

EFEKTIVITAS *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGHAFAL KOSAKATA SISWA KELAS III SD  
NEGERI KOTAGEDE I YOGYAKARTA



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Psikologi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Disusun Oleh

Fatria Sari

NIM. 07710067

JURUSAN PSIKOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

2011



## PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor: UIN.02/DSH/PP.00.9/307/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS CROSSWORD PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENGHAFAK KOSA KATA SISWA KELAS III SD NEGERI KOTAGEDE I YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Fitria Sari  
NIM : 07710067

Telah dimunaqosyahkan pada : Rabu, tanggal: 28 September 2011

Nilai munaqosyah : 96, 33 (A)

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga.

### PANITIA UJIAN MUNAQASYAH:

Ketua Sidang

Nurus Sa'adah, S.Psi., M.Si, Psi.  
NIP. 19741120 200003 2 003

Penguji I

Erika Setyanti K Putri, M.Si.  
NIP. 19750514 200501 2 004

Penguji II

Zidni Immawan Muslimin, M.Si.  
NIP. 19680220 200801 1 008

Yogyakarta, 12 Oktober 2011

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

DEKAN



Prof. Dr. Dudung Abdurrahman, M.Hum.  
NIP. 19630306 198903 1 010

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatria Sari

Nim : 07710067

Program Studi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan skripsi saya adalah asli hasil karya atau penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh dosen penguji.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
Yogyakarta, 28 September 2011

Yang menyatakan



Fatria Sari

NIM. 07710067

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

Almamaterku 07, di Prodi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan  
Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Kedua orang tuaku tercinta,

Bpk. H. AGOES IRIANTO and Hj. RUSMINA

Terima kasih atas segala Cinta, kasih sayang dan dukungan yang selalu terukir  
dalam setiap doa tuk ananda

Kedua saudaraku,

Kak FAISAL dan Dek FITRI

Terimakasih atas segala dukungan, semangat, tawa dan canda yang selalu  
menghiasi hari-hariku...

Sahabat hatiku,

H. YASIR ARAFAH, S.Pd.

Terimakasih atas dukungan dan perhatian serta doa yang mengiringi setiap  
langkahku...

## *MOTTO*



- You will never know till you have tried
- Very nice to be important but very important to be nice

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis dalam bentuk skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabat yang selalu membantu perjuangan beliau dalam menegakkan Dinullah di muka bumi ini dan menuntun manusia menuju tali agama Allah yang mulia

Segegap kerendahan hati, penulis ingin menghaturkan penghargaan dan rasa terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan partisipasi berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Dudung Abdurrahman, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
2. Bapak Benny Herlena, M.Si, selaku Ketua Prodi Psikologi, terimakasih atas dukungan yang telah diberikan selama ini.
3. Ibu Nurus Sa'adah, S.Psi, M.Si, Psi, selaku Dosen Pembimbing Skripsi, atas kesediaan waktunya membimbing penulis dengan segegap kesabaran dan kemurahan hati.
4. Ibu Erika Setyanti Kusuma Putri, S.Psi, M.Si, dan Bapak Zidni Immawan Muslimin, S.Psi, M.Si, selaku Dosen Penguji Skripsi yang telah banyak memberikan masukan, petunjuk dan saran dalam skripsi ini.
5. Ibu Pihasnawati, S.Psi. Psi, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan membantu kelancaran penulis selama kuliah di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

6. Bapak dan ibu dosen Program Studi Psikologi dan seluruh karyawan di Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, atas segala kesempatan, ilmu pengetahuan dan fasilitas yang diberikan.
7. Bapak Drs. Tukiman, selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Kotagede I beserta para guru, karyawan dan siswa-siswi yang telah membantu dan memudahkan penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Ibu Supartiningsih, A.MPd, selaku Guru Bahasa Inggris yang selalu memberikan bantuan dan bimbingan selama pelaksanaan penelitian.
9. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta, terimakasih yang tak terhingga atas semua cinta, kasih sayang dan pengorbanannya serta dukungan selama ini.
10. Tim kecil penelitianku, Ari Endarwati (UIN), Latifah Tsurraya Neilofaria (UIN), Arista Eka Mufti (UIN), Fadhli Furqani Dinar dan M. Zainal Abidin, S.Psi (UIN), terimakasih sudah merelakan pagi-mu tersita untuk membantu penelitianku.
11. Sahabat-sahabatku di Prodi Psikologi angkatan 2007, Ari, Rio, Dian, Kak Sai, Iffa, Lela, Leni, Novi, Mba Fetra, Nuzul, Mba Widya, Yuyun, Anas, Ipoh, Ira, Badi, Santi, Sugiyanti dan teman-teman yang mungkin tidak namanya terlewatkan. Terimakasih untuk semangat dan kebersamaannya selama ini.

Terimakasih untuk semua orang yang telah membantu dengan setulus hati demi kelancaran penelitian ini sehingga menjadikan skripsi ini ada. Semoga Allah membalas kebaikan kalian dan karya ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 28 September 2011

Penulis

Fatria Sari  
NIM. 07710067

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAK PENELITIAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Keaslian Penelitian .....	12
BAB II TINJAUAN TEORI .....	17
A. Kemampuan Menghafal Kosakata .....	17
1. Pengertian Kemampuan Menghafal Kosakata .....	17

2. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal	
Kosakata .....	18
3. Tahapan Proses Ingatan dalam Kemampuan Menghafal	
Kosakata .....	20
4. Aspek-aspek Kemampuan Menghafal Kosakata .....	24
5. Belajar Kosakata Efektif .....	26
B. Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	29
1. Media .....	29
a. Definisi Media .....	29
b. Jenis Media Pengajaran .....	30
c. Fungsi dan Manfaat Media Pengajaran .....	32
d. Penggunaan Media Pengajaran .....	33
2. <i>Crossword Puzzle</i> .....	34
a. Definisi <i>Crossword Puzzle</i> .....	34
b. Proses Pembuatan <i>Crossword Puzzle</i> .....	35
c. Proses Bermain <i>Crossword Puzzle</i> .....	37
d. Kekuatan <i>Crossword Puzzle</i> dalam Pengajaran .....	38
C. Efektivitas <i>Crossword Puzzle</i> dalam Meningkatkan	
Kemampuan Menghafal Kosakata .....	39
Hipotesis .....	46
BAB III METODE PENELITIAN .....	47
A. Identifikasi Variabel .....	47
B. Definisi Operasional .....	47
C. Populasi dan Sampel .....	49

	D. Rancangan Eksperimen .....	52
	E. Metode Pengumpulan Data .....	56
	F. Validitas dan Reliabilitas .....	58
	G. Metode Analisis Data .....	61
BAB IV	LAPORAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	62
	A. Orientasi Kanchah dan Persiapan .....	62
	1. Orientasi Kanchah Penelitian .....	62
	2. Persiapan Penelitian .....	63
	3. Penyusunan Modul Pelatihan .....	69
	4. Pelatihan <i>Tester</i> dan <i>Trainer</i> .....	71
	B. Laporan Pelaksanaan Penelitian .....	72
	C. Hasil Penelitian Penelitian .....	74
	1. Deskripsi Data Penelitian .....	75
	2. Uji Hipotesis .....	81
	D. Pembahasan .....	82
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN .....	91
	A. Kesimpulan .....	91
	B. Saran .....	91
	DAFTAR PUSTAKA .....	93



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Pengajaran Kosakata .....	49
Tabel 3.2	Rincian Perlakuan Eksperimen .....	55
Tabel 3.3	Blue Print Tes Kemampuan Menghafal Kosakata .....	57
Table 3.4	Pedoman Norma Kategorisasi .....	58
Table 4.1	Tes Kemampuan Menghafal Kosakata Sebelum Uji Coba .....	64
Table 4.2	Penyebaran Tes Kemampuan Menghafal Kosakata Setelah Uji Coba .....	66
Table 4.3	Daftar Aitem yang Gugur .....	67
Table 4.4	Kisi-kisi Modul Pelatihan Crossword Puzzle .....	68
Table 4.5	Rincian Pelaksanaan Perlakuan .....	70
Table 4.6	Jadwal Kegiatan Eksperimen .....	72
Table 4.7	Data Hasil Pre-test dan Post-test pada Kelompok Eksperimen .....	75
Table 4.8	Kategorisasi Skor Pre-test Kemampuan Menghafal Kosakata .....	76
Table 4.9	Kategorisasi Skor Post-test Kemampuan Menghafal Kosakata .....	77
Table 4.10	Data Hasil Pre-test dan Post-test pada Kelompok Kontrol .....	78
Table 4.11	Kategorisasi Skor Pre-test Kemampuan Menghafal Kosakata ....	79
Table 4.12	Kategorisasi Skor Pre-test Kemampuan Menghafal Kosakata ....	80
Table 4.13	Hasil Two Independent samples Test .....	81
Table 4.14	Kategorisasi IQ Tes CPM .....	84

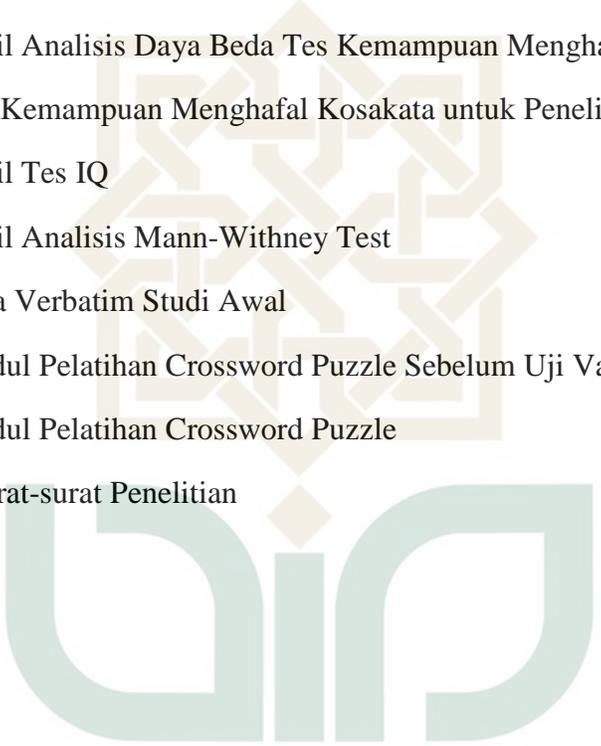
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Efektivitas Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata.....	45
------------	---	----



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Tes Kemampuan Menghafal Kosakata untuk Uji Coba
- Lampiran 2 Hasil Analisis Uji Coba Tes Kemampuan Menghafal Kosakata
- Lampiran 3 Hasil Analisis Daya Beda Tes Kemampuan Menghafal Kosakata
- Lampiran 4 Tes Kemampuan Menghafal Kosakata untuk Penelitian
- Lampiran 5 Hasil Tes IQ
- Lampiran 6 Hasil Analisis Mann-Withney Test
- Lampiran 7 Data Verbatim Studi Awal
- Lampiran 8 Modul Pelatihan Crossword Puzzle Sebelum Uji Validitas
- Lampiran 9 Modul Pelatihan Crossword Puzzle
- Lampiran 10 Surat-surat Penelitian



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA SISWA KELAS III SD NEGERI KOTAGEDE I YOGYAKARTA

Fatria Sari  
07710067

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek dari media *crossword puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Kotagede I Yogyakarta yang berjumlah 22 siswa dan terbagi dalam kelompok eksperimen sebanyak 11 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 11 siswa.

Kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan berupa media *crossword puzzle*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Two Independent Group with Pretest-Posttest Design*. Metode pengumpulan data adalah tes kemampuan menghafal kosakata dan metode analisis berupa *Two Independent Samples Test*. Hasil menunjukkan bahwa nilai Mann-Whitney U sebesar 27.500 dengan nilai  $p = 0.030$  ( $p < 0.05$ ) berarti media *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata siswa.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle*, Kemampuan Menghafal Kosakata, Siswa Sekolah Dasar

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECTIVENESS OF CROSSWORD PUZZLE IN IMPROVING THE STUDENTS' ABILITY TO MEMORIZE VOCABULARY TO III<sup>th</sup> GRADE STUDENTS OF SD NEGERI KOTAGEDE I YOGYAKARTA**

Fatria Sari  
07710067

This study aims to determine the effects of crossword puzzle in improving the students' ability to memorize vocabulary in English subject. The subjects in this study were the third students of SD Negeri Kotagede I Yogyakarta amounting to 22 students and divided into an experimental group were 11 students and a control group of 11 students.

The experimental group obtained treatment in learning English they were taught using crossword puzzle while the control group did not taught without using crossword puzzle. The design of experiments used was two independent groups with pretest-posttest design. The data collection method used was the ability to memorize vocabulary test and the analytical method used was two independent samples test. The result of the research was indicated that the Mann-Withney U value showed 27.500 with  $p = 0.03$  ( $p < 0.05$ ) mean that the crossword puzzle effective in improving students ability to memorize vocabulary.

**Keywords:** Crossword Puzzle, the Ability to Memorize Vocabulary, Elementary School Students

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Eksistensi manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari kebutuhan berhubungan dengan orang lain. Bahasa merupakan salah satu alat yang digunakan manusia untuk berhubungan dengan orang lain. Sebagai alat komunikasi, bahasa digunakan untuk mengemukakan pikiran maupun perasaan untuk mengekspresikan emosi, pesan dan menerima informasi kepada orang lain sehingga dapat saling memahami antara satu dengan yang lain.

Era globalisasi saat ini, setiap orang dituntut untuk dapat berkomunikasi tidak hanya dalam satu bahasa tetapi dalam beberapa jenis bahasa. Ada beberapa jenis bahasa yang digunakan sekarang ini seperti bahasa Inggris, Perancis, Jerman dan Belanda. Di Indonesia, bahasa Indonesia adalah bahasa kedua karena bahasa pertama kita adalah bahasa ibu atau dikenal dengan *mother tongue* dan bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama. Bahasa Inggris menjadi sangat penting dalam beberapa tahun terakhir dan menjadi kunci pembangunan internasional seperti teknologi, ilmu pengetahuan dan perdagangan.

Berdasarkan kondisi tersebut, pemerintah Indonesia telah memberikan status khusus terhadap bahasa Inggris melalui Peraturan Daerah Nomor 22 Tahun 2006, tentang Pendidikan Nasional. Pelajaran bahasa Inggris menjadi muatan lokal yang harus dipelajari oleh siswa di Sekolah Dasar, walaupun sebenarnya bahasa Inggris

telah dikenalkan sebelum Sekolah Dasar (Anonim, 2006). Dijadikannya pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal dapat memotivasi siswa agar siap dan percaya diri dalam belajar bahasa Inggris untuk pendidikan selanjutnya.

Pengajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar berbeda dengan mengajar bahasa Inggris di tingkat yang lebih tinggi. Siswa pada tingkat sekolah yang lebih tinggi adalah remaja yang mampu beradaptasi dalam situasi apapun, sedangkan siswa Sekolah Dasar adalah anak-anak yang masih memerlukan bimbingan dari guru maupun orang tua dalam proses belajar. Menurut Herman & Dole (2003) siswa Sekolah Dasar tidak mempunyai inisiatif untuk belajar mandiri sehingga tidak dapat mengikuti penjelasan guru sepenuhnya. Selain itu, belajar bahasa Inggris di Sekolah Dasar tidak difokuskan pada tata bahasa, melainkan pada kosakata sehingga mereka harus menghafal daftar panjang dari kosakata. Oleh sebab itu, guru harus kreatif dan inovatif sehingga siswa dapat menguasai materi dan menikmati proses belajar mengajar.

Belajar bahasa Inggris berarti belajar bahasa asing dan tahap pertama pembelajaran bahasa asing adalah belajar kosakata. Nunan (1991) menyatakan bahwa pada tahap awal belajar bahasa yang terpenting dipelajari adalah kosakata. Penguasaan kosakata bahasa Inggris memegang peranan penting dalam kemampuan berbahasa seseorang. Tanpa kosakata yang memadai orang tidak dapat berkomunikasi dengan baik, sebaliknya dengan kemampuan kosakata tinggi cenderung memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Berdasarkan pernyataan di atas, diketahui bahwa kosakata merupakan hal yang penting dan mendasar dalam proses belajar bahasa.

Pengajaran bahasa pada anak-anak harus memperhatikan tahap perkembangannya. Anak-anak dapat belajar secara mudah dan cepat pada masa peka. Menurut Brown (Fahmie, 2001) masa peka berlangsung antara 2-12 tahun. Pada usia 13 tahun dan seterusnya, kemudahan dan kecepatan belajar anak semakin berkurang. Berkaitan dengan pemberian pelajaran kosakata bahasa Inggris, terdapat kekhawatiran adanya efek negatif bagi seorang anak yang mengingat kosakata baru dari bahasa Inggris yaitu kapasitas anak dalam memproses informasi akan penuh sesak. Menurut Scarr, dkk. (Fahmie 2001) anak akan mengalami kesulitan karena harus menerima lebih dari satu bentuk informasi kebahasaan. Kekhawatiran tersebut tidak perlu terjadi seandainya dalam pemberian materi pelajaran bahasa diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dan ingatan yaitu karakteristik orang yang belajar, aktivitas belajar, kondisi materi dan kriteria tugas-tugas dalam belajar. Faktor-faktor tersebut berhubungan satu dengan yang lain sehingga menentukan keberhasilan dalam belajar seseorang.

Kemampuan belajar kosakata merupakan salah satu hal penting selain kemampuan tata bahasa dalam bahasa Inggris. Melalui kosakata, para siswa akan mengetahui dan memahami apa yang dikatakan orang lain. Ada beberapa masalah yang ditemukan dalam penguasaan kosakata, khususnya bagi para siswa, seperti kata-kata yang asing didengar dan komplikasi pengucapan atau suara. Pada umumnya, siswa tidak mengetahui arti dari kosakata dan penggunaannya dalam urutan yang benar, misalnya, siswa masih bingung untuk menggunakan kata sebagai nomina, sebagai kata sifat dan sebagai kata kerja. Mengucapkan kosakata baru sulit bagi

mereka karena ejaan kata dan pengucapan yang berbeda. Kesulitan tersebut disebabkan oleh kurangnya kesetaraan antara aitem leksikal dari bahasa yang berbeda (Nation, 2001).

Kosakata merupakan komponen pertama yang harus dipelajari oleh peserta didik pada tahap awal belajar bahasa Inggris (Nation, 2003). Pada proses belajar mengajar bahasa Inggris di Sekolah Dasar guru sering menemukan siswa kesulitan dalam belajar bahasa, terutama dalam kosakata. Pada masa perkembangannya, anak-anak lebih senang bermain daripada belajar (Hurlock, 1995). Oleh sebab itu, para guru harus mempersiapkan metode maupun media pembelajaran yang menarik agar peserta didik senang sehingga dapat mengikuti proses belajar dengan baik, seperti belajar kosakata bahasa Inggris sambil bermain. Anak-anak memiliki strategi yang berbeda dengan orang dewasa dalam belajar, sehingga guru diharapkan dapat membawa mereka dalam situasi yang ceria ketika memasuki proses belajar bahasa Inggris (Allen, 1983).

Beberapa fakta yang terjadi dalam proses belajar mengajar menurut Herman dan Dole (2003) di antaranya adalah guru masih menggunakan metode konservatif atau tradisional yaitu guru menyajikan materi sesuai dengan tata bahasa, menghafal kosakata dan menterjemahkan. Membaca dan menulis adalah ketrampilan utama yang harus dimiliki siswa selain melakukan latihan berbicara dan mendengarkan. Senada dengan pendapat di atas, Allen (1983) mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar, guru biasanya menggunakan buku pelajaran yang terdiri dari aturan tata bahasa abstrak, daftar kosakata dan kalimat untuk diterjemahkan. Pada proses belajar

mengajar, guru menjelaskan materi yang ada di dalam buku pelajaran dengan membaca atau menyebutkan kosakata dan kemudian menerjemahkan dalam bahasa Indonesia. Selain itu, guru menunjukkan gambar atau media lalu meminta siswa untuk menyebutkan kosakata berdasarkan gambar atau media dalam bahasa Inggris. Teknik ini membuat siswa merasa bosan dan mudah untuk melupakan kosakata yang telah mereka terima. Oleh sebab itu, diperlukan pemilihan media pembelajaran bahasa Inggris dan teknik belajar tertentu untuk meningkatkan pemahaman siswa agar siswa tidak hanya sekedar menghafal tetapi juga memahami materi yang diberikan sehingga siswa perlu belajar bahasa Inggris dengan metode dan teknik yang menarik dalam proses pembelajarannya.

Menurut Allen (1983) ada beberapa teknik dan metode dalam proses pembelajaran bahasa Inggris seperti pengajaran bahasa komunikatif, *task based learning* dan metode terjemahan tata bahasa. Oleh sebab itu, perlu bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang dipilih oleh guru sehingga proses pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik dapat terwujud. Tarigan (1986) menyatakan bahwa proses pengajaran bahasa di kelas melibatkan beberapa komponen penting, seperti tujuan, guru, siswa, metode, media, materi dan evaluasi. Di sini media memiliki peran penting untuk penyajian pelajaran di kelas. Menurut Hamalik (1994) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan inovasi kreatif siswa, motivasi dan merangsang kegiatan belajar bahkan membawa efek

psikologis kepada siswa. Ini berarti bahwa penggunaan media yang berbeda akan membawa hasil yang berbeda kepada siswa.

Media adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang sangat dibutuhkan oleh guru untuk menyajikan materi ajar di kelas agar lebih menarik dan efektif (Arsyad, 1997). Namun, efektivitas proses pembelajaran di kelas tergantung pada bagaimana guru memilih media yang sesuai dengan bahan ajar, media yang baik diharapkan mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar mendukung kebutuhan pendidikan karena media dapat membuat pelajaran yang sulit dan membosankan menjadi lebih menarik, mudah dan menyenangkan.

Seorang guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi pelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, guru harus menggunakan media dan metode yang baik agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Menurut Allen (1983) dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris, *flashcard* dapat digunakan sebagai media pengajaran untuk mengingat kosakata melalui gambar karena media ini dapat membantu siswa untuk menghafal dengan mudah. Ada banyak media yang dapat digunakan dalam mengajar selain *flashcard* seperti, lagu, gambar, *scrabble* dan permainan lainnya. Beberapa media tersebut memudahkan siswa dalam belajar kosakata dan secara tidak langsung mengurangi permasalahan guru dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris.

Pengajaran kosakata difokuskan pada proses menghafal yang melibatkan kemampuan ingatan siswa. Ingatan memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, namun yang paling penting adalah peranannya dalam proses belajar yaitu

kemampuan siswa untuk mereproduksi pengetahuan yang sudah diterimanya, misalnya pada waktu latihan maupun ulangan siswa harus mereproduksi pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh selama proses pembelajaran (Purwanto, 1999). Oleh sebab itu, selain materi dan media pembelajaran yang harus diperhatikan adalah metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran karena akan menentukan hasil belajar siswa.

Menurut Herman dan Dole (2003) peningkatan prestasi belajar kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak tidaklah mudah, oleh sebab itu guru diharapkan menggunakan metode dan media yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Permainan teka-teki silang atau *crossword puzzle* merupakan salah satu media belajar sambil bermain yang dapat digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. *Crossword puzzle* dapat memotivasi diri karena menawarkan tantangan dan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih dan mengulang pola kalimat dan kosakata tertentu. Dengan menggunakan *crossword puzzle* anak-anak dengan aktif dapat menemukan kosakata baru. Hadfield (1990) menyatakan bahwa teka-teki silang adalah sebuah permainan atau kegiatan memecahkan misteri. *Crossword puzzle* merupakan cara yang menyenangkan untuk berlatih ejaan, membaca dan memperkuat kosakata.

Penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar kosakata bahasa Inggris sambil bermain. Secara umum telah diketahui bahwasanya permainan telah terbukti memiliki keunggulan dan efektivitas dalam berbagai cara belajar kosakata. Permainan dapat merelaksasikan dan

menyenangkan siswa sehingga membantu mereka belajar dan mengingat kosakata baru dengan mudah (Alemi, 2010). Permainan biasanya melibatkan kompetisi atau persaingan sehingga membuat para siswa tertarik. Hal ini menjadi motivasi bagi siswa untuk terlibat aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kosakata yang diajarkan melalui permainan akan membawa konteks dunia nyata ke dalam kelas.

Peneliti menggunakan media permainan *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran bahasa Inggris agar semua siswa dapat secara aktif mengikuti pelajaran. Diharapkan dengan media tersebut siswa akan mengalami perubahan dalam berlatih kosakata. Penggunaan media *crossword puzzle* menempatkan siswa untuk belajar sambil bermain. Anak-anak dapat belajar melalui permainan *crossword puzzle* sehingga mereka akan tertarik dalam proses belajar bahasa Inggris.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kotagede I Yogyakarta yang sedang merintis Sekolah Dasar Standar Nasional (SDSN). Menjadi Sekolah Dasar yang memenuhi Standar Nasional Pendidikan (SNP) tidaklah mudah, oleh sebab itu, sekolah tersebut harus memenuhi beberapa standar yang telah ditentukan oleh Departemen Pendidikan Nasional, meliputi; standar isi, proses, kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan serta penilaian. Pencapaian standar isi meliputi kompetensi siswa yang merupakan sasaran utama sekolah. Guru berperan aktif untuk meningkatkan kompetensi siswa pada semua mata pelajaran dengan menetapkan standar minimal

ketuntasan belajar siswa melalui nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berbeda-beda pada tiap kelas.

Hasil studi awal, pelajaran bahasa Inggris khususnya kosakata menjadi fokus utama peneliti dalam melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Kotagede I Yogyakarta. Berdasarkan hasil ujian semester I tahun pelajaran 2010/2011 menunjukkan bahwa target pencapaian hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran bahasa Inggris belum memuaskan dibandingkan kelas lainnya karena masih terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai dibawah standar nilai KKM yaitu dibawah 69.

Berdasarkan hasil studi awal, regresi nilai pembelajaran siswa kelas III pada semester ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran seperti kurang memperhatikan guru, berbicara dengan teman serta membuat keributan di dalam kelas sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan target pencapaian hasil belajar siswa kurang memuaskan. Hal ini menjadi permasalahan penting yang harus segera ditanggulangi oleh sekolah terutama guru mata pelajaran bahasa Inggris agar hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai dibawah nilai KKM tersebar di beberapa kelas sehingga menjadi permasalahan siswa kelas III secara keseluruhan. Hasil observasi peneliti di sekolah diketahui bahwa metode mengajar guru di kelas sudah sesuai dengan metode pengajaran yang digunakan oleh pengajar pada umumnya tetapi media yang digunakan sangat sederhana yaitu mengandalkan buku pelajaran, papan tulis dan beberapa gambar terkait dengan materi (Studi Awal). Berdasarkan

hasil observasi dan wawancara tersebut diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas kurang menarik dan siswa tidak tertarik dalam belajar sehingga berakibat pada rendahnya kemampuan siswa dalam menghafal kosakata.

Peneliti tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris yang difokuskan pada menghafal kosakata menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* agar siswa dapat dengan mudah menghafal kosakata yang diberikan karena *crossword puzzle* merupakan salah satu jenis permainan yang menarik dan membuat siswa berpikir tentang sebuah jawaban sehingga mereka akan merasa tertantang untuk mencari jawaban yang benar. Siswa akan selalu mencoba untuk mengetahui jawaban yang tepat dan secara otomatis kosakata mereka akan meningkat karena jika jawabannya salah, mereka harus menemukan jawaban lainnya agar jawaban mereka benar. Para siswa tidak menyadari jika kosakata mereka akan meningkat ketika mereka mengekspresikan ide yang ada di dalam benak mereka dan dapat menghafal kosakata dengan mudah ketika menemukan jawaban yang tepat. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti: Efektivitas *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata pada Siswa kelas III SD Negeri Kotagede I Yogyakarta.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini: apakah penggunaan media *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata pada siswa kelas III SD Negeri Kotagede I Yogyakarta?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *crossword puzzle* terhadap kemampuan menghafal kosakata pada siswa kelas III SD Negeri Kotagede I Yogyakarta. Apabila ternyata dalam penelitian ini terbukti bahwa media *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal siswa maka media *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran kosakata pada siswa Sekolah Dasar sebagai persiapan memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan peneliti setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan, terutama dalam bidang psikologi pendidikan dengan memberikan data hasil penelitian ilmiah mengenai efektivitas media permainan *crossword puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh yaitu jika memang hasil penelitian ini terbukti bahwa media permainan *crossword puzzle* dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata siswa dalam pelajaran bahasa Inggris maka

media ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang berorientasi pada siswa untuk bermain sambil belajar kosakata.

### **E. Keaslian Penelitian**

Penelitian tentang media pembelajaran dan penguasaan kosakata telah banyak diteliti akan tetapi peneliti belum pernah menemukan penelitian mengenai efektivitas media *crossword puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata siswa terutama di Sekolah Dasar.

Penelitian-penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Davis, dkk (2009) dengan judul “*Reviewing for Exams: Do Crossword Puzzles Help in the Success of Student Learning?*” Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, dimana kelompok eksperimen dan kontrol sama-sama diberi perlakuan berupa soal evaluasi tetapi dalam bentuk yang berbeda. Pada kelompok eksperimen diberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang atau *crossword puzzle* dan kelompok kontrol diberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk *essay*. Penelitian ini, menekankan pada keunggulan dan kelebihan *crossword puzzle* yang mana *crossword puzzle* merupakan permainan yang memiliki teknik menyenangkan dan menantang sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam proses belajar mereka. *Crossword puzzle* sebagai media yang digunakan dalam pengajaran merupakan media yang sangat membantu untuk mengidentifikasi sejauhmana tingkat pemahaman siswa secara keseluruhan. Ketika siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan benar, maka secara tidak langsung akan meningkatkan kepercayaan diri mereka terhadap

kemampuan yang mereka miliki. Dalam hal ini, teknik *crossword puzzle* memberikan efek positif baik dari skor atau nilai yang dicapai juga terhadap efikasi diri mereka yang terpancar dari perlakuan mereka dan menemukan kepuasan dalam diri mereka sebagai hasil dari proses belajar. Ketika siswa menemukan kesulitan dalam mengerjakan *crossword puzzle* mereka terdorong untuk bertanya dan berusaha menemukan jawaban yang tepat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode belajar menggunakan media *crossword puzzle* sangat efektif terbukti dari hasil yang dicapai kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Penelitian kedua dilakukan oleh Hartanto (2009) dengan judul “Penerapan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas 5 SDN Labakrejo 03 Purwodadi Pasuruan”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media teka-teki silang dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD dengan variabel terdapatnya adalah hasil belajar siswa dan variabel bebasnya adalah media teka-teki silang. Hartanto (2009) berusaha meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan media teka-teki silang. Teka-teki silang adalah permainan di mana seseorang harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak-kotak) dengan huruf sehingga berbentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuk. Pada penelitian ini siswa dikondisikan sedemikian rupa agar siswa merasa senang dalam proses belajar dengan media permainan teka-teki silang. Instrument yang digunakan dalam pengambilan data adalah tes. Adapun tes dilakukan di awal dan di akhir pertemuan yaitu berupa *pretest* dan *post-test*. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa penerapan media teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian selanjutnya mengangkat tema kosakata yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fahmie (2001) dengan judul “Kemampuan Anak Prasekolah Mengingat Kosakata Ditinjau dari Metode Penyajian Materi Pelajaran”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan *pre-test and post-test design within subject experiment*. Perlakuan yang diberikan berupa metode penyajian materi berupa metode awal-akhir, metode awal-tengah dan metode tengah-akhir. Perlakuan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengingat kosakata pada anak prasekolah. Subyek dalam penelitian ini adalah santri Madrasah Diniyah Al-Qur’an Aisyiah yang berusia 5-6 tahun. Variable tergantung dalam penelitian ini adalah kemampuan mengingat kosakata anak dan variabel bebasnya adalah metode penyajian materi. Fahmie (2001) berusaha meningkatkan kemampuan mengingat kosakata pada anak prasekolah dalam pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode penyajian materi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengambilan data adalah tes kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris dan pelaksanaan tes dilakukan di awal dan di akhir pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode awal-akhir dan tengah-akhir lebih baik daripada metode awal tengah. Kedua metode tersebut mampu meningkatkan kemampuan mengingat kosakata pada siswa prasekolah.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Norliani (2010) tentang *vocabulary* dengan judul “*The Effect of Using TPR Method on the Vocabulary Mastery of the*

*Fifth Year Students of SD Muhammadiyah Condong Catur Yogyakarta*". Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang mana subyek penelitiannya siswa kelas V. Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah *vocabulary mastery* dan variabel bebasnya metode TPR. Norliani (2010) berusaha meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa dengan menggunakan metode TPR (*Total Physical Response*) yaitu metode mengajar yang menggunakan lisan dan gerak tubuh dalam menjelaskan materi pelajaran. *Vocabulary* dapat mudah dipahami oleh siswa ketika mereka mendengar, mengamati dan mencoba. Oleh sebab itu, penggunaan metode TPR dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pembendaharaan dan penguasaan *vocabulary*. Norliani (2010) menggunakan tes sebagai instrumen pengambilan data. Berdasarkan hasil tes tersebut ditemukan bahwasanya proses pembelajaran dengan menggunakan metode TPR dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini tercapai dimana metode TPR terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat diketahui bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul "Efektivitas *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Siswa Kelas III SD Negeri Kotagede I Yogyakarta" ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Pada penelitian ini, peneliti mengambil tema kemampuan menghafal kosakata sebagai variabel tergantung dan media *crossword puzzle* sebagai variabel bebasnya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan subyek penelitian siswa Sekolah Dasar.

Penelitian sebelumnya yang telah mengangkat tema kosakata adalah penelitian yang dilakukan oleh Fahmie (2001) dan Norliani (2010) tetapi perlakuan yang diberikan berbeda. Fahmie (2001) menggunakan metode penyajian materi sebagai perlakuan sedangkan Norliani (2010) menggunakan metode TPR. Kedua penelitian ini bertujuan meningkatkan penguasaan dan kemampuan mengingat kosakata siswa. Sedangkan penelitian yang menggunakan media *crossword puzzle* sebagai perlakuan adalah penelitian Davis, dkk (2009) dan Hartanto (2009) tetapi variabel tergantungnya berbeda. Davis, dkk (2009) meneliti seluruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media *crossword puzzle* sedangkan Hartanto (2009) meneliti hasil belajar IPS menggunakan media teka-teki silang.

Pemaparan beberapa penelitian di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan media *crossword puzzle* sebagai media pengajaran seperti penelitian yang dilakukan Davis, dkk (2009) dan Hartanto (2009). *Crossword puzzle* merupakan media yang berbentuk permainan dan mampu memberikan rangsangan dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan menghafal siswa dapat meningkat. Penelitian tentang peningkatan kemampuan menghafal dan mengingat kosakata telah dilakukan oleh Fahmie (2001) dan Norliani (2010). Oleh sebab itu, variabel bebas dalam penelitian ini adalah *crossword puzzle* dan variabel tergantungnya adalah kemampuan menghafal kosakata siswa.

Berdasarkan beberapa referensi penelitian di atas beserta penjelasannya tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan keasliannya dan penelitian ini belum pernah dilakukan oleh orang lain sebelumnya.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas *crossword puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata siswa kelas III SD Negeri Kotagede I Yogyakarta pada mata pelajaran bahasa Inggris terdapat perbedaan hasil kemampuan menghafal kosakata pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Skor kemampuan menghafal kosakata yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan skor kemampuan menghafal kosakata yang diperoleh kelompok kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan berupa media *crossword puzzle* dalam penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan menghafal kosakata subjek dan hipotesis yang diajukan peneliti terbukti.

### **B. Saran**

Setelah melihat dan mengkaji hasil-hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

#### **1. Bagi Pendidik**

Sesuai dengan hasil penelitian bahwa media *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata siswa pada pelajaran bahasa Inggris maka media *crossword puzzle* dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris di sekolah. Dengan

media *crossword puzzle* siswa dapat belajar kosakata bahasa Inggris melalui permainan yang menarik dan secara tidak langsung mereka belajar arti kata.

## **2. Bagi Subjek Penelitian**

Media *crossword puzzle* dapat digunakan oleh siswa dalam belajar bahasa Inggris terutama kosakata karena media ini menawarkan pembelajaran aktif bagi siswa baik secara individu maupun kelompok. Siswa yang mencoba menjawab teka-teki pada *crossword puzzle* secara tidak langsung mampu meningkatkan kemampuan menghafal kosakata mereka sehingga media ini efektif bagi siswa.

## **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Penelitian mengenai media *crossword puzzle* masih jarang dilakukan dalam psikologi pendidikan sehingga masih sangat terbuka bagi para peneliti lain untuk mengeksplorasi tema ini pada mata pelajaran lainnya.
- b. Melakukan penelitian tentang tema kemampuan menghafal kosakata siswa dengan memasukkan inteligensi sebagai variabel yang diteliti agar dapat mengetahui sejauhmana inteligensi, metode dan media pengajaran mempengaruhi kemampuan menghafal kosakata siswa
- c. Melakukan penelitian dengan tema *crossword puzzle* pada subjek dengan jumlah subjek yang lebih banyak sehingga mampu mengungkap lebih banyak lagi faktor apa saja yang mempengaruhi kemampuan menghafal siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adenan, F. (1982). *Puzzle and Games for Students of English*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Alemi, M. (2010). Educational Games as a Vehicle to Teaching Vocabulary. *ELT Journal*. 2 (6). 424-437.
- Allen, V. (1983). *Techniques in Teaching Vocabulary*. New York: Oxford University Press.
- Anonim. (2006). *Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2005-2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo.
- Atkinson, dkk. (1953). *Pengantar Psikologi*. Batam: Interaksara.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2009). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brown, H.D. (2001). *Teaching by Principle: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. San Francisco: Addison Wesley Longman, Inc.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Language to Young Learners*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Celce, M. & Murcia. (2001). *Teaching English as a second of Foreign Language*. Boston: Heinle & Heinle, Inc .
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Davis, T.M & Shepherd, B. & Zwiefelhofer, T. (2009). Reviewing for Exams: Do Crossword Puzzles Help in the Success of Student Learning. *The Journal of Effective Teaching*. 9 (3). 4-10.

- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fahmie, A. (2001). Kemampuan Anak Prasekolah Meningkatkan Kosakata Ditinjau dari Metode Penyajian Materi Pelajaran. *Psikologika*. 11 (6). 5-14.
- Hadi, S. (2000). *Methodology Research*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Hadi, S. (2004). *Statistika*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Hadfield, J. (1990). *Intermediate Communication Games*. London: Longman.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Hartanto, S. B. (2009). Penerapan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas 5 SDN Labakrejo 03 Purwodadi Pasuruan. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Heinich, Molenda & Russell, S. (2005). *Instructional technology and media for learning 8th edition*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Herman, R. A & Dole, J. (2003). Theory and Practice in Vocabulary Learning and Instruction. *The Elementary School Journal*. 89 (1). 43-54.
- Hornby, A.S. (1995). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. New York: Oxford University Press.
- Hurlock, E.B. (1995). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Latipun. (2008). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Myers, A. & Hansen, C. (2002). *Experimental Psychology*. USA: Wadsworth
- Nation, I.S.P. (2001). *Learning Vocabulary in another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- \_\_\_\_\_ (2003). *Teaching and Learning Vocabulary*. New York: Newbury House.
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A Text Book for Teachers*. London: Prentice Hall.

- Norliani. (2010). The Effect of Using TPR Method on the Vocabulary Mastery of the Fifth Year Students of SD Muhammadiyah Condong Catur Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Purwanto, S. (1999). Hubungan Antara Ingatan Jangka Pendek dan Kecerdasan dengan Kecepatan Menghafal Al-Qur'an. *Psikologika*. 8 (6). 23-30.
- Sadiman, A.S. (2002). *Media Pendidikan Pengajaran, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Pustekom. Depdikbud dan Pt. Grafindo Persada.
- Soeparno. (1980). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sternberg, R.J. (2008). *Psikologi Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru.
- Sugeng, B. (1997). *Instructional Technology: Planning Procedure for Language Education*. Yogyakarta: FPBS IKIP Yogyakarta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Suryabrata, S. (2008). *Psikologi Belajar*. Bandung: PT. Grafindo Persada.
- Tarigan, H.G. (1986). *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Walgito. B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Winarsunu, T. (2007). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Ur, P. (1996). *A Course in Language Teaching*. United Kingdom: Cambridge University Press.