

**PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA  
KELAS IV di SD NEGERI MADYOCONDRO SECANG KABUPATEN  
MAGELANG**

**SKRIPSI**



Oleh:

Murti Rahayu  
13.0305.0024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Murti Rahayu  
NPM : 13.0305.0024  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 8 Juni 2017

Yang menyatakan



Murti Rahayu  
NPM. 13.0305.0024

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA  
KELAS IV DI SD NEGERI MADYOCONDRO SECANG  
KABUPATEN MAGELANG**

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk Memenuhi Salah  
Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi Pada Program Studi Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Sugiyadi, M.Pd. kons  
NIP. 047506010

Agrissto Bintang A.P, M.Pd  
NIK.158808154

## PENGESAHAN

### PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SD NEGERI MADYOCONDRO SECANG KABUPATEN MAGELANG

Oleh:  
Murti Rahayu  
NPM. 13.0305.0024

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi, dalam Rangka Menyelesaikan Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Diterima dan disahkan pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 19 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Sugiyadi, M.Pd. kons : Ketua/ Anggota 
2. Agrissto Bintang A.P, M.Pd : Sekretaris/ Anggota 
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si : Anggota 
4. M. A Noviudin Pritama, M.Pd : Anggota 

Mengesahkan,  
Dekan FKIP

  
Drs. H. Subiyanto, M.Pd  
NIP. 19570807 198303 1 002

## **MOTTO**

*Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

*(Terjemahan Q.S Al-Mujadalah: 11)*

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Orangtuaku, Bapak Mugiyatno dan Ibu Suwarti yang selalu memberikan cintanya, selalu mendo'akan, memberikan semangat, nasihat, memotivasi, dan mendampingi untuk keberhasilanku.
2. Almaterku tercinta Prodi PGSD FKIP UMMagelang.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis disampaikan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku Rektor UMMagelang yang telah memfasilitasi perkuliahan mewujudkan aspirasi masa depan.
2. Drs. H. Subiyanto, M.Pd., selaku Dekan FKIP UMMagelang yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Ka. Prodi PGSD FKIP UMMagelang yang telah memfasilitasi pelaksanaan penulisan skripsi.
4. Sugiyadi, M.Pd. Kons., dan Agrissto Bintang A P, M.Pd., sebagai pembimbing dari awal sampai akhir yang telah memberikan bimbingan, saran dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Sri Widayati, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Madyocondro beserta jajarannya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi.
6. Neni Tri Wahyu Listiyani S.Pd, selaku Guru Pembimbing Sekolah Dasar Negeri Madyocondro Kecamatan Secang Kabupaten Magelang dan Keluarga Besar Sekolah Dasar Negeri Madyocondro Kecamatan Secang Kabupaten Magelang.
7. Dosen, karyawan, dan semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Masukan dan saran untuk perbaikan skripsi ini diterima dengan senang hati. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua.

Magelang, 8 Juni 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDU .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN ..	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL ..	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAKSI .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris .....	6
B. Strategi <i>Crossword Puzzle</i> .....	14
C. Pengaruh Strategi <i>Crossword Puzzle</i> terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	
D. Penelitian yang Relevan .....	19
E. Kerangka Berfikir.....	21
F. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Desain Penelitian.....	23
B. Setting Penelitian .....	24
C. Identifikasi Variabel Penelitian.....	24
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	25
E. Subjek Penelitian.....	25
F. Prosedur Penelitian.....	26
G. Metode Pengumpulan Data .....	29
H. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	35
A. Hasil Penelitian .....	35
B. Pembahasan .....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	52
Daftar Pustaka .....	53
LAMPIRAN.....	55



## DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Tes Hasil Belajar .....	30
2. Kriteria Indeks Koefisien Reliabilitas .....	31
3. Hasil Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar .....	32
4. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> .....	38
5. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> .....	40
6. Peningkatan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	42
7. Hasil Uji Normalitas Data .....	44
8. Hasil Uji Homogenitas Data .....	45
9. Uji Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	46

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1. Kerangka Berfikir.....	21
2. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	23
3. Hasil <i>Pretest</i> .....	39
4. Hasil <i>Posttest</i> .....	41
5. Peningkatan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian.....	56
2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	57
3. Silabus Pembelajaran .....	58
4. RPP Kelompok Eksperimen.....	62
5. RPP Kelompok Kontrol .....	71
6. Materi Ajar .....	79
7. Strategi <i>Crossword Puzzle</i> .....	81
8. Lembar Kegiatan Siswa .....	84
9. Kisi-kisi Soal Tes Penilaian Hasil Belajar .....	92
10. Soal Tes Sebelum Validasi dan Kunci Jawaban .....	94
11. Soal Tes Setelah Validasi dan Kunci Jawaban .....	100
12. Lembar Validasi RPP dan LKS oleh Dosen Ahli dan Praktisi Guru .....	104
13. Tabel Hasil Uji Validasi Instrumen .....	120
14. Hasil Analisis Uji Statistika .....	122
15. Data Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	124
16. Data Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	126
17. Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	128

**PENGARUH STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA  
KELAS IV DI SD NEGERI MADYOCONDRO SECANG  
KABUPATEN MAGELANG**

Murti Rahayu

**ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang.

Desain penelitian ini pendekatan eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design (Quasi Eksperimental Design)* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian ini adalah 46 siswa dengan 23 siswa Kelas IVA dan 23 Kelas IVB. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan tes penguasaan kosakata.

Pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dihitung menggunakan metode *Independent Sample t-test* dengan bantuan *SPSS 23.00 for Windows*. Berdasarkan pengujian diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,567 dengan  $t_{tabel}$  1,680 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi sebesar 0,014 (signifikansi  $< 0,05$ ) yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara nilai *posstest* kelompok eksperimen dan nilai *posstest* kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris.

**Kata kunci :** *Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, Strategi Crossword Puzzle.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek utama untuk merealisasikan ide dan gagasan. Kosakata mempunyai peran penting karena muncul dalam setiap keterampilan bahasa. Kosakata merujuk pada kekayaan kata suatu bahasa tertentu. Penguasaan kosakata sangatlah penting dalam setiap belajar bahasa. Penguasaan bahasa memerlukan bekal kosakata yang banyak dan bentuk tata bahasa yang memadai. Penguasaan kosakata akan berpengaruh pada penyusunan kalimat, kesesuaian isi dan penjelasan yang diharapkan dalam bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata akan berpengaruh dalam penyusunan kalimat berbahasa Inggris dan pemahaman bahasa Inggris. Penguasaan kosakata menjadi dasar dari konsep pemahaman dalam berbahasa Inggris. Penguasaan kosakata bahasa Inggris juga berpengaruh pada percakapan, grammar dan tenses bahasa Inggris pada jenjang berikutnya. Penguasaan kosakata bahasa Inggris penting diajarkan pada usia siswa SD karena siswa dapat mengingat dan memahami lebih banyak kosakata. Namun, pada kenyataannya siswa SD masih belum banyak yang sudah menguasai kosakata.

Pendapat di atas bisa dipahami bahwa penguasaan kosakata sangatlah penting dalam setiap belajar bahasa. Penguasaan kosakata khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris menjadi dasar dari konsep pemahaman dalam

berbahasa Inggris. Penguasaan kosakata akan berpengaruh pada penyusunan kalimat, kesesuaian isi dan penjelasan yang diharapkan dalam bahasa Inggris.

Berkenaan dengan permasalahan penguasaan kosakata di atas, hal ini terjadi pada siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Madyocondro yang beralamat di Jl. Alternatif Magelang Temanggung No 46 Catak Madyocondro Secang Magelang. Sebagian besar siswa memiliki penguasaan kosakata bahasa Inggris yang masih rendah. Sebagai contoh masih banyak dari mereka yang belum mengetahui arti kata "*have*" (mempunyai). Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 30 Januari 2017 dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris Neni Tri Wahyu Listiyani, hal serupa dialami oleh siswa kelas IV. 30 dari 46 siswa kelas IVA dan IVB memiliki penguasaan kosakata yang rendah. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang berpusat pada guru dan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Akibatnya dalam pembelajaran bahasa Inggris kurang menguasai kosakata serta suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran hampir tidak tampak. Kurangnya penguasaan kosakata membuat siswa kurang optimal dalam memahami bacaan, pertanyaan dan kurang memahami instruksi. Hal ini berdampak pada nilai penguasaan kosakata bahasa Inggris yang kurang maksimal.

Guru bahasa Inggris di SDN Madyocondro telah melakukan upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris yaitu seperti melakukan diskusi dan tanya jawab di dalam kelas. Metode tanya jawab adalah metode dalam pendidikan dan pengajaran dimana guru bertanya dan

murid menjawab bahan materi yang diperolehnya. Metode ini bersifat berpusat, sehingga menghasilkan komunikasi yang searah, yaitu proses penyampaian informasi dari pengajar kepada peserta didik, sementara proses belajar yang baik adalah adanya interaksi dalam melakukan suatu kegiatan, sehingga terjadi proses belajar yang efektif dan menyenangkan. Namun demikian, usaha tersebut belum mampu menjadikan siswa untuk semangat belajar, siswa kurang aktif bertanya dalam mengikuti pembelajaran. Guru menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Usaha lain yang dilakukan guru adalah dengan mengadakan diskusi kelompok kecil. Akan tetapi, usaha tersebut belum maksimal dikarenakan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan serta strategi pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Penguasaan kosakata juga dipengaruhi oleh adanya strategi mengajar yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi. Ketika guru menerapkan strategi yang inovatif, siswa akan mudah menguasai kosakata dalam Bahasa Inggris. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Dengan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* diharapkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dapat meningkat.

Said dan Budimanjaya (2015: 100) mengemukakan bahwa *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* “mendorong” siswa untuk mengetahui dan mengingat-

ingat perbendaharaan atau istilah-istilah yang pernah mereka temui/pelajari sebelumnya. Strategi ini sangat menuntut siswa mengetahui banyak informasi pengetahuan juga bertujuan untuk membina dan mengembangkan penguasaan kosakata. Hasil penelitian *Charles Hall dari Albert Einstein College of Medicine, New York* dalam Said dan Budimanjaya (2015: 100) “menyebut aktivitas *Crossword Puzzle* mampu menguatkan ingatan alias sebagai obat anti pikun”. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Nuriyah yang berjudul “*Metode Permainan Crossword Puzzle dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD*” menyebutkan bahwa permainan keaktifan, keceriaan, kesungguhan, kerjasama, pemahaman materi, dan penguasaan kosakata. Permainan ini membuat siswa lebih mudah dalam melatih daya ingat dalam penguasaan kosa kata khususnya bahasa Inggris, serta siswa akan lebih senang dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian ilmiah tentang penguasaan kosakata dan strategi *Crossword Puzzle*, maka disusunlah penelitian yang berjudul Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar Madyocondro Secang Kabupaten Magelang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui penerapan strategi pembelajaran



*Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Madyocondro?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah menambah khasanah keilmuan tentang penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dan dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan dunia pendidikan.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah bisa dijadikan sebagai salah satu referensi untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang masih rendah melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* di SDN Madyocondro.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris**

##### **1. Pengertian Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris**

Penguasaan kosakata merupakan bahan utama untuk merealisasikan ide dan gagasan. Penguasaan kosakata sangat diperlukan oleh seseorang untuk memahami dan menggunakan kumpulan kata yang dimilikinya untuk mengekspresikan pikiran dan rasa dalam berbagai ruang lingkup kehidupan seperti dalam kegiatan berbahasa.

Nurgiyantoro (2014:338) menjelaskan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara, penulis, atau suatu bahasa. Kosakata juga merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.

Kosakata mempunyai peran penting karena muncul dalam setiap keterampilan bahasa. Pengajaran bahasa khususnya bahasa Inggris sebagai salah satu dasar yang paling penting yang harus dikuasai dalam proses belajar mengajar adalah kosakata. Mempelajari bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan suatu keharusan karena semakin mengglobalnya dunia sehingga menuntut orang agar cakap dalam berbahasa Inggris (Danarti, 2008: 3).

Seseorang dapat dikatakan menguasai ketika ia memiliki pengetahuan yang baik dalam dirinya lalu dapat mengaplikasikan

pengetahuan tersebut dalam bentuk kegiatan atau aktivitas. *Mastery is great skillfulness and knowledge of some subject or activity*. Penguasaan berarti pengetahuan dan kecakapan dalam melakukan suatu aktivitas (Pramesti, 2015).

## 2. Pengembangan Kosakata

Tarigan (2015: 68) menyebutkan pengembangan kosakata terdiri atas sinonim, antonim, dan homonym. *Synonym* adalah kata-kata yang mengandung arti pusat yang sama, tetapi berbeda dalam nilai kata. Contoh: *absent-away* → tidak hadir, *cut-chop* → memotong. *Antonym* terdiri dari *anti* atau *ant* yang berarti “lawan ditambah akar kata *onim* atau *onuma* yang berarti nama” yaitu kata yang berlawanan dengan kata lain. Contoh: *Big-small* → besar- kecil, *Tall-short* → tinggi-pendek, *Good-bad* → baik-jelek. *Homonym* merupakan kata-kata yang bunyinya sama, tetapi maknanya berlainan. Contoh *homonym*: *Minute*-kecil = *minute*-kaleng, *Dear*-rusa = *dear*-sayang, *Back*-punggung = *back*-belakang.

## 3. Tahapan Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata bukanlah keterampilan yang sederhana, karena mencakup pengenalan, pemilihan, dan penerapan. Penguasaan kosakata juga bukan merupakan proses yang spontan, melainkan proses menuju penguasaan kosakata secara baik dan benar. Keraf (2004: 65-66), tahapan tersebut terdiri atas masa kanak-kanak, remaja, dan dewasa.

a. Masa Kanak-kanak

Pada masa ini mencakup kesanggupan untuk nominasi gagasan-gagasan yang konkret. Anak-anak ingin mengetahui tentang semua yang dilihat, dirasakannya atau didengarnya setiap hari.

b. Masa Remaja

Pada masa ini anak memulai untuk memperluas kosakatanya secara sadar, dan hal tersebut terjadi melalui proses belajar.

c. Masa Dewasa

Pada masa ini penguasaan kosakata semakin mantap karena seorang anak semakin banyak terlibat dalam komunikasi. Untuk dapat berkomunikasi dalam segala hal, seorang dituntut menguasai kosakata secara mantap karena segala aktifitas dalam masyarakat harus ditanggapi dengan bahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan seorang untuk terampil berbahasa.

4. Pembelajaran Kosakata

Pembelajaran penguasaan kosakata dipengaruhi oleh adanya strategi mengajar yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi. Ketika guru menerapkan strategi yang inovatif, siswa akan mudah menguasai kosakata dalam Bahasa Inggris.

#### 5. Pembelajaran Kosakata dengan *Crossword Puzzle*

Pelaksanaan strategi *crossword puzzle* dilakukan dengan cara guru membagikan lembar kerja *crossword* kepada setiap siswa, kemudian siswa mencari kosakata sesuai dengan perintah yang telah ditentukan di lembar kerja tersebut. Saat mengerjakan *crossword puzzle*, siswa belajar mengingat kosakata yang telah dipelajari. Penggunaan *Crossword Puzzle* akan mempermudah mengingat kosakata daripada hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

#### 6. Pengertian dan Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris atau *english* adalah bahasa Jerman yang pertama kali dituturkan di Inggris pada abad pertengahan awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan diseluruh dunia. Bahasa Inggris dituturkan sebagai bahasa pertama oleh mayoritas penduduk diberbagai negara, termasuk Britania Raya, Irlandia, Amerika Serikat, Kanada, Australia, Selandia Baru dan sejumlah negara-negara Karibia serta menjadi bahasa resmi di hampir 60 negara berdaulat. Bahasa Inggris adalah bahasa ibu ketiga yang paling banyak dituturkan di seluruh dunia setelah bahasa Mandarin dan bahasa Spanyol. Bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa kedua dan bahasa resmi Uni Eropa, Negara Persemakmuran, dan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) serta berbagai organisasi lainnya. Pendidikan bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD) dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan bahasa yang disertai dengan tindakan. Dalam pendidikan sekolah dasar, bahasa Inggris

pembelajarannya berkaitan dengan hal-hal yang berada dalam konteks sosial. Dalam hal ini siswa diajak untuk latihan berinteraksi dengan orang lain agar siswa tidak kesulitan dalam melafalkan Bahasa Inggris karena pada dasarnya pembelajaran bahasa harus sering berlatih untuk diucapkan dan bisa luwes dalam pengucapannya.

Memberikan pembelajaran bahasa Inggris terhadap siswa sekolah dasar, siswa akan tahu dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Pembelajaran bahasa Inggris mungkin manfaatnya belum bisa begitu terlihat ketika siswa masih berada di sekolah dasar, tetapi itu akan sangat bermanfaat sekali untuk masa depan siswa guna melanjutkan ke jenjang pendidikan yang selanjutnya, karena siswa benar-benar memahami apa yang telah disampaikan oleh para guru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris adalah kekayaan kata yang dimiliki seseorang dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar ialah untuk mempersiapkan lebih awal pengetahuan dasar siswa sebelum melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

#### 7. Pemerolehan Bahasa pada Anak

Meskipun dengan landasan filosofis yang mungkin berbeda-beda, pada umumnya kebanyakan ahli kini berpandangan bahwa anak dimanapun juga memperoleh bahasa ibunya dengan memakai strategi yang sama. Kesamaan ini tidak hanya dilandasi oleh biologi dan neurologi manusia

yang sama tetapi juga oleh pandangan mentalistik yang menyatakan bahwa anak telah dibekali dengan bekal kodrati pada saat dilahirkan. Chomsky mengibaratkan anak sebagai entitas yang seluruh tubuhnya telah dipasang tombol serta kabel listrik: mana yang dipencet, itulah yang akan menyebabkan bola lampu tertentu menyala. Jadi, bahasa mana yang wujudnya seperti apa ditentukan oleh *input* dari sekitarnya (Dardjowidjojo, 2012: 243).

Dardjowidjojo (2012: 244) Pada waktu dilahirkan, anak hanya memiliki 20% dari otak dewasanya. Proporsi yang ditakdirkan kecil pada manusia ini mungkin memang “dirancang” agar pertumbuhan otaknya proporsional pula dengan pertumbuhan badannya. Pada umur sekitar 6 minggu, anak mulai mengeluarkan bunyi-bunyi yang mirip dengan bunyi konsonan atau vokal. Proses mengeluarkan bunyi-bunyi seperti ini dinamakan *cooing* (dekutan).

Pada sekitar umur 6 bulan, anak mulai mencampur konsonan dengan vokal sehingga membentuk apa yang ada dalam bahasa Inggris dinamakan *babbling*, yang telah diterjemahkan menjadi celotehan. Konsonan pada akhir kata sampai dengan umur sekitar 2 tahun banyak yang tidak diucapkan sehingga mobil akan diujarkan sebagai /bi/. Sampai sekitar umur 3 tahun anak belum dapat mengucapkan gugus konsonan sehingga (*Eyang*) *Putri* akan disapanya dengan Eyang /ti/.

Penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris ini teraplikasikan pada keterampilan (*skill*) yaitu keterampilan mendengar (*listening skill*),

keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Jadi, penguasaan kosakata ini sangat berpengaruh pada keterampilan berbahasa siswa. Keterampilan berbahasa bergantung pada kuantitatif dan kualitas kosakata yang dikuasai. Semakin baik, kuantitas dan kualitas kosakata yang dikuasai maka semakin besar pula ketrampilan berbahasanya. Hal ini berarti dalam kehidupan peran kosakata sangat besar, karena pendapat seseorang dapat dinyatakan dengan jelas melalui kosakata.

#### 8. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Pertumbuhan dan perkembangan siswa merupakan hal yang harus dipahami oleh pendidik. Guru hendaknya dapat memahami karakteristik siswa yang akan diajarnya. Salah satunya yang harus dipahami guru adalah perkembangan kognitif siswa, sehingga ketika siswa mengalami kesulitan dalam belajar guru mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Piaget dalam Susanto (2013:77) menyatakan bahwa perkembangan siswa berada dalam tahap operasional konkret dalam berfikir (usia 7-11 tahun). Pada tahap ini siswa sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah; mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya. Selain itu siswa sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-



peristiwa yang konkret. Samatowa (2006:7) membagi masa keserasian bersekolah dibagi dua fase yaitu:

a) Masa Kelas Rendah Sekolah Dasar

Usia sekitar 6-8 tahun, dalam tingkatan kelas di sekolah dasar pada usia tersebut termasuk dalam kelas 1-3.

b) Masa Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Usia sekitar 9-12 tahun, dalam tingkatan kelas di sekolah dasar pada usia tersebut termasuk dalam kelas 4-6.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Izzaty (2008:116) membagi masa kanak-kanak akhir menjadi dua fase :

a) Masa kelas rendah yang berlangsung antara usia 6/7 tahun sampai dengan usia 9/10 tahun, biasanya dialami pada saat di Kelas 1,2, dan 3 SD.

b) Masa kelas tinggi, yang berlangsung antara usia 9/10 tahun sampai dengan 12/13 tahun, biasanya dialami pada saat di Kelas 4,5, dan 6 SD.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa siswa Kelas IV termasuk dalam kelas tinggi di sekolah dasar, dimana siswa bersifat ingin tahu, ingin belajar, relasitis, mempunyai minat terhadap peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang konkret, mampu berpikir logis, serta suka membentuk kelompok teman sebaya. Misalnya membuat daftar, melengkapi kalimat, mengisi teka-teki silang, dan lain-lain. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat menyajikan

pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa Kelas IV tersebut. Sehingga mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

## **B. Strategi *Crossword Puzzle***

### 1. Strategi Pembelajaran

Kemp dalam Rusman (2017: 205) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Dick & Carey dalam Rusman (2017: 205) mendefinisikan strategi pembelajaran yaitu suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk mencapai hasil belajar pada siswa. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan

### 2. Pengertian Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan. Strategi *Crossword Puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif. Dalam strategi ini peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik.

David dalam Sanjaya (2010: 126) menyatakan strategi pembelajaran diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Jadi, dengan demikian

strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu secara efektif dan efisien. Ada beberapa strategi pembelajaran seperti pembelajaran konvensional, ceramah, bermain peran, pembelajaran aktif dan pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena melalui strategi yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran efektif serta mendukung kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan adalah strategi *Crossword Puzzle*.

Zaini, dkk (2008: 71) “strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan permainan teka-teki yang digunakan sebagai strategi pembelajaran menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung”.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle*, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Said dan Budimanjaya (2015: 100) mengemukakan bahwa *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* “mendorong” siswa untuk mengetahui dan mengingat-

ingat perbendaharaan atau istilah-istilah yang pernah mereka temui/pelajari sebelumnya. Strategi ini sangat menuntut siswa mengetahui banyak informasi pengetahuan juga bertujuan untuk membina dan mengembangkan penguasaan kosakata.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* adalah perencanaan kegiatan pembelajaran yang berupa teka-teki silang untuk mengingat perbendaharaan atau istilah-istilah pelajaran yang dimilikinya.

### 3. Langkah-langkah Strategi *Crossword Puzzle*

Hisyam & Ayu (2008: 34), menyatakan langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Menulis kata-kata kunci (*clue*), terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan.
- b. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang).
- c. Menghitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- d. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- e. Membuat teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa melalui individu maupun secara berkelompok. Batasi waktu mengerjakan.

- f. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang telah melengkapi teka teki silang dengan lengkap dan benar.

Dengan strategi ini, diharapkan pada proses belajar selanjutnya siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan disaat siswa belajar.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Crossword Puzzle* menurut Silberman (2009: 246).

Kelebihan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah:

- a. Untuk mengukur tingkat kemampuan siswa.
- b. Melibatkan partisipasi siswa secara langsung.
- c. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan demikian guru akan mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang telah disampaikan. Hal ini menjadi bahan evaluasi bagi guru apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum.

Selain memiliki kelebihan, strategi *Crossword Puzzle* memiliki beberapa kekurangan, diantaranya :

- a. Menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan rendah.
- b. Apabila terjadi kesalahan pengisian jawaban pada salah satu kotak jawaban, maka pada kotak selanjutnya yang berada didekat kotak tersebut (yang berhubungan dengan kotak tersebut) menjadi salah

juga, sehingga menimbulkan kebingungan atau kesulitan untuk mengisi jawaban pada kotak jawaban yang lain.

- c. Membutuhkan persiapan instrumen yang lama.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi siswa secara langsung, namun membutuhkan persiapan instrumen yang lama.

### **C. Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris**

Penguasaan kosakata merupakan bahan utama untuk merealisasikan ide dan gagasan. Kosakata mempunyai peran penting karena muncul dalam setiap keterampilan bahasa. Pemahaman kosakata sangatlah penting dalam setiap belajar bahasa. Penguasaan kosakata juga dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan masyarakat.

Strategi *Crossword Puzzle* adalah penyajian pelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan menemukan kosakata berdasarkan materi yang telah dipelajari. Pelaksanaan strategi *crossword puzzle* dilakukan dengan cara guru membagikan lembar kerja *crossword* kepada setiap siswa, kemudian siswa mencari kosakata sesuai dengan perintah yang telah ditentukan di lembar kerja tersebut. Saat mengerjakan *crossword puzzle* siswa belajar mengingat kosakata yang telah dipelajari karena dalam menemukan kosakata yang ada di dalam *crossword*

*puzzle* siswa akan lebih mudah untuk mengingat dari pada hanya mendengarkan guru ketika menerangkan. Menggunakan strategi *crossword puzzle* akan meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa.

Said dan Budimanjaya (2015: 100) mengemukakan bahwa *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* “mendorong” siswa untuk mengetahui dan mengingat perbendaharaan atau istilah-istilah yang pernah mereka temui/pelajari sebelumnya. Strategi ini sangat menuntut siswa mengetahui banyak informasi pengetahuan juga bertujuan untuk mengembangkan penguasaan kosakata.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dikaji secara empiris tentang penguasaan kosakata dan strategi *Crossword Puzzle*, maka disusunlah penelitian yang berjudul Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar Madyocondro.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* efektif diterapkan pada pembelajaran di SD. Penelitian tersebut akan diuraikan seperti di bawah ini.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuriyah (2013) tentang “Metode Permainan *Crossword Puzzle* dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD” menyimpulkan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil pemerolehan penguasaan kosakata siswa pada siklus I ini sebesar 71,29% pada siklus II meningkat sebesar 79,35% dan pada siklus III sebesar 86,57%.

Penelitian yang hampir sama juga dilakukan oleh Rosanti (2015) dengan judul “Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Awan dan Cuaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Pegirikan 03 Kabupaten Tegal”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelompok eksperimen dari *pretest* ke *posttest* lebih tinggi dari kelompok kontrol. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan taraf signifikan 5% dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDN Pegirikan 03 Kabupaten Tegal pada materi awan dan cuaca. Hasil pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,675 > 1,717$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,001 < 0,005$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi hubungan awan dan cuaca.

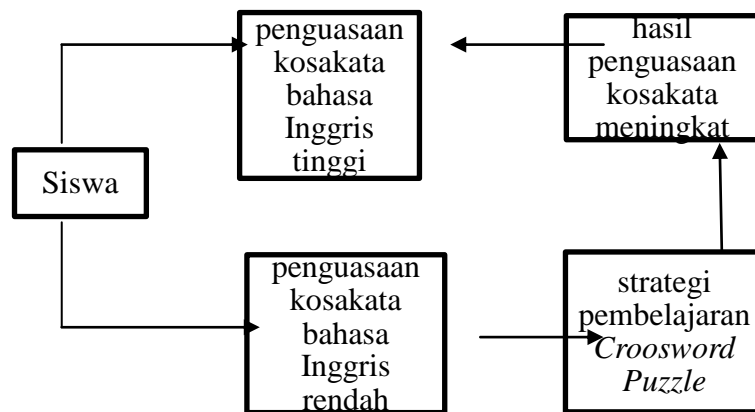
Persamaan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian di atas adalah penggunaan strategi *Crossword Puzzle*. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan materi yang dipilih serta desain penelitian yang digunakan.



### **E. Kerangka Berfikir**

Siswa di SDN Madyocondro Tahun Ajaran 2016/2017 berdasarkan hasil observasi awal pada mata pelajaran bahasa Inggris terdapat beberapa siswa memperoleh nilai tinggi dan nilai rendah. Nilai tinggi antara 75-80 sedangkan nilai rendah antara 45-70. Siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi sebagian besar memiliki nilai yang tinggi dan tidak terlalu menemukan kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah sebagian besar memiliki nilai yang rendah dan menemukan kesulitan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada nilai bahasa Inggris mereka yang cenderung rendah.

Berkenaan dengan hal tersebut, bagi siswa yang memperoleh nilai rendah diberikan tindakan dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Diharapkan melalui strategi tersebut penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris dapat meningkat. Kerangka berpikir penelitian ini digambarkan seperti pada bagan berikut.



Gambar 1  
Kerangka Berfikir

#### F. Hipotesis Penelitian

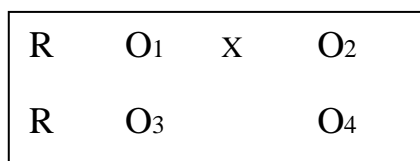
Hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas IV di SDN Madyocondro Secang Kabupaten Magelang.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design (Quasi Experimental Design)*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih tidak secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Posstest* diberikan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok setelah adanya perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran bahasa Inggris dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, sedangkan kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Apabila digambarkan, desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* menurut Sugiyono (2012:116) adalah sebagai berikut.



Gambar 2  
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O<sub>1</sub> = kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

O<sub>2</sub> = kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan (*posttest*)

O<sub>3</sub> = kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

O<sub>4</sub> = kelompok kontrol setelah diberi perlakuan (*posttest*)

X = pemberian perlakuan

## **B. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri Madyocondro, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang dengan alamat Jl. Alternatif Magelang Temanggung No 46 Catak Madyocondro Secang Magelang pada tanggal 18 Maret - 18 Juni 2017.

## **C. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti. Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent Variabel*) yaitu variabel yang menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel terikat, dan variabel bebas dari penelitian ini adalah strategi *Crossword Puzzle*.
2. Variabel terikat (*Dependent Variable*) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dan variabel terikat pada penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah salah satu tipe dari strategi pembelajaran aktif yaitu dengan cara mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Siswa mengisi kolom dan mengingat-ingat perbendaharaan atau istilah-istilah yang pernah mereka temui/pelajari sebelumnya.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah pengetahuan dan kecakapan kata yang dimiliki seseorang dan dapat diaplikasikan dalam kegiatan berbahasa Inggris. Kosakata yang dipelajari di Kelas IV pada penelitian ini yaitu *appliance application*. Penguasaan kosakata ini diuji/diukur dengan menggunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda.

#### **E. Subjek Penelitian**

##### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SD Negeri Madyocondro Kecamatan Secang Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016/2017. Jumlah keseluruhan populasi adalah 46 siswa.

##### 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro yang terdiri dari dua kelas, yaitu Kelas A yang berjumlah 23 siswa dan Kelas B yang berjumlah 23 siswa.

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016: 118).

## **F. Prosedur Penelitian**

Prosedur pada penelitian ini terbagi ke dalam tiga tahap yang akan diuraikan sebagai berikut:

### 1. Tahap Perencanaan Penelitian

Perencanaan penelitian meliputi kegiatan observasi awal, penyusunan proposal penelitian, perijinan, dan persiapan bahan dan materi. Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

#### a. Observasi Awal

Kegiatan observasi dilakukan pada bulan Januari. Observasi dilakukan dengan mencari informasi mengenai kesulitan belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dialami oleh siswa kelas IV SD.

#### b. Penyusunan Proposal Penelitian

Penyusunan proposal penelitian dilakukan melalui proses bimbingan oleh dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2.

#### c. Perijinan

Setelah menyusun proposal penelitian, peneliti mengajukan permohonan ijin kepada pihak sekolah.

d. Mengajukan Uji Kelayakan Instrumen

Mengajukan uji kelayakan instrumen penelitian kepada ahli akademisi (dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang) dan praktisi (guru Kelas IV SD Negeri Madyocondro).

e. Persiapan Bahan dan Materi

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu menyiapkan bahan dan materi yang digunakan dalam rangka melakukan pengukuran penguasaan kosakata siswa. Persiapan ini meliputi:

- 1) Membuat materi, kisi-kisi soal, rancangan strategi yang digunakan, dan perangkat pembelajaran.
- 2) Mengadakan *try out* yaitu uji coba sebelum pelaksanaan penelitian dengan tujuan menguji validitas dan realibilitas item soal, serta menguji apakah responden dapat mengetahui dan memahami setiap butir soal.
- 3) Memberikan uji instrumen (soal) pada responden validator.
- 4) Penarikan uji instrumen.
- 5) Pengolahan hasil uji instrumen (soal).

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Terdapat tiga kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian adalah:

### a. Penentuan Kelompok

Sebelum diberikan perlakuan siswa dibagi menjadi dua kelompok. Satu kelas sebagai kelompok kontrol dan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Pembagian ini dilakukan secara acak.

### b. Pelaksanakan *Pretest*

Pada pertemuan pertama, kedua kelompok diberikan tes untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris.

### c. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan pembelajaran menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dalam mata pelajaran bahasa Inggris dilakukan di kelas kelompok eksperimen. Pada kelas kontrol dilakukan secara konvensional.

## 3. Pelaksanaan Pengukuran Akhir atau *Posttest*

Pengukuran akhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Pengukuran ini dilakukan dengan memberikan *posttest* baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.



## G. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan instrumen yang berbentuk tes hasil belajar. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar pretest dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes yang diberikan pada awal kegiatan sebelum diberikan perlakuan. *Posttest* merupakan tes yang dilakukan pada akhir kegiatan setelah diberi perlakuan.

Tingkatan yang diukur menggunakan tes ini adalah tingkatan kognitif pada C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan). Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis pilihan ganda. Pada materi tentang *appliance electronic*, terdapat Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar tersebut yang menjadi acuan dalam pembuatan tes.

Sebelum menyusun soal tes, peneliti menyusun kisi-kisi tes yang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator. Beberapa indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi butir-butir soal yang akan diberikan sebelum dan sesudah penelitian. Kisi-kisi yang telah dikembangkan menjadi butir-butir soal kemudian disusun menjadi naskah soal yang akan dijadikan sebagai instrumen penelitian. Instrumen penelitian diujicobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk penelitian selanjutnya. Uji instrumen penelitian akan dipaparkan sebagai berikut.

a. Uji Validitas Instrumen

Analisis butir soal dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal dalam instrumen dengan cara membandingkan skor hasil perhitungan dengan skor pada tabel. Tes yang diujicobakan berupa pilihan ganda dengan 45 soal. Pelaksanaan *try out* instrumen hasil belajar dilakukan pada tanggal 26 April 2017. Siswa yang disertakan dalam *try out* berjumlah 26 siswa.

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen tes hasil belajar dengan rumus korelasi *product moment* menggunakan bantuan program SPSS 23.00 *for Windows*, diujicobakan 45 butir soal didapat 20 butir soal valid dan 25 butir soal tidak valid. Kriteria pengujian yang dilakukan menggunakan taraf signifikasni 5%. Item butir soal dinyatakan jika nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $r_{tabel}$ .

Hasil validasi item butir soal akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1  
Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Tes Hasil Belajar

Keterangan	Nomor Soal
Soal yang Valid	1, 3, 6, 7, 10, 11, 15, 17, 18, 21, 25, 26, 28, 29, 32, 33, 34, 38, 39, 40,
Soal yang Tidak Valid	2, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 19, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 31, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dari 45 soal yang diajukan pada 26 responden terdapat 20 soal yang valid dan yang digunakan untuk penelitian. Soal tersebut digunakan sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen reliabilitas dimaksudkan untuk menguji derajat keajegan. Penelitian ini realibilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS 23.00 for windows. Kriteria yang digunakan untuk menentukan realibilitas instrumen didasarkan pada nilai  $r$  yang diperoleh dari hasil perhitungan. Bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan reliabel. Sedangkan untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 2  
Kriteria Indeks Koefisien Reliabilitas

Interval	Kriteria
$0,800 < r \leq 1,000$	Sangat Tinggi
$0,600 < r \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r \leq 0,400$	Rendah
$0,000 < r \leq 0,200$	Sangat Rendah

(Arikunto,2012:89)

Berdasarkan pengujian reliabilitas instrumen tes hasil belajar, didapatkan hasil reliabilitas instrumen sebesar 0,411. Nilai  $r$  berada pada rentang 0,400-0,600, maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen tes termasuk dalam kategori cukup.

Tabel 3  
Hasil Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,411	45

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu cara mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju arah kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan uji t. Sebelum uji t dilakukan maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis.

### 1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun langkah-langkah uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji normal *Kolmogorov Smirnov*. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 23.00 *for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat

signifikansi 5%. Jika,  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berasal dari sampel yang homogen. Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan SPSS 23.00 *for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat signifikansi dari hasil penghitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama, dan jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

2. Uji Hipotesis

Uji-t atau *t-test* digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian. Hal ini dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang satu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent-Sampel t-Test* dengan bantuan program SPSS 23.00 *for Windows* dengan membandingkan hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis dengan pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa kelompok eksperimen dan penguasaan kosakata siswa kelompok kontrol.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa kelompok eksperimen dan penguasaan kosakata siswa pada kelompok kontrol.

Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil dari penghitungan uji-t kemudian dibandingkan dengan nilai t pada tabel dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai *t-test*, maka dapat disimpulkan hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  dan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka Ho diterima dan Ha ditolak. Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka Ha diterima dan Ho ditolak. Ho artinya hipotesis dari penelitian ini ditolak, atau dengan kata lain strategi *Crossword Puzzle* tidak memberikan pengaruh signifikan pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas IV SD. Ha diterima artinya hipotesis dari penelitian ini diterima, atau dengan kata lain strategi *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas IV SD.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

##### 1. Kesimpulan Teori

Penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah pengetahuan dan kecakapan kata yang dimiliki seseorang dan dapat diaplikasikan dalam kegiatan berbahasa Inggris.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah permainan teka-teki yang digunakan sebagai strategi pembelajaran menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung.

##### 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa Kelas IV SDN Madyocondro Secang Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pengukuran akhir penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki nilai signifikansi  $0,014 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, untuk meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata pada siswa, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar mengadakan penelitian untuk materi atau mata pelajaran berbeda dan kelas yang berbeda pula serta mengkaji yang belum terlaksana dari strategi pembelajaran yang dilakukan peneliti.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Danarti, D. 2008. *50 Games For Fun Belajar Bahasa Inggris dengan Lebih Menyenangkan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2012. *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Hisyam, Bermawy & Ayu, Sekar. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development.
- Keraf, Gorys. 2004. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Balai Pustaka Utama.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta : BPFE-Yogyakarta.
- Nuriyah, Ida Fitroh. 2013. "Metode Permainan Crossword Puzzle dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV SD." *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret.
- Pramesti, Utami Dewi. 2015. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-teki Silang. *Jurnal Puitika*. 11 (I). Hlm. 84.
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rosanti, Maya Aprilia. 2015. "Keefektifan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Awan dan Cuaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Pegirikan 03 Kabupaaten Tegal." *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Said, Alamsyah & Budimanjaya, Andi. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2016. *Metode Penelitian Guruan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa Bandung.
- Zaini, Hisyam., Munthe dan Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.