, 2021

Accepted October 20, 2021

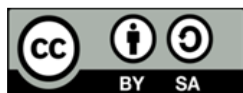
Available online November 25, 2021

Kata Kunci:

Crossword Puzzle Games,
Vocabulary

Keywords:

Crossword Puzzle Games, Vocabulary



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Permasalahan dalam penguasaan *vocabulary* pada siswa sangatlah beragam mulai dari kesalahan pada pengejaan, pengucapan, dan pemilihan kata yang tepat dalam menulis maupun berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan penguasaan *vocabulary* terkait singular dan plural noun pada peserta didik kelas VIII SMP melalui penerapan *crossword and puzzle games* dengan bantuan media gambar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII berjumlah 30 orang dengan rincian 12 orang putra dan 18 orang putri. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Hasil analisis data nilai rata-rata tes *vocabulary* siswa pada siklus I yaitu sebesar 69,00 dan nilai rata-rata tes *vocabulary* siswa pada siklus II yaitu sebesar 89,00. Siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,00. Jadi, hasil belajar siswa pada penguasaan *vocabulary* terkait *singular and plural noun* melalui penerapan *crossword and puzzle games* pada siswa kelas VIII SMP meningkat. Implikasi penelitian diharapkan guru bahasa Inggris untuk mengaplikasikan *crossword and puzzle games* dengan bantuan media gambar karena dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* terkait *singular and plural noun*.

ABSTRACT

Students' problems in mastering vocabulary are very diverse, ranging from errors in spelling, pronunciation, and choosing the right words in writing and speaking. This study aims to analyze the increase in vocabulary mastery related to singular and plural nouns in class VIII junior high school students through the application of crossword and puzzle games with the help of picture media. This research is classroom action research. The subjects of this study were students of class VIII, totaling 30 people with details of 12 boys and 18 girls. Data collection techniques using tests and non-tests. The results of the data analysis of the average value of the students' vocabulary test in the first cycle were 69.00, and the average value of the students' vocabulary test in the second cycle was 89.00. Cycle II has increased by 20.00. Thus, student learning outcomes in mastering Vocabulary related to singular and plural nouns through the application of crossword and puzzle games in class VIII SMP students increase. The research implies that English teachers are expected to apply crossword and puzzle games with the help of picture media because it can improve vocabulary mastery related to singular and plural nouns.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa adalah salah satu pembelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan (Br Sinulingga et al., 2019; Hidayah, 2015). Kemampuan berbahasa adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap individu supaya mereka mampu untuk berkomunikasi dan menyampaikan pikiran dan perasaan mereka dengan baik (Alam & Lestari, 2020; Firdaus & Muryanti, 2020; Hariyanti, 2019). Kurikulum di Indonesia mewajibkan Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang harus dipelajari karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Untuk menguasai bahasa Inggris, ada 4 keterampilan yang wajib dikuasai yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu *vocabulary* merupakan salah satu komponen yang tidak kalah penting dalam mempelajari bahasa Inggris

(Azizah, 2020; Raveloaririnina & Tou, 2017; Sulistiana et al., 2019). Penguasaan *vocabulary* di dalam Bahasa Inggris sangatlah penting baik untuk mendengar, berbicara, membaca, dan terlebih lagi dalam menulis (Hidayati, 2020; S.Avila-Varela et al., 2021; Setiawati, 2017). Penguasaan *vocabulary* juga akan mendukung kegiatan siswa dalam mengemukakan pendapat, serta mengutarakan maksud dan tujuan (Azizah, 2020; Lin et al., 2021; Priyastuti et al., 2020). Dengan demikian, *vocabulary* adalah unsur dasar yang harus dikuasai seorang siswa sebelum mempelajari suatu bahasa (Anindyajati & Choiri, 2017; Muhyidin, 2018). Tanpa penguasaan *vocabulary* yang cukup, maka ide tidak dapat disampaikan. Siswa harus mengetahui arti dari kosa kata tersebut, bisa mengeja kosa kata dengan tepat, bisa menggunakan kosa kata dengan tepat di dalam kalimat dan bisa mengucapkan dengan tepat.

Permasalahan dalam penguasaan *vocabulary* pada siswa sangatlah beragam mulai dari kesalahan pada pengejaan, pengucapan, dan pemilihan kata yang tepat dalam menulis maupun berbicara. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Singaraja melalui tes *vocabulary* dan wawancara kepada siswa pada pembelajaran terkait keberadaan orang, benda, dan binatang (*there is and there are*) ditemukan kelemahan siswa terhadap penguasaan *vocabulary* khususnya terkait dengan *singular and plural noun* serta penggunaannya dalam kalimat masih cukup tinggi. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari tes yang dilakukan, sekitar 80% siswa masih mengalami kegagalan dengan hanya memperoleh nilai rata-rata 50 sementara nilai ini masih cukup jauh dari nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 80. Berdasarkan wawancara 75% siswa mengatakan bahwa mereka tidak termotivasi dan tidak percaya diri untuk berbicara maupun menulis dalam bahasa Inggris karena kurangnya penguasaan *vocabulary*, terutama pada saat pembelajaran terkait unsur kebahasaan *there is and there are*. Padahal, dalam kegiatan berbicara atau menulis sangat dibutuhkan penguasaan yang cukup terhadap kata-kata benda, baik dalam bentuk tunggal maupun jamak. Pada kata benda dalam bentuk *singular and plural* cukup banyak kosa kata yang membingungkan siswa. Perubahan dari bentuk *singular* ke *plural* ada beberapa bentuk seperti penambahan *s, es, ies, ves*, dan ada juga bentuk *irregular noun*. Pada pembelajaran terkait keberadaan orang, benda, dan binatang (*there is and there are*) penguasaan siswa terhadap *vocabulary*, khususnya dalam bentuk *singular and plural noun* sangat dibutuhkan. Lemahnya penguasaan *vocabulary* pada siswa SMP ini disebabkan oleh kurang sesuainya teknik yang digunakan oleh guru mata pelajaran. Pembelajaran yang digunakan masih cenderung mengabaikan pentingnya penguasaan *vocabulary* pada siswa. Penguasaan *vocabulary* masih dianggap sebagai hal yang tidak terlalu penting dan guru juga masih menggunakan teknik menghafal sehingga kurang bias menarik minat siswa dalam menguasai *vocabulary*. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan memberikan dampak terhadap kemampuan berbahasa siswa.

Ada banyak teknik yang biasa digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan *vocabulary*. Salah satunya adalah penggunaan *games*. Penggunaan *games*, lagu, quis dan puisi dalam mengajar dapat menarik perhatian siswa (Anggreini & Dewi, 2020; Takacs et al., 2015; Widyatmoko, 2019). Tujuan penggunaan *games* adalah untuk membuat materi lebih menyenangkan, menarik dan menantang (Astriana et al., 2017; Setianingrum & Azizah, 2021). Games sangat bermanfaat apabila digunakan dalam mengajar *vocabulary* dan membantu siswa dalam meningkatkan *vocabulary* mereka tanpa harus merasa bosan (Barnaba & Asruddin, 2018; Firdaus & Muryanti, 2020). Ada banyak *games* yang dapat diaplikasikan dalam mengajar bahasa Inggris seperti *thematic song, word list card, puzzle, word association* dll. Namun, penelitian ini akan berfokus pada satu *games* saja yaitu *crossword puzzle games*. *Crossword puzzle* adalah permainan mendatar dan menurun dengan menggunakan nomor dan kotak-kotak yang sesuai. Jawaban ditemukan dengan soal bebrbentuk kata kunci (Marlina et al., 2021). Beberapa manfaat dari penggunaan *crossword puzzle games* dalam pembelajaran penguasaan *vocabulary* yaitu siswa dapat memahami kata melalui defenisi atau pengertian dari kata tersebut, siswa terbiasa menulis dengan ejaan yang tepat karena jawaban harus sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan dan siswa juga bisa mempelajari sinonim dan antonim melalaui permainan ini (Firdaus & Muryanti, 2020; Melasari et al., 2019). Pada umumnya para siswa menyenangi dan menghayati aneka permainan dan latihan yang mencakup penggunaan permainan kata-kata, teka-teki dan teka-teki silang kata (Takacs et al., 2015; Widyatmoko, 2019). Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan *crossword puzzle games* mampu meningkatkan kemampuan *vocabulary* siswa (Marlina et al., 2021; Melasari et al., 2019; Wright et al., 2017). *crossword puzzle games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Marlina et al., 2021; Miswandi, 2018). Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa (Setiadi, 2021). Namun, belum ada kajian penelitian yang menerapkan media *crossword puzzle* berbantu media gambar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan penguasaan *vocabulary* terkait *singular and plural noun* melalui *crossword and puzzle game* pada siswa kelas VIII SMP.

2. METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan model Kemmis and McTaggart (1997) dengan langkah-langkah siklus berupa *Planning* (Rencana), *Action* (Tindakan), *Observation* (Observasi), dan *Reflection* (Refleksi) dengan memakai crossword puzzle games. Games ini akan dipakai dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A9 di SMP Negeri 1 Singaraja, Kab. Buleleng, Bali yang terdiri atas siswa kelas VIII berjumlah 30 orang dengan rincian 12 orang putra dan 18 orang putri. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis pada observasi awal materi terkait keberadaan orang, benda dan binatang dengan penggunaan unsur kebahasaan *there is and there are*, diperoleh data seperti pada Table 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik yang sudah memenuhi kriteria kelulusan sesuai dengan nilai KKM yaitu ≥ 78 masih sangat rendah yaitu hanya 7 orang atau sekitar 23,3 % dari keseluruhan. Peserta didik yang belum memenuhi kriteria berjumlah 23 orang atau sebesar 76,6 %. Jika dilihat nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada tahap ini adalah 90 dan nilai terendah adalah 20. Apabila dilihat secara klasikal, maka rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada penguasaan *vocabulary* dalam *bentuk singular and plural noun* pada materi *there is and there are* diperoleh 50,6. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada penguasaan *vocabulary* dalam *bentuk singular and plural noun* pada materi *there is and there are* secara klasikal belum mencapai kelulusan. Berdasarkan hasil data hasil belajar siswa pada siklus I, penguasaan *vocabulary* dalam *bentuk singular and plural noun* pada materi *there is and there are*, diperoleh data seperti dalam Table 2. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik yang telah mencapai kelulusan berjumlah 17 orang (56,6%) dan yang belum mencapai kelulusan berjumlah 13 orang (43,3%). Pada siklus ini nilai tertinggi yang diperoleh peserta adalah 100 dan nilai terendah adalah 10. Nilai rata-rata secara klasikal adalah 69. Penguasaan *vocabulary* dalam *bentuk singular and plural noun* pada materi *there is and there are* telah mengalami peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas sesuai dengan nilai KKM ≥ 78 dan nilai rata-rata secara klasikal. Namun, pada siklus ini tingkat ketuntasan siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal. Oleh karena itu, masih perlu diadakan penelitian tahap kedua. Berdasarkan hasil data hasil belajar siswa pada siklus I siswa pada penguasaan *vocabulary* dalam *bentuk singular and plural noun* pada materi *there is and there are* dengan penerapan *crossword puzzle games* berbantuan media gambar, diperoleh data seperti dalam Table 3. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik yang telah mencapai ketuntasan berjumlah 24 orang (80%) dan yang belum mencapai ketuntasan berjumlah 6 orang (20%). Pada siklus ini nilai tertinggi yang diperoleh peserta adalah 100 dan nilai terendah adalah 30 sementara nilai rata-rata secara klasikal yaitu 89. Rata-rata hasil belajar pada penguasaan *vocabulary* dalam *bentuk singular and plural noun* pada materi *there is and there are* adalah 89 dan telah mencapai kriteria kelulusan secara klasikal yaitu nilai rata-rata ≥ 78 sesuai dengan nilai KKM dan pada siklus ini siswa yang tuntas sesuai dengan nilai KKM telah mencapai 80%

Table 1. Data Hasil Belajar Terkait Penguasaan *Vocabulary* dalam *Bentuk Singular and Plural Noun*

Nilai	Jumlah	Persentase (%)	Nilai KKM
Jumlah Siswa Bernilai < 78	23	76,6 %	
Jumlah Siswa Bernilai ≥ 78	7	23,3%	
Nilai Tertinggi	90		78
Nilai Terendah	20		
Nilai Rata-Rata	50,6		

Table 2. Data Hasil Belajar Terkait Penguasaan *Vocabulary* dalam *Bentuk Singular and Plural Noun*

Nilai	Jumlah	Persentase (%)	Nilai KKM
Jumlah Siswa Bernilai < 78	13	43,3 %	
Jumlah Siswa Bernilai ≥ 78	17	56,6%	
Nilai Tertinggi	100		78
Nilai Terendah	10		
Nilai Rata-Rata	69		

Table 3. Data Hasil Belajar terkait Penguasaan *Vocabulary* dalam Bentuk *Singular and Plural Noun*

Nilai	Jumlah	Persentase (%)	Nilai KKM
Jumlah Siswa Bernilai < 78	6	20%	
Jumlah Siswa Bernilai ≥ 78	24	80%	
Nilai Tertinggi	100		78
Nilai Terendah	30		
Nilai Rata-Rata	89		

Pembahasan

Berdasarkan data hasil belajar tersebut dapat dinyatakan bahwa penguasaan siswa terhadap penguasaan *vocabulary* terkait *singular and plural noun* pada siswa kelas VIII A9 SMP Negeri 1 Singaraja dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan penguasaan *vocabulary* disebabkan karena menerapkan *crossword puzzle games* dengan bantuan media gambar. *Crossword puzzle games* dengan bantuan media gambar yang diharapkan bisa memotivasi siswa untuk mengenali lebih banyak kosakata maupun jenis-jenisnya dalam hal ini sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa pada materi *there is dan there are*. Peningkatan yang ditandai dengan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal menyebutkan, menunjukkan dan menuliskan kosakata. Penerapan *crossword puzzle games* dengan bantuan media gambar dapat mengurangi rasa jenuh yang di alami peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung (Berliana et al., 2018; Sababalat et al., 2021). Melalui media pembelajaran, siswa akan cepat menyerap materi secara utuh dan akan menikmati belajar tersebut (Berliana et al., 2018). Pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* dapat menstimulus siswa agar lebih meningkat keaktifannya dan berpikir kreatif dalam menemukan pemecahan masalah (Setiadi, 2021; Wright et al., 2017). Menggunakan *crossword puzzle* yang bersifat permainan tentunya lebih menyenangkan (Miswandi, 2018). Oleh karena itu, media *crossword puzzle* dengan bantuan media gambar dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary*.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan penggunaan media *crossword puzzle* bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Media gambar yang digunakan membantu siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru perlu memberikan bimbingan kepada peserta didik yang masih kesulitan dan salah dalam menggunakan unsur kebahasaan dan ejaan yang tepat. Keefektifan media gambar yang digunakan dalam proses belajar mengajar tersebut sebagai upaya dalam membina pengetahuan, sikap, dan keterampilan para siswa melalui interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang diatur guru (Amini & Suyadi, 2020; Diah Purwati et al., 2019; Halimah, 2019). Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif (Anjelina Putri et al., 2018; Trisnayati et al., 2013; Umbara et al., 2020). Media gambar merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menghantarkan ataupun menyampaikan pesan berupa ilmu pengetahuan kepada para siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Afridzal, 2018; Aristhi & Manuaba, 2020). Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa penggunaan media teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa (Setiadi, 2021). Temuan lain juga menyatakan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menerapkan *crossword puzzle* (Marlina et al., 2021). Melalui media *crossword puzzle* terjadi peningkatan pemahaman kosa kata siswa (Melasari et al., 2019). Dari pembahasan tersebut, penerapan media *crossword puzzle* berbantu media gambar sudah berhasil karena hasil pada tes *vocabulary* sudah memenuhi bahkan melewati standar KKM. Namun, masih terdapat kendala-kendala yang dihadapi saat pengaplikasian *crossword puzzle games*, yaitu terbatasnya waktu pelaksanaan penelitian. Peserta didik kekurangan waktu untuk melakukan permainan ini. Siswa perlu mengenal lebih banyak *vocabulary* terkait *singular and plural noun* serta bentuk-bentuknya. Dengan adanya kendala tersebut disarankan agar permainan ini lebih sering diaplikasikan pada setiap pembelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian, peserta didik lebih terbiasa dengan latihan untuk memperkaya penguasaan *vocabulary* mereka.

4. SIMPULAN

Penguasaan *vocabulary* pada siswa meningkat dengan menggunakan *crossword puzzle games* dengan bantuan media gambar. Para peserta didik yang dijadikan subjek penelitian selanjutnya dapat memperkaya penguasaan kosakatanya dengan menggunakan *crossword puzzle games*. Guru bahasa Inggris dapat mengaplikasikan *crossword puzzle games* dengan bantuan media gambar untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* terkait *singular and plural noun*, khususnya pada materi *there is and there are*.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/949>
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2020). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119-129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Anggreini, R. K., & Dewi, N. R. (2020). Development of Ludo-Science Media with a Somatic Auditory Visual Intellectual (SAVI) Approach to Train the Activeness and Conceptual Understanding. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 6(2), 241-267. <https://doi.org/10.30870/jppi.v6i2.8677>
- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The Effectiveness of Using Wordwall Media to increase Science-Based Vocabulary of Students with Hearing Impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 1-13. <https://doi.org/10.5281/zenodo.236877>
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 23(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Aristhi, N. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2020). Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 327-337. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26096>
- Astriana, M., Murdani, E., & Mariyam, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 2(1), 27 - 31. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v2i1.206>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNIYAT*, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Barnaba, & Asruddin. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving the English Vocabulary Mastery Through Anagram Media in Cooperative Methods of Study Teams Games Tournament Type. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 80-89. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2646>
- Berliana, N., Enawati, E., & Lestari, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Chemcrossworld Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 2. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27820/75676578050>
- Br Sinulingga, S. H., Jaria, J., & Barus, E. (2019). Development of Animation-Based Teaching Material on Explanation Text on XI Grade Students at MAN 2 Aceh Tenggara. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 257-266. <https://doi.org/10.21009/AKSIS.030203>
- Diah Purwati, N. L. P., Wibawa, I. M. C., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengaruh Numbered Head Together Berbantuan Gambar terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 282. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19275>
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216-1227. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/588>
- Halimah. (2019). Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Peradaban Islam*, 1(1), 171-191.
- Hariyanti. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari. *Jurnal Penelitian PAUD*, 3(2), 106-120. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v3i2.520>
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1291>
- Hidayati, N. N. (2020). Rethinking the Quality of Children's Bilingual Story Books. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(1), 46. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i1.2226>
- Lin, V., Yeh, H.-C., Huang, H.-H., & Chen, N.-S. (2021). Enhancing EFL Vocabulary Learning with Multimodal Cues Supported by An Educational Robot and An IoT-Based 3D book. *System*. <https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102691>

- Marlina, R., Oktaviany, E., Silitonga, H. T. M., & Sandra, N. M. (2021). Application of Science Education Crossword Puzzle Multimedia to Improve the Outcomes and Learning Process at Junior High Schools in Digestive System. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.25350>.
- Melasari, M., Ismawati, K., & Nanda, D. (2019). The Effect of Using Crossword Puzzle towards Students' Vocabulary Mastery in the Eleventh Grade Students of SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung in Academic Year 2017-2018. *Journal of English Education Studies*, 2(1), 67-73. <https://doi.org/10.30653/005.201921.37>.
- Miswandi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 2(3), 300. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.66.
- Muhyidin, A. (2018). Reading Interest and Mastery of Foreign Absorbing Vocabulary (Minat Baca dan Penguasaan Kosakata Serapan Asing). *Indonesian Language Education And Literature*, 2(3), 143-156. <https://doi.org/10.24235/ileal.v3i2.1835>.
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>.
- Raveloaririnira, H., & Tou, A. B. (2017). An Assessment of Students' Portfolio of Writing in the English Language Subject. *LingTera*, 4(1), 59-70. <https://doi.org/10.21831/lt.v4i1.13586>.
- S.Avila-Varela, D., Trejo, N. A., & Nivedita Mani. (2021). A Longitudinal Study of the Role of Vocabulary Size in Priming Effects in Early Childhood. *Journal of Experimental Child Psychology*, 205. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105071>.
- Sababalat, D. F., Purba, L. S. L., & Sormin, E. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *EduMatSains*, 6(1), 207-218. <https://doi.org/10.33541/edumatSains.v6i1.2959>.
- Setiadi, I. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dalam Jaringan Synchronous Menggunakan Media Crossword Puzzle. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 1-12. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11938>.
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 6(1), 315 - 327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>.
- Setiawati. (2017). The Effectiveness of Using Cluster Connection towards Students' Vocabulary Mastery At The Eighth Grade of MTS Darul Ihsan Duri. *AL-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 134 - 150. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v9i2.52>.
- Sulistiana, E., Nadzifah, W., & Arifin, M. S. (2019). Intensive English Program (IEP) Meningkatkan Penguasaan Vocabulary. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 2(3), 236-240. <https://doi.org/10.30605/jsgp.2.3.2019.46>.
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 85(4), 698-739. <https://doi.org/10.3102/0034654314566989>.
- Trisnayati, D., Suwatra, & Parmiti. (2013). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Terpadu Berbantuan Media Gambar terhadap Kemampuan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II SD. *Mimbar PGSD*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v1i1.815>.
- Umbara, Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 174-186. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Widyatmoko, H. (2019). The Development of Educational Puzzle Game Based on The Local Wisdom Using Flash Media to Educate The Students's Characteristic of Primary School. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3293>.
- Wright, J., Simpao, A. F., & Voswanath, O. (2017). Basic Principles of Obstetric Anesthesiology: A Crossword Puzzle. *Journal Of Clinical and Diagnostic Research*, 11(7), U001 - U002. <https://doi.org/10.7860/JCDR/2017/27981.10209>.