

**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

Oleh :

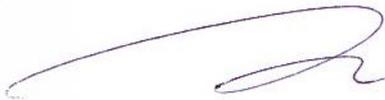
Nama : Murti Rahayu

NPM : 13.0305.0024

Magelang, 8 Juni 2017

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

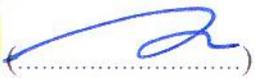
Oleh:
Murti Rahayu
NPM. 13.0305.0024

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.

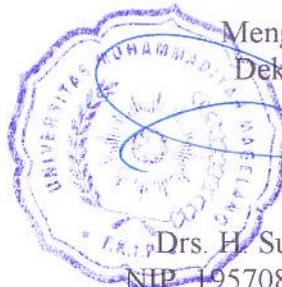
Diterima dan disahkan pada:

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 mendampingiku untuk keberhasilanku.
2. Almamaterku 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	19
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 *posttest* kelompok eksperimen dan nilai *posttest* 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%.

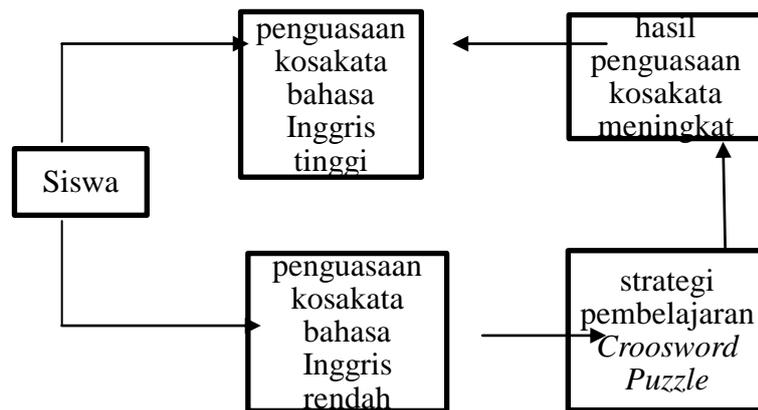
Penelitian yang hampir sama juga dilakukan oleh Rosanti (2015) dengan judul “Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Awan dan Cuaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Pegirikan 03 Kabupaten Tegal”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa 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*. Perbedaanya 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

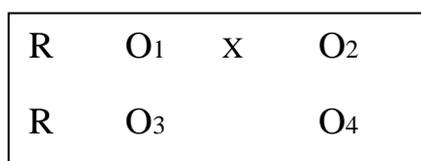
Hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan strategi *Croosword Puzzle* dapat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas IV di SDN Madyocondro Secang Kabupaten Magelang.

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:

O₁ = kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

O₂ = kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan (*posttest*)

O₃ = kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

O₄ = 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 IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Madyocondro Kecamatan Secang Kabupaten Magelang, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Madyocondro Kecamatan Secang Kabupaten Magelang. Penelitian ini menggunakan sampel berupa seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Madyocondro Kecamatan Secang Kabupaten Magelang yang berjumlah 46 siswa. Sampel tersebut terdiri dari 23 siswa kelas IV sebagai kelompok eksperimen dan 23 siswa dari kelas IV sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan Pengukuran Kemampuan Awal (*Pretest*)

Pelaksanaan pengukuran kemampuan awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam materi *Appliance eletronic*. *Pretest* dilakukan sebelum adanya perlakuan. *Pretest* kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Jum'at, 12 Mei 2017 pukul 07.30-09.00 dan *pretest* kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Jum'at 12 Mei 2017 pukul 09.15-10.45.

b. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pemberian perlakuan hanya dilakukan pada kelompok eksperimen. Perlakuan dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, yaitu dimulai pada hari Jum'at, 12 Mei 2017 pukul 07.30-09.00, Sabtu, 13 Mei 2017 pukul 09.15-10.45, dan Senin, 22 Mei 2017 pukul 07.30-09.00. Pada kelompok eksperimen perlakuan dilakukan dengan melakukan pembelajaran menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Pada saat *treatment*, siswa tidak hanya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi *Crossword Puzzle*. Siswa juga ikut melakukan aktivitas dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.

Pada kelompok kontrol sebenarnya tidak ada perubahan perlakuan yang dilakukan. *Treatment* dilakukan dengan melakukan pembelajaran seperti biasa atau menggunakan pembelajaran konvensional, tanpa penggunaan strategi apapun. Pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan menggunakan papan tulis sebagai media untuk menjelaskan materi. Pembelajaran pada kelompok kontrol dilaksanakan sebanyak 3 kali, yaitu pada hari Jum'at, 12 Mei 2017 pukul 09.15-10.45, Sabtu, 13 Mei 2017 pukul 07.30-09.00, dan Senin, 22 Mei 2017 pukul 09.15-10.45.

c. Pelaksanaan Pengukuran Kemampuan Akhir (*Posttest*)

Pelaksanaan *posttest* dilakukan setelah adanya perlakuan. Hasil *posttest* digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh

perlakuan yang telah dilakukan. Perlakuan yang dimaksud adalah strategi pembelajaran strategi *Crossword Puzzle* pada materi *appliance electronic*. Pada kelompok eksperimen, *posstest* dilakukan pada hari Senin 22 Mei 2017 pukul 07.30-09.00 dan pada kelompok kontrol dilakukan pada hari Senin 22 Mei 2017 pukul 09.15-10.45.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

. Data yang dipaparkan merupakan data hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris materi *appliance electronic* dari siswa kelas IV SDN Madyocondro. Hasil belajar berupa data kuantitatif dari *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berikut ini merupakan deskripsi data hasil belajar dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

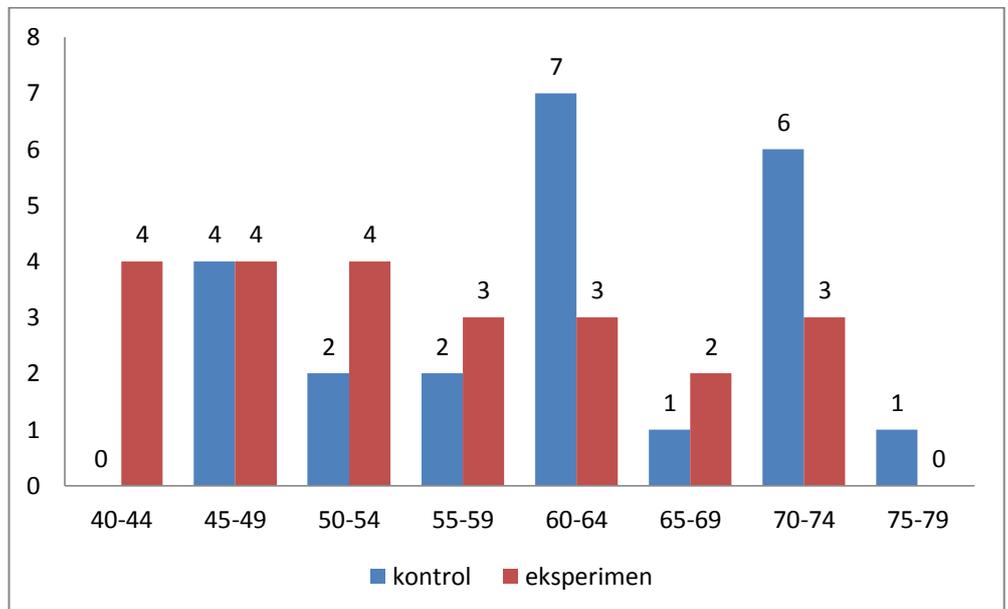
a. Data Kemampuan Awal Siswa (*Pretest*)

Data kemampuan awal merupakan data hasil *pretest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Hasil *pretest* dapat dikatakan setara apabila tidak ada perbedaan nilai yang signifikan antara *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Apabila kedua kelompok memiliki hasil *pretest* yang setara, selanjutnya dapat diberikan perlakuan. Adapun hasil *pretest* pada kelompok kontrol dan eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
Nilai Interval	Frekuensi	Nilai Interval	Frekuensi
40-44	0	40-44	4
45-49	4	45-49	4
50-54	2	50-54	4
55-59	2	55-59	3
60-64	7	60-64	3
65-69	1	65-69	2
70-74	6	70-74	3
75-79	1	75-79	0
N	23	N	23
Mean	59,57	Mean	53,26
Nilai Terendah	45	Nilai Terendah	40
Nilai Tertinggi	75	Nilai Tertinggi	70

Data pada Tabel 4 di atas, juga dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti dibawah ini:



Gambar 3

Diagram Hasil *Pretest* Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 3 di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan setara. Diagram di atas menunjukkan rata-rata dari *pretest* kelompok kontrol adalah sebesar 59,57 dan rata-rata dari kelompok eksperimen adalah sebesar 53,26. Meskipun rata-rata dari kelompok kontrol lebih tinggi daripada kelompok eksperimen, tetapi perbedaan rata-rata keduanya tidak signifikan.

b. Data Kemampuan Akhir Siswa (*Posttest*)

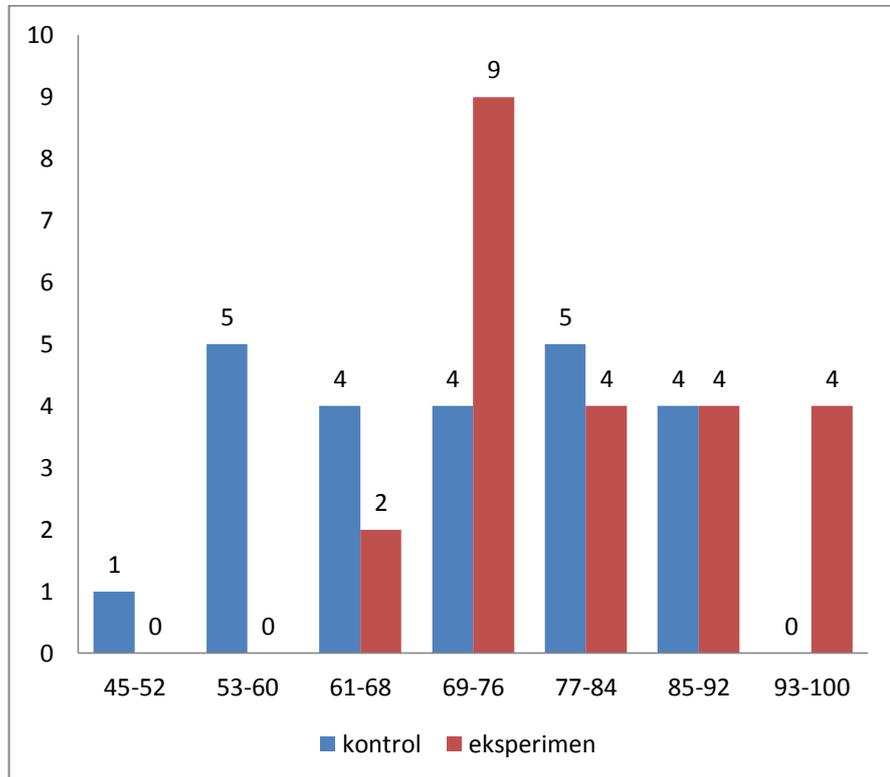
Data kemampuan akhir merupakan data hasil *posttest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah adanya

perlakuan (*treatment*). Hasil *posttest* digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh strategi *Crossword Puzzle* pada pelajaran Bahasa Inggris. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* tersebut dapat dikatakan lebih efektif dari strategi pembelajaran konvensional apabila hasil *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil *posttest* kelompok kontrol dan terdapat perbedaan yang signifikan. Adapun hasil *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai berikut.

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
Nilai Interval	Frekuensi	Nilai Interval	Frekuensi
45-52	1	45-52	0
53-60	5	53-60	0
61-68	4	61-68	2
69-76	4	69-76	9
77-84	5	77-84	4
85-92	4	85-92	4
93-100	0	93-100	4
N	23	N	23
Mean	71,52	Mean	80,00
Nilai Terendah	45	Nilai Terendah	65
Nilai Tertinggi	90	Nilai Tertinggi	100

Data pada Tabel 5 di atas, juga dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti dibawah ini:



Gambar 4

Diagram Hasil *Posttest* Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Berdasarkan Tabel 5 dan Gambar 4 di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan tampak memiliki perbedaan. Tabel di atas menunjukkan hasil nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris kelompok ekaperimen setelah diberikan perlakuan adalah 80,00 dan rata-rata kelompok kontrol sebesar 71,52. Pada diagram, dapat dilihat bahwa tidak ada siswa dari kelompok eksperimen yang memperoleh nilai pada rentang 55-61. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa nilai dari

kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai dari kelompok kontrol.

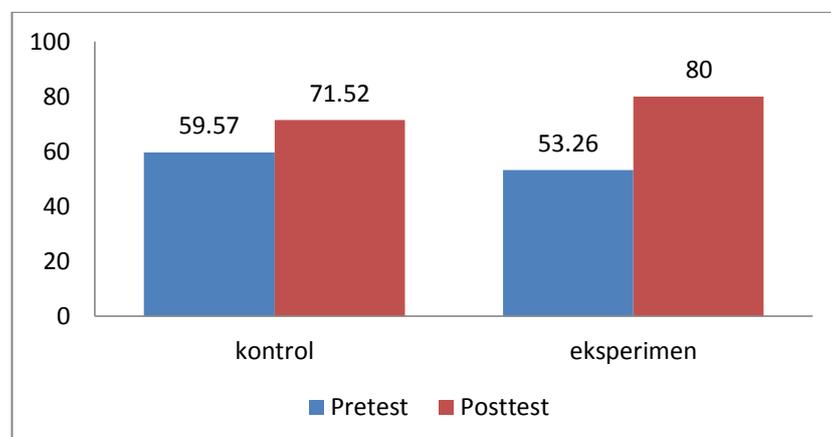
c. Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pengaruh dari strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa juga dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa saat melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Peningkatan nilai rata-rata tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6
Peningkatan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelompok	Perlakuan	Rata-rata
Kontrol	<i>Pretest</i>	59,57
	<i>Posttest</i>	71,52
Eksperimen	<i>Pretest</i>	53,26
	<i>Posttest</i>	80,00

Untuk lebih memperjelas adanya peningkatan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, data pada Tabel 6 tersebut akan disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini:



Gambar 5
Diagram Hasil Peningkatan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 5 tersebut, nilai rata-rata *posttest* siswa dari kelompok kontrol tidak terlalu banyak mengalami peningkatan dari nilai *pretest*. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *posttest* siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi jika dibandingkan dengan *pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian perlakuan berupa penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan nilai hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dibandingkan dengan strategi konvensional menggunakan strategi ceramah.

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas pada penelitian ini dihitung menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*. Data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Berikut ini merupakan hasil perhitungan untuk uji normalitas data *pretest* dan data *posttest*.

Tabel 7
Hasil Uji Normalitas Data

Data	Kelompok	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	Kontrol	0,082	Data berdistribusi normal
	Eksperimen	0,200	Data berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	Kontrol	0,109	Data berdistribusi normal
	Eksperimen	0,108	Data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data tersebut, dapat dilihat bahwa semua data dari data *pretest* maupun *posttest* menunjukkan angka signifikansi tingkat probabilitas (*P-value*) leebih dari 0,05. Dengan demikian data pada penelitian ini memiliki sebaran data normal karena memiliki *P-value* lebih besar dari 0,05 sehingga dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians kedua data sampel homogen atau tidak. Jika varian kedua data sampel tidak homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan.

Uji homogenitas varian pada penelitian ini menggunakan uji statistik *levens test of equally of error variances* dengan bantuan program *SPSS 23.0 for windws*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ini adalah jika nilai signifikansi

lebih besar dari 0,05 ($>0,05$) maka H_0 diterima (homogen) namun jika kurang dari 0,05 ($<0,05$) maka H_0 ditolak (heterogen).

Berikut ini merupakan hasil uji homogenitas data *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 8
Hasil Uji Homogenitas Data

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,729	Homogen

Berdasarkan Tabel 8 tersebut, dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian varian dalam penelitian ini memiliki sifat homogen karena memiliki *p-value* lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima sehingga dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya. Apabila semua data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka uji hipotesis dapat dilakukan.

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan, didapatkan bahwa data *posttest* hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris dari kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan berasal dari populasi dengan varian yang sama. Sehingga dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis uji-t (*Independent Sample T Test*) menggunakan program *SPSS 23.0 for Windows* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji t digunakan untuk melihat kedua kelompok memiliki rata-rata *posttest* hasil belajar yang sama atau berbeda dengan menguji signifikansi perbedaan rata-rata. Hasil dari perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9
Uji Data *Posttest* Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
POSTTEST	Equal variances assumed	.121	.729	2,567	44	.014	8,478	3,303	1,821	15,136
	Equal variances not assumed			2,567	43,979	.014	8,478	3,303	1,821	15,136

Langkah dalam melakukan analisis data dengan *Independent t*

Test adalah sebagai berikut:

a. Menentukan hipotesis

Ho : Tidak ada perubahan antara nilai rata-rata *posttest* hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Ha : Ada perbedaan antara nilai rata-rata *posttest* hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

b. Menentukan t hitung dan t tabel

Berdasarkan data pada Tabel 9 diketahui t hitung sebesar 2,567. Tabel distribusi t pada taraf signifikansi $\alpha=5\%$, (uji dua sisi)

dengan derajat kebebasan (df)=44. Dengan pengujian dua sisi (signifikansi=0,05) hasil t tabel sebesar 1,680.

c. Kriteria Pengujian

Ho diterima jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$

Ho ditolak jika $-t_{tabel} < t_{hitung}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

Berdasarkan probabilitas:

Ho diterima jika $p\text{-value} > 0,05$

Ho ditolak jika $p\text{-value} < 0,05$

Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,567 > 1,680$) dan $P\text{ value} < 0,05$ ($0,014 < 0,05$) maka Ho ditolak, artinya bahwa ada perbedaan nilai-rata-rata *posttest* hasil belajar penguasaan kosakta Bahasa Inggris siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata *posttest* untuk kelompok eksperimen sebesar 80,00 dan untuk kelompok kontrol sebesar 71,52. Perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 8,478 dan perbedaan berkisar antara 1,821 dan 15,136 (lihat pada tabel *lower* dan *upper*). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *posttest* hasil belajar penguasaan koskaata Bahasa Inggris siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan kosakata

Bahasa Inggris siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata kelas antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu kelompok eksperimen sebesar 80,00 dan kelompok kontrol sebesar 71,52.

Bukti bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa yaitu berdasarkan hasil uji t yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menunjukkan bahwa hasil kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil pengujian uji t tersebut dikuatkan adanya perubahan perilaku dengan subyek penelitian.

Contoh siswa M sebagai anggota dari kelompok eksperimen, yang semula memperoleh hasil belajar rendah yaitu sebesar 40 setelah diberikan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* meningkat dengan memperoleh nilai sebesar 90. Yang lebih baik lagi adalah R yaitu semula memperoleh nilai 70 setelah diberikan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, hasil belajarnya meningkat dengan memperoleh nilai sebesar 100. Begitu juga dengan siswa lain yang mengalami penurunan hasil belajar.

Pembelajaran menggunakan strategi *Crossword Puzzle* mendapatkan respon yang cukup tinggi dari siswa. Siswa yang semula tidak memperhatikan guru, merasa bosan, dan bermain sendiri, setelah diberikan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* siswa merasa senang,

tidak tertekan dan dapat mengikuti pelajaran selama pembelajaran berlangsung karena pembelajaran dilakukan dengan belajar sambil bermain.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nuriyah pada tahun 2013 di SD Negeri Pakuran Kecamatan Buayan Kabupaten Kebumen juga membuktikan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Penelitian yang hampir sama juga dilakukan oleh Rosanti tahun 2015 di SD Negeri Pegirikan 03 Kabupaten Tegal bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh positif dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA 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. Misalnyamembuatdaftar, melengkapikalimat, mengisiteka-tekisilang, dan lain-lain. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat menyajikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa Kelas IV tersebut. Sehingga mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian diatas, membuktikan bahwa hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa yang menggunakan strategi *Crossword Puzlle* lebih baik daripada hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran

konvensional di SDN Madyocondro Secang Kabupaten Magelang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dapat menunjukkan hasil yang lebih baik setelah menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.

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, Bermawiy & 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.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG 53

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016)

Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 003.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017
Lampiran : 1 bendel
Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang
Di

Kab. Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Murti Rahayu
N P M	: 13.0305.0024
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Strategi <i>Corssword Puzzle</i> terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang
Lokasi / Obyek	: SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang
Waktu Pelaksanaan	: 18 Maret 2017 – 18 Juni 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb



Magelang, 21 Februari 2017
Dekan

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

LAMPIRAN 2
SURAT KETERANGAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MADYOCONDRO
KECAMATAN SECANG

Alamat ;Jln. Temanggung No 46 CatakMadyocondro Secang, Telp. (0293) 3217055

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ /04..08.SD/VI/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Widayati, S.Pd. M.Pd
NIP : 19641205 198405 2 001
Pangkat, Golongan : Pembina , IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unut Kerja : SD Negeri Madyocondro

Menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Murti Rahayu
N P M : 13.0305.0024
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Madyocondro Kelas IV untuk keperluan penulisan skripsi, dengan Judul Pengaruh Strategi Cotssword Puzzle terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madyocondro, 22 Mei 2017
Kepala Sekolah



Sri Widayati, S.Pd.M.Pd
NIP. 19641205 198405 2 001

LAMPIRAN 3
SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN MADYOCONDRO
 Kelas : IV (Empat)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 2 (Dua)
 Standar Kompetensi : **Berbicara**

6. Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks kelas

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.1 Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana secara berterima	Contoh: A: <i>May I talk aloud here?</i> B: <i>No, you may not.</i> A: <i>How many classrooms are there in the school?</i> B: <i>There are six classrooms.</i>	Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana	Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana	Unjuk kerja	<i>Performance</i>	<i>Repeat the expressions with the correct pronunciation and intonation.</i> Guru: <i>How many classrooms are there in the school?</i> Siswa: <i>(mengulang)</i>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Script percakapan • Buku teks • Alat peraga

<p>6.2 Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu dan memberi aba-aba</p>	<p>Contoh: <i>A: Switch off the light.</i> <i>B: Turn the volume up.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan dalam bentuk dialog ▪ Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata 	<p>Mengungkapkan berbagai tindak tutur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi contoh melakukan sesuatu ▪ Memberi aba-aba 	<ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Performance</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Act out the dialogues in front of the class!</i> 	<p>4 x 35 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan • Buku teks • Alat peraga
<p>6.3 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi jasa/barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang, memberi barang</p>	<p>Contoh: <i>A: Can I help you?</i> <i>B: Yes, I want cabbage, please.</i></p> <p>(Lihat BUKU KLS 3 HLM. 42)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan dalam bentuk dialog ▪ Menggunakan 	<p>Mengungkapkan berbagai tindak tutur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Meminta bantuan ▪ Meminta barang ▪ Memberi barang 	<p>Tes lisan</p>	<p>Pertanyaan</p>	<p><i>Answer the questions orally!</i></p>	<p>4 x 35 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan • Buku teks berisi percakapan • Alat peraga

		ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata						
6.4 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta ijin, memberi ijin, menyetujui, tidak menyetujui, menyangkal, dan meminta kejelasan	Contoh: <i>A: May I go to the restroom ma'am?</i> <i>B: Of course.</i> <i>A: May I open the window?</i> <i>B: Sure.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan dalam bentuk dialog ▪ Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata 	Mengungkapkan berbagai tindak tutur: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Meminta ijin ▪ Memberi ijin ▪ Menyetujui ▪ Tidak menyetujui ▪ Menyangkal ▪ Meminta kejelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes lisan • Unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan • Performance 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Answer the questions orally!</i> • <i>Act out the dialogues in front of the class!</i> 	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Script percakapan • Buku teks • Alat peraga
6.5 Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: <i>thank you, sorry, please, dan excuse me</i>	Contoh: <i>A: How are you?</i> <i>B: I'm fine, thank you.</i> <i>A: I'm sorry.</i> <i>B: It's ok.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan ▪ Membahas kosakata dan struktur 	Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Thank you</i> ▪ <i>Sorry</i> ▪ <i>Please</i> ▪ <i>Excuse me</i> 	Tes lisan	<i>Performance</i>	<i>Act out the dialogues in front of the class!</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Script percakapan • Buku teks berisi percakapan • Alat peraga

	<p><i>A: Can you spell your name, please?</i> <i>B: Sure. It's A-N-A.</i></p> <p><i>A: Excuse me, may I park my bicycle here?</i> <i>B: No, you have to park your bicycle at the backyard.</i></p>	<p>percakapan sesuai materi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Latihan percakapan dalam bentuk dialog ▪ Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata 						
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)</p>								

LAMPIRAN 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

NAMA SEKOLAH	: SDN MADYOCONDRO
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/Semester	: IV/2
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks kelas

B. Kompetensi Dasar

1. Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana secara berterima.
2. Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu dan memberi aba-aba.
3. Bercakap-cakap untuk meminta/memberi jasa/barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang, dan memberi barang.
4. Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta ijin, memberi ijin, menyetujui, tidak menyetujui, menyangkal, dan meminta kejelasan.
5. Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *thank you, sorry, please, dan excuse me*

C. Indikator

- 1.1 Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana

- 2.1 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba
- 3.1 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang, memberi barang
- 4.1 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: meminta ijin, memberi ijin, menyetujui, tidak menyetujui, menyangkal, meminta kejelasan
- 5.1 Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *thank you, sorry, please, excuse me*

D. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah, melalui ceramah siswa dapat:

1. Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana dengan tepat
2. Bercakap-cakap untuk menggunakan alat elektronik dengan benar
3. Bercakap-cakap untuk memberi aba-aba dengan benar
4. Bercakap-cakap untuk meminta bantuan dengan benar
5. Bercakap-cakap untuk meminta barang dengan baik dan benar
6. Bercakap-cakap untuk memberi barang dengan tepat
7. Bercakap-cakap untuk meminta ijin dengan benar
8. Bercakap-cakap untuk memberi ijin dengan benar
9. Bercakap-cakap untuk menyetujui dengan benar
10. Bercakap-cakap untuk tidak menyetujui dengan benar
11. Bercakap-cakap untuk menyangkal dengan benar
12. Bercakap-cakap untuk meminta kejelasan dengan tepat
13. Mengucapkan ungkapan *thank you* dengan santun
14. Mengucapkan ungkapan *sorry* dengan santun
15. Mengucapkan ungkapan *please* dengan santun
16. Mengucapkan ungkapan *excuse me* dengan santun

E. Karakter siswa yang diharapkan

1. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
2. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

3. Tekun (*diligence*)
4. Tanggung jawab (*responsibility*)
5. Berani (*courage*)

F. Strategi Pembelajaran

Active Learning tipe Crossword Puzzle

G. Alat/Sumber Belajar

1. Buku teks *Let's Make Friends with English*, Bambang Sugeng, jilid 3 dan 4, Esis
2. *Script* percakapan yang terdapat dalam buku teks dan buku guru
3. Buku-buku lain yang relevan.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Pertama

1. Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi : (15 menit)

- a. Guru mengucapkan salam, dan memimpin do'a.
- b. Guru menanyakan kehadiran siswa/absensi.
- c. Guru memastikan siswa siap mengikuti proses pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- e. Guru menanyakan materi yang diajarkan minggu kemarin.
- f. Menjelaskan tentang pentingnya mempelajari materi alat elektronik rumah tangga (*appliance electronic*).
- g. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

A. Eksplorasi (10 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. Menyiapkan lembar *Crosswod Puzzle* yang berisi materi yang sedang dipelajari.

- b. Menjelaskan materi pengertian, contoh, manfaat, dan kekurangan alat elektronik rumah tangga, siswa memperhatikan guru.
- c. Meminta siswa menyebutkan alat elektronik rumah tangga yang diketahuinya.
- d. Meminta siswa untuk berpasangan dan mempraktikkan percakapan macam-macam alat elektronik rumah tangga.
- e. Menjelaskan isi atau maksud lembar *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran dan menjelaskan cara menggunakannya.

B. Elaborasi (20 menit)

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Membagikan lembar *Crossword Puzzle* kepada siswa. Siswa memikirkan jawaban soal yang diberikan.
- b. Menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mengisi kolom-kolom sesuai dengan pertanyaan yang ada. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan.

2. Konfirmasi (15 menit)

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Memanggil beberapa siswa untuk presentasi hasilnya.
- b. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dengan memberikan hadiah terhadap keberhasilan siswa.
- c. Memberikan soal kepada peserta didik secara individu agar siswa memperoleh pengalaman bermakna.
- d. Memberikan penghargaan kepada siswa yang maju dengan mengucapkan *well done*, *good job*, atau *very good* pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- b. Menginformasikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya.
- c. Memberikan salam penutup.

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Kedua

1. Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi : *(15 menit)*

- a. Guru mengucapkan salam, dan memimpin do'a.
- b. Guru menanyakan kehadiran siswa/absensi.
- c. Guru memastikan siswa siap mengikuti proses pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- e. Guru menanyakan materi yang diajarkan minggu kemarin.
- f. Menjelaskan tentang pentingnya mempelajari materi alat elektronik rumah tangga (*appliance electronic*).
- g. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

A. Eksplorasi (10 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. Menyiapkan lembar *Crosswod Puzzle* yang berisi materi yang sedang dipelajari.
- b. Menjelaskan materi pengertian, contoh, manfaat, dan kekurangan alat elektronik rumah tangga.
- c. Meminta siswa menyebutkan kegunaan alat elektronik rumah tangga yang diketahuinya.
- d. Meminta siswa untuk berpasangan dan mempraktikan percakapan kegunaan alat elektronik rumah tangga.

- e. Menjelaskan isi atau maksud lembar *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran dan menjelaskan cara menggunakannya.

B. Elaborasi (20 menit)

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Membagikan lembar *Crossword Puzzle* kepada siswa. Siswa memikirkan jawaban soal yang diberikan.
- b. Menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mengisi kolom-kolom sesuai dengan pertanyaan yang ada. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan.

C. Konfirmasi (15 menit)

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Memanggil beberapa siswa untuk presentasi hasilnya.
- b. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dengan memberikan hadiah terhadap keberhasilan siswa.
- c. Memberikan soal kepada siswa secara individu agar siswa memperoleh pengalaman bermakna.
- d. Memberikan penghargaan kepada siswa yang maju dengan mengucapkan *well done*, *good job*, atau *very good* pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru: **(10 menit)**

- a. Bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- b. Menginformasikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya.
- c. Memberikan salam penutup.

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Ketiga

1. Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi : **(15 menit)**

- a. Guru mengucapkan salam, dan memimpin do'a.
- b. Guru menanyakan kehadiran siswa/absensi.
- c. Guru memastikan siswa siap mengikuti proses pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- e. Guru menanyakan materi yang diajarkan minggu kemarin.
- f. Menjelaskan tentang pentingnya mempelajari materi alat elektronik rumah tangga (*appliance electronic*).
- g. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

A. Eksplorasi (10 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. Menyiapkan lembar *Crosswod Puzzle* yang berisi materi yang sedang dipelajari.
- b. Menjelaskan materi pengertian, contoh, manfaat, dan kekurangan alat elektronik rumah tangga.
- c. Meminta siswa menyebutkan cara mematikan atau menghidupkan alat elektronik rumah tangga yang diketahuinya.
- d. Meminta siswa untuk berpasangan dan mempraktikkan percakapan meminta bantuan yang melibatkan ungkapan *please, sorry, thank you*, dan *excuse me*.
- e. Guru menjelaskan isi atau maksud lembar *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran dan menjelaskan cara menggunakannya.

B. Elaborasi (20 menit)

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Membagikan lembar *Crossword Puzzle* kepada siswa. Siswa memikirkan jawaban soal yang diberikan.
- b. Menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mengisi kolom-kolom sesuai dengan pertanyaan yang ada. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan.

C. Konfirmasi (15 menit)

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Memanggil beberapa siswa untuk presentasi hasilnya.
- b. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dengan memberikan hadiah terhadap keberhasilan siswa.
- c. Memberikan soal kepada siswa secara individu agar siswa memperoleh pengalaman bermakna.
- d. Memberikan penghargaan kepada siswa yang maju dengan mengucapkan *well done*, *good job*, atau *very good* pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- b. Menginformasikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya.
- c. Memberikan salam penutup.

Penilaian:

Jenis Penilaian	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen /soal	Kriteria penilaian
1. Penilaian kognitif	Tes tertulis	Pilihan ganda, LKS	Terlampir	Terlampir

Magelang, 3 April 2017

Guru Mata Pelajaran


Neni Tri Wahyu Listiyani., S.Pd

Praktikan


Murti Rahayu

NPM. 13.0305.0024

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Sri Widayanti, S.Pd., M.Pd

NIP. 19631205 198405 2 001

LAMPIRAN 5**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

NAMA SEKOLAH : SDN MADYOCONDRO
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : IV/2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks kelas

J. Kompetensi Dasar

6. Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana secara berterima.
7. Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu dan memberi aba-aba.
8. Bercakap-cakap untuk meminta/memberi jasa/barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang, dan memberi barang.
9. Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta ijin, memberi ijin, menyetujui, tidak menyetujui, menyangkal, dan meminta kejelasan.
10. Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *thank you, sorry, please, dan excuse me*

K. Indikator

- 1.2 Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana

- 2.2 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba
- 3.2 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang, memberi barang
- 4.2 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: meminta ijin, memberi ijin, menyetujui, tidak menyetujui, menyangkal, meminta kejelasan
- 10.1 Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *thank you, sorry, please, excuse me*

L. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah, melalui ceramah siswa dapat:

- 17. Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana dengan tepat
- 18. Bercakap-cakap untuk menggunakan alat elektronik dengan benar
- 19. Bercakap-cakap untuk memberi aba-aba dengan benar
- 20. Bercakap-cakap untuk meminta bantuan dengan benar
- 21. Bercakap-cakap untuk meminta barang dengan baik dan benar
- 22. Bercakap-cakap untuk memberi barang dengan tepat
- 23. Bercakap-cakap untuk meminta ijin dengan benar
- 24. Bercakap-cakap untuk memberi ijin dengan benar
- 25. Bercakap-cakap untuk menyetujui dengan benar
- 26. Bercakap-cakap untuk tidak menyetujui dengan benar
- 27. Bercakap-cakap untuk menyangkal dengan benar
- 28. Bercakap-cakap untuk meminta kejelasan dengan tepat
- 29. Mengucapkan ungkapan *thank you* dengan santun
- 30. Mengucapkan ungkapan *sorry* dengan santun
- 31. Mengucapkan ungkapan *please* dengan santun
- 32. Mengucapkan ungkapan *excuse me* dengan santun

M. Karakter siswa yang diharapkan

- 1. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
- 2. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

3. Tekun (*diligence*)
4. Tanggung jawab (*responsibility*)
5. Berani (*courage*)

N. Strategi Pembelajaran

Konvensional

O. Alat/Sumber Belajar

4. Buku teks *Let's Make Friends with English*, Bambang Sugeng, jilid 3 dan 4, Esis
5. *Script* percakapan yang terdapat dalam buku teks dan buku guru
6. Buku-buku lain yang relevan.

P. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Pertama

2. Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi: *(15 menit)*

- h. Guru mengucapkan salam, dan memimpin do'a.
- i. Guru menanyakan kehadiran siswa/absensi.
- j. Guru memastikan siswa siap mengikuti proses pembelajaran.
- k. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- l. Guru menanyakan materi yang diajarkan minggu kemarin.
- m. Menjelaskan tentang pentingnya mempelajari materi alat elektronik rumah tangga (*appliance electronic*).
- n. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

A. Eksplorasi (10 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- f. Menjelaskan materi pengertian, contoh, manfaat, dan kekurangan alat elektronik rumah tangga, siswa memperhatikan guru.

- g. Meminta siswa menyebutkan alat elektronik rumah tangga yang diketahuinya.
- h. Meminta siswa untuk berpasangan dan mempraktikkan percakapan macam-macam alat elektronik rumah tangga.
- i. Siswa mendapatkan penjelasan materi melalui kegiatan mendengarkan.

B. *Elaborasi (20 menit)*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Memberikan latihan soal yang berhubungan dengan materi alat elektronik.
- b. Memberikan petunjuk dalam mengerjakan latihan soal.
- c. Siswa mengerjakan soal secara individu.

C. *Konfirmasi (15 menit)*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Membahas soal bersama peserta didik.
- b. Mengevaluasi hasil belajar dan menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru: *(10 menit)*

- d. Bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- e. Memberikan tugas pekerjaan rumah.
- f. Memberikan salam penutup.

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Kedua

1. Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi : *(15 menit)*

- a. Guru mengucapkan salam, dan memimpin do'a.
- b. Guru menanyakan kehadiran siswa/absensi.
- c. Guru memastikan siswa siap mengikuti proses pembelajaran.

- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- e. Guru menanyakan materi yang diajarkan minggu kemarin.
- f. Menjelaskan tentang pentingnya mempelajari materi alat elektronik rumah tangga (*appliance electronic*).
- g. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

A. Eksplorasi (10 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. Menjelaskan materi pengertian, contoh, manfaat, dan kekurangan alat elektronik rumah tangga, siswa memperhatikan guru.
- b. Meminta siswa menyebutkan kegunaan alat elektronik rumah tangga yang diketahuinya.
- c. Meminta siswa untuk berpasangan dan mempraktikkan percakapan macam-macam kegunaan alat elektronik rumah tangga.
- d. Siswa mendapatkan penjelasan materi melalui kegiatan mendengarkan.

B. Elaborasi (20 menit)

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Memberikan latihan soal yang berhubungan dengan materi alat elektronik.
- b. Guru memberikan petunjuk dalam mengerjakan latihan soal.
- c. Peserta didik mengerjakan soal secara individu.

C. Konfirmasi (15 menit)

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Guru membahas soal bersama peserta didik.
- b. Guru mengevaluasi hasil belajar dan menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- c. Siswa yang berani maju membacakan hasilnya diberi penghargaan dengan mengucapkan *well done*, *good job*, atau *very good* pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- g. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- h. Guru memberikan tugas pekerjaan rumah.
- i. Guru memberikan salam penutup.

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan Ketiga

1. Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi : (15 menit)

- a. Guru mengucapkan salam, dan memimpin do'a.
- b. Guru menanyakan kehadiran siswa/absensi.
- c. Guru memastikan siswa siap mengikuti proses pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- e. Guru menanyakan materi yang diajarkan minggu kemarin.
- f. Menjelaskan tentang pentingnya mempelajari materi alat elektronik rumah tangga (*appliance electronic*).
- g. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

A. Eksplorasi (10 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. Menjelaskan materi pengertian, contoh, manfaat, dan kekurangan alat elektronik rumah tangga, siswa memperhatikan guru.
- b. Meminta siswa menyebutkan kegunaan alat elektronik rumah tangga yang diketahuinya.
- c. Meminta siswa untuk berpasangan dan mempraktikkan percakapan cara meminta seseorang melakukan sesuatu.

- d. Siswa mendapatkan penjelasan materi melalui kegiatan mendengarkan.

B. Elaborasi (20 menit)

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Memberikan latihan soal yang berhubungan dengan materi alat elektronik.
- b. Guru memberikan petunjuk dalam mengerjakan latihan soal.
- c. Peserta didik mengerjakan soal secara individu.

C. Konfirmasi (15 menit)

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Guru membahas soal bersama peserta didik.
- b. Guru mengevaluasi hasil belajar dan menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Siswa yang berani maju membacakan hasilnya diberi penghargaan dengan mengucapkan *well done*, *good job*, atau *very good* pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- b. Guru memberikan tugas pekerjaan rumah.
- c. Guru memberikan salam penutup.

Penilaian:

Jenis Penilaian	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen /soal	Kriteria penilaian
1. Penilaian kognitif	Tes tertulis	Pilihan ganda, LKS	Terlampir	Terlampir

Guru Mata Pelajaran


Neni Tri Wahyu Listiyani., S.Pd

Magelang, 3 April 2017

Praktikan


Murti Rahayu

NPM. 13.0305.0024

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Sri Wilayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 19641205 198405 2 001

LAMPIRAN 6

Materi Ajar

ELECTRONIC APPLIANCES

Vocabulary

Rice cooker	= Penanak Nasi
Computer	= Komputer
Refrigerator	= Lemari Es
Washing Machine	= Mesin Cuci
Fan	= Kipas Angin
Lamp	= Lampu
Oven	= Tungku
Blender	= Alat Pencampur
Hairdryer	= Pengering Rambut
Iron	= Setrika
Air Conditioner	= Pendingin Ruangan

A. Untuk meminta seseorang melakukan sesuatu, gunakan:

could
would *you + V + O, please?*

- Response :** - Yes, sure
- Alright
- Of course
- Certainly

Example:

1. A: "Could you turn off the TV, please?"
B: "Alright."
2. A: "Would you blend the fruits, please?"
B: "Certainly."

B. Untuk mengungkapkan kalimat perintah, gunakan:

V + 0, please!

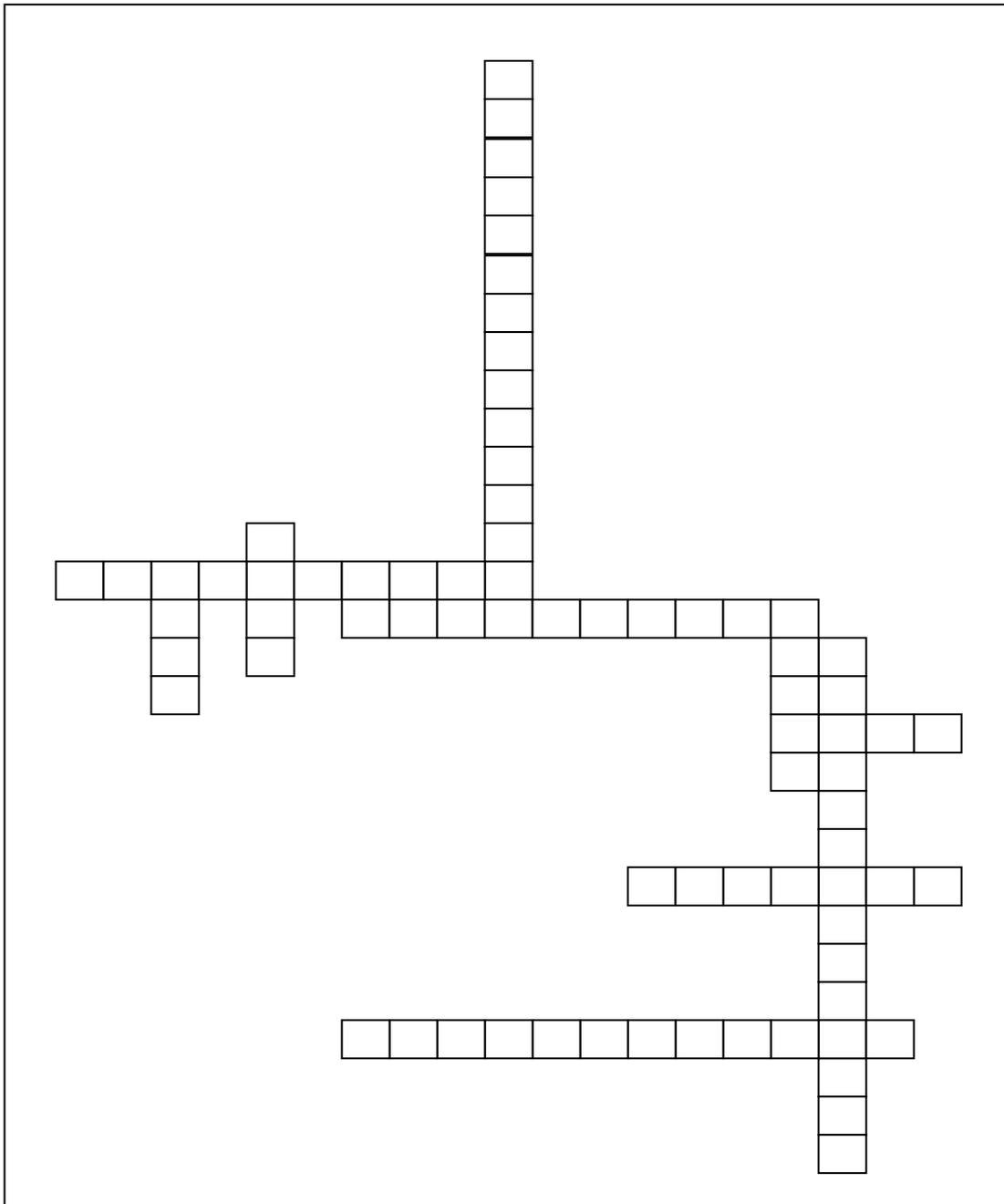
Response : - Yes, sure

- Alright
- Of course
- Certainly

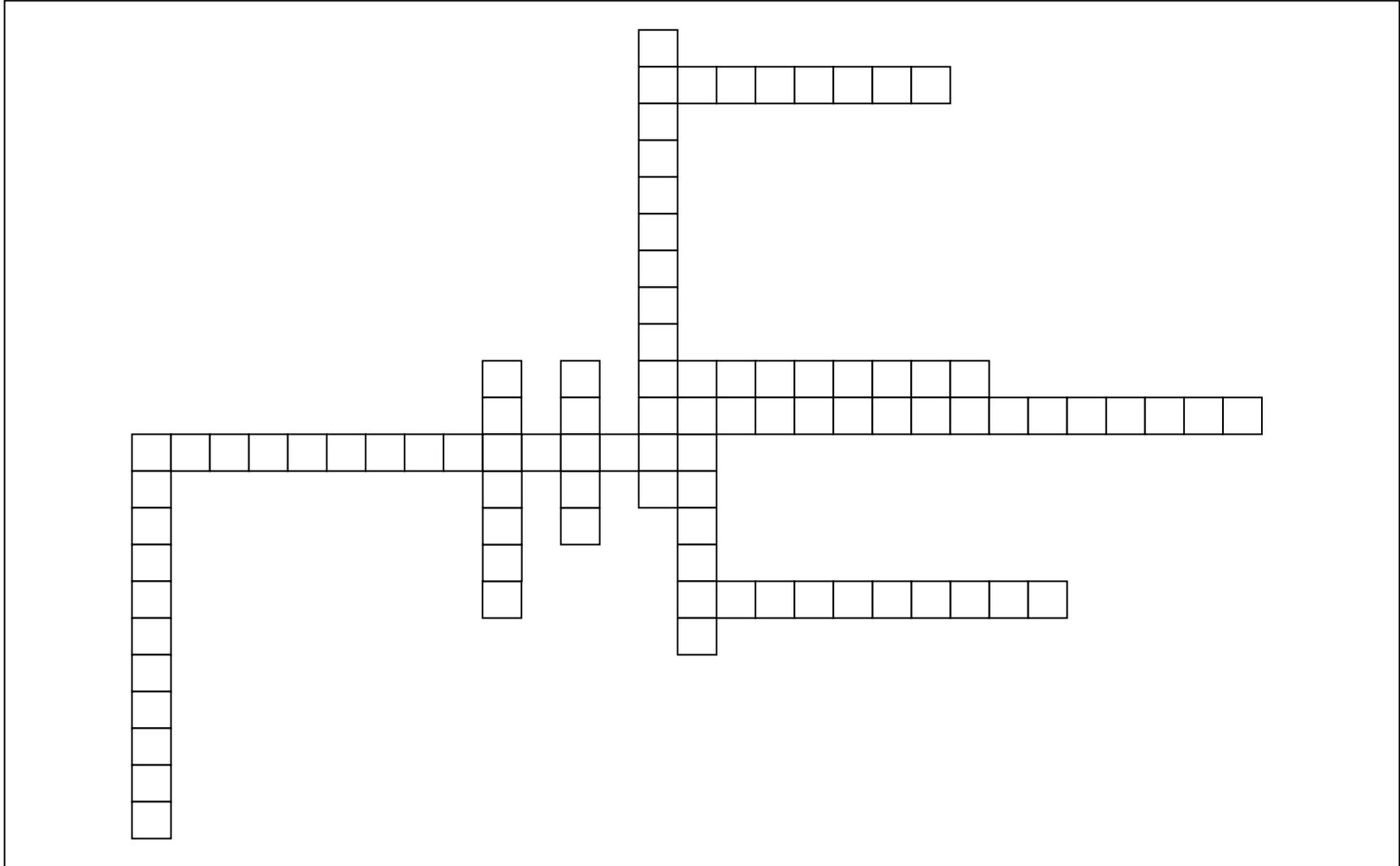
Example:

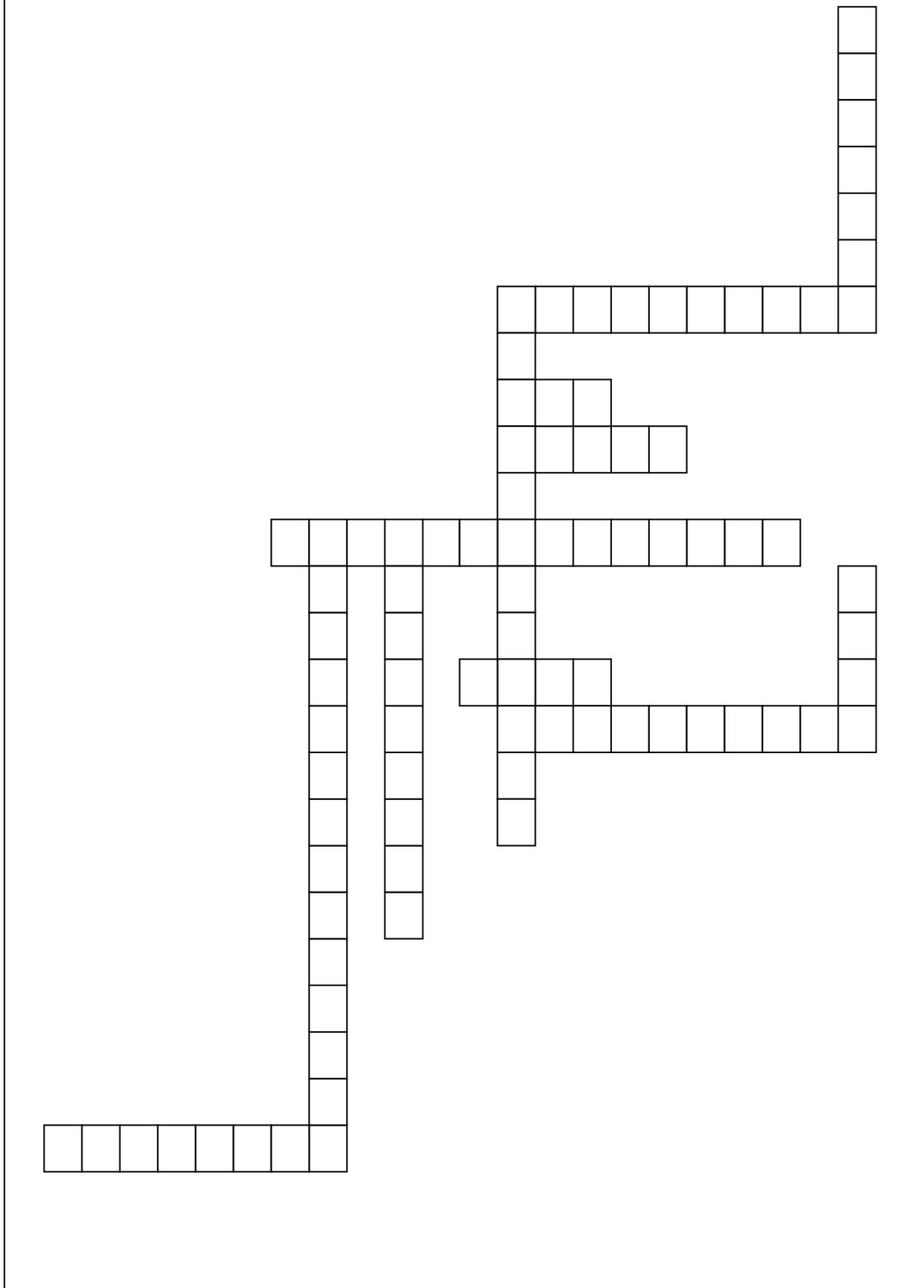
1. A: "Open the refrigerator, please!"
B: "Yes, sure."
2. A: "Switch on the lamp, please!"
B: "Of course."

LAMPIRAN 7

CROSSWORD PUZZLE

CROSSWORD PUZZLE



CROSSWORD PUZZLE

LAMPIRAN 8

LEMBAR KEGIATAN SISWA ALAT ELEKTRONIK DAN FUNGSINYA

Q. Standar Kompetensi

Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks kelas

R. Kompetensi Dasar

11. Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana secara berterima.
12. Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu dan memberi aba-aba.
13. Bercakap-cakap untuk meminta/memberi jasa/barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang, dan memberi barang.
14. Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta ijin, memberi ijin, menyetujui, tidak menyetujui, menyangkal, dan meminta kejelasan.
15. Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *thank you, sorry, please, dan excuse me*

S. Indikator

- 1.3 Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana
- 2.3 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba
- 3.3 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang, memberi barang
- 4.3 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: meminta ijin, memberi ijin, menyetujui, tidak menyetujui, menyangkal, meminta kejelasan
- 15.1 Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *thank you, sorry, please, excuse me*

T. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah, melalui ceramah siswa dapat:

33. Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana dengan tepat
34. Bercakap-cakap untuk menggunakan alat elektronik dengan benar

35. Bercakap-cakap untuk memberi aba-aba dengan benar
36. Bercakap-cakap untuk meminta bantuan dengan benar
37. Bercakap-cakap untuk meminta barang dengan baik dan benar
38. Bercakap-cakap untuk memberi barang dengan tepat
39. Bercakap-cakap untuk meminta ijin dengan benar
40. Bercakap-cakap untuk memberi ijin dengan benar
41. Bercakap-cakap untuk menyetujui dengan benar
42. Bercakap-cakap untuk tidak menyetujui dengan benar
43. Bercakap-cakap untuk menyangkal dengan benar
44. Bercakap-cakap untuk meminta kejelasan dengan tepat
45. Mengucapkan ungkapan thank you dengan santun
46. Mengucapkan ungkapan sorry dengan santun
47. Mengucapkan ungkapan please dengan santun
48. Mengucapkan ungkapan excuse me dengan santun

U. PROSEDUR KERJA

1. Perhatikanlah gurumu ketika menjelaskan materi fungsi alat elektronik!
2. Perhatikan tata cara bermain *Crossword Puzzle*!
3. Tulis namamu pada tempat yang sudah disediakan!
4. Baca soal dan tuliskan jawaban pada kolom-kolom yang sesuai!
5. Bila ada kesulitan tanyakan pada gurumu!

KUNCI JAWABAN

1. Television
2. Lamp
3. Oven
4. Washing mechine
5. Rice cooker
6. Radio
7. Iron
8. Air conditioner
9. Blender
10. Refrigerator

Nama :
 Nomor :
 Kelas :

CROSSWORD PUZZLE

Tuliskan nama alat elektronik sesuai dengan fungsinya di bawah ini!

Across

- 1. It is for watching news.
- 5. It is for cooking the rice.
- 7. It is for ironing the clothes.
- 9. It is for blending fruits.
- 10. It is for keeping the fruits or vegetables fresh.

Down

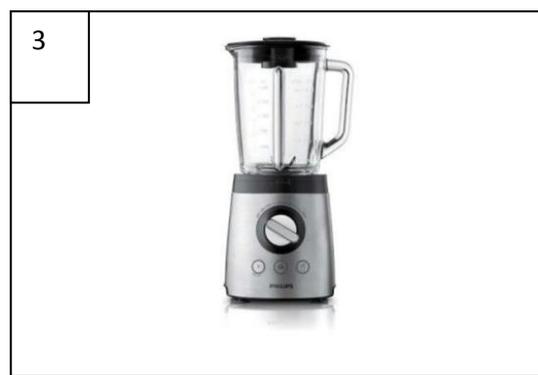
- 2. It is for giving the room light.
- 3. It is for baking the cake.
- 4. It is for washing the dirty clothes.
- 6. It is for listening to the music.
- 8. It is for keeping the room cool.

The crossword puzzle grid is integrated with images of household electronics. A refrigerator is shown in the upper left, a washing machine in the lower left, and a television in the upper right. The grid consists of white squares for letters and empty spaces. The crossword clues are numbered 1 through 10, corresponding to the grid's structure.

Across



Down





KUNCI JAWABAN

Across

1. Radio
2. Rice cooker
4. Washing machine
7. Lamp
8. Television
10. Computer
11. Fan



Down

2. Refrigerator
3. Blender
5. Air conditioner
6. Hair dryer
9. Iron

Nama :
 Nomor :
 Kelas :

CROSSWORD PUZZLE

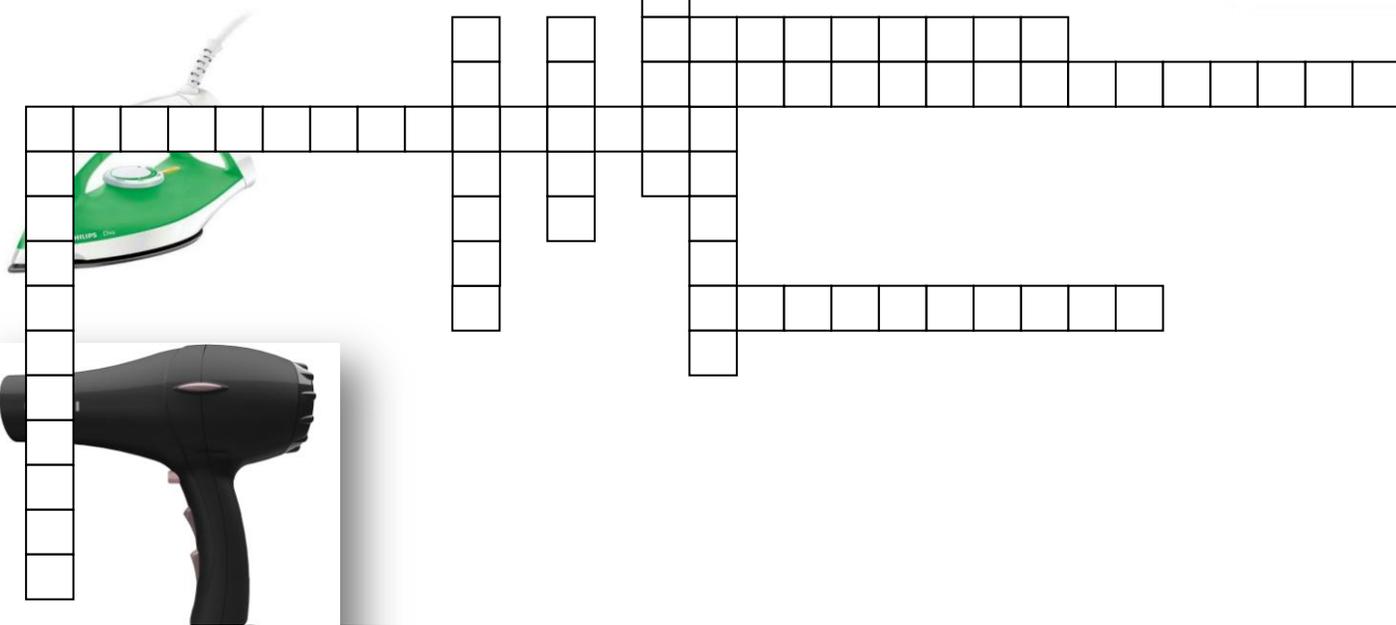
Baca dan tuliskan arti alat elektronik pada kolom di bawah ini!

Across

- 1. Hairdryer
- 5. Fan
- 7. Refrigerator
- 8. Washing mechine
- 9. Air conditioner

Down

- 1. Rice cooker
- 2. Iron
- 3. Lamp
- 4. Oven
- 6. Blender



KUNCI JAWABAN**Across**

1. Pengering rambut
5. kipas angin
7. kulkas
8. mesin cuci
9. pendingin ruangan

Down

1. Penanak nasi
2. setrika
3. Lampu
4. Tungku
6. Alat pencampur

LAMPIRAN 9

Kisi-kisi Soal Tes

Kelas/ Semester : IV/ GENAP

Materi : Appliance Electronic

Standar Kompetensi

Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks kelas

Kompetensi Dasar

1. Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat sederhana secara berterima
2. Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu dan memberi aba-aba
3. Bercakap-cakap untuk meminta/memberi jasa/barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang, dan memberi barang
4. Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta ijin, memberi ijin, menyetujui, tidak menyetujui, menyangkal, dan meminta kejelasan
5. Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *thank you, sorry, please, dan excuse me*

No	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	1.1 Menirukan ujaran dalam ungkapan sangat	C1	31, 34, 41, 42	4

	sederhana			
2.	2.1 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: a. Memberi contoh melakukan sesuatu b. Memberi aba-aba	C1, C2,	9, 10, 28	3
3.	3.1 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: a. Meminta bantuan b. Meminta barang c. Memberi barang	C1, C2	1, 2, 3, 17, 18, 29, 32, 37, 44	9
4.	4.1 Mengungkapkan berbagai tindak tutur: a. Meminta ijin b. Memberi ijin c. Menyetujui d. Tidak menyetujui e. Menyangkal f. Meminta kejelasan	C1, C2, C3	4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 16, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27,30, 38, 39, 40, 45	22
5.	5.1 Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: ▪ <i>Thank you</i> ▪ <i>Sorry</i> ▪ <i>Please</i> ▪ <i>Excuse me</i>	C1	11, 14, 20, 33, 35, 36, 43	7

SOAL TES SEBELUM VALIDASI DAN KUNCI JAWABAN

Nama :

Nomor :

Kelas :

Choose the correct answer by crossing (x) a,b,c, or d!*Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c.*

The text is for number 1 to 3

Watching Crtoon on TV

My name is Fran. I am a student. Today is Sunday and I don't go to school. It is 08.00 o'clock in the morning. There is a very good cartoon on TV and I am going to watch it. Then, I turn on the TV and enjoy the cartoon.

1. A : "What is Fran?"
B : "He is a..."
a. Teacher c. Headmaster
b. Student d. Librarian
2. Today is...
a. Sunday c. Tuesday
b. Monday d. Wednesday
3. Fran is going to watch...
a. Movie c. News
b. Sport program d. Cartoon
4. Luna : "Is it a...?"
Thomas : "Yes, it is."



- a. Iron
- b. Television
- c. Hairdryer
- d. Refrigerator

5. This is a...



- a. fan
- b. Lamp
- c. Mixer
- d. Blender

6. I have a...at home.



- a. Televisio
- b. Compute
- c. Radio
- d. Tape recorder

7. Fran : "Do you have a computer at home?"

Sasa : "Yes, I..."



- a. Do
- b. Does
- c. Am
- d. Is

8. My mother uses a/an...to wash the dirty clothes.



- a. Hairdryer
- b. Washing machine
- c. Fan
- d. Iron

9.



Ray: "It is so hot here...The air conditioner, please!"

Olla: "Yes, certainly."

- a. Turn on c. Turn away
b. Turn off d. Turn around

10. Leo: "you turn up the volume of the radio, please?"

Rio:"Yes, sure."

- a. Does c. Could
b. Are d. Don't

11. Brian : " ...you turn on the fan, please?"

Steven : "Alright."

- a. Why c. Could
b. Do d. Is

12. This is a/an...



- a. Washing machine
b. Air conditioner
c. Oven
d. Iron

13. Ray:" What is a...for?

Bella:"It is for making juice."



- a. Blender
b. Mixer
c. Rice cooker
d. Fan

14. Nino:"Could you swich on the...,please?"

Helen:"Yes, sure."



- a. Fan
b. Lamp
c. Iron
d. Washing machine

15.



Kaka:"Is there a.....in your house?"

Olla:"Yes, there is."

- a. Radio
b. Washing machine
c. Refrigerator
d. Oven

16. The...is for cooking the rice.



- a. Rice cooker
b. Fan
c. Television
d. Radio

17. It is so cold here. Turn...the fan, please!

- a. On
b. Of
c. Is
d. Do

18. It is so dark here. Turn...the lamp, please!

- a. Of
b. On
c. Do
d. Is

19. It is a.... It is for listening to the music.



- a. Iron
b. Fan
c. Radio
d. Hair dryer
20. The lamp- , - ! -please -**Turn**
1 2 3 4 5

on

The best arrangement of the words is...

- a. 5-4-3-2-1
b. 5-2-1-4-3
c. 5-1-4-2-3
d. 5-1-2-4-3

The text is for number 21-24

I Have a Rice Cooker

My name is Alicia. I have a rice cooker. I put it in the kitchen's table. It is big enough. It is color is purple. The rice cooker is an electronic appliance. It is used for cooking the rice.

21. Where does Alicia put the rice cooker?
- a. On the kitchen's table
b. In the table
c. In the chair
d. On the kitchen
22. Is the rice cooker big enough?
- a. No, it is
b. Yes, it is
c. Yes, do it

- d. No, do it
23. What is the color of the rice cooker?
- a. Black
b. White
c. Purple
d. Yellow
24. What is rice cooker used for?
- a. Eat
b. Washing
c. Ironing
d. Cooking the rice
25. Riza:” Do you have a refrigerator?”
Yudha:”Yes, I....”

- a. Do
b. Does
c. Am
d. Is

26. A – **This** – computer – is
1 2 3 4

The best arrangement of the words is...

- a. 2-3-4-1
b. 2-4-1-3
c. 2-1-3-4
d. 2-1-4-3

27. A rice cooker–have –**I**–home–
1 2 3 4
at
5

The best arrangement of the words is...

- a. 3 – 2 – 1 – 5 – 4
b. 3 – 5 – 4 – 2 – 1
c. 3 – 1 – 2 – 4 – 5
d. 3 – 4 – 1 – 2 – 5

28. My mother is ironing the clothes using a/an...

- a. Fan
- b. Iron
- c. Washing mechine
- d. Mixer

29. Mother: "...you also take ice cubes from the refrigerator, please?"

Tania: "Of course."

- a. Why
- b. Do
- c. Is
- d. Could

30. Tono: "What is a...for?"

Toni: "It is for keeping the fruits or vegetables fresh."

- a. Washing mechine
- b. Air conditioner
- c. Refrigerator
- d. Fan

31. On TV – watches – **Joana** –

1 2 3

Cartoon

4

The best arrangement of the words is...

- a. 3-2-4-1
- b. 3-1-2-4
- c. 3-2-1-4
- d. 3-4-1-2

32. Cassette – **Charles** – plays –

1 2 3

the

4

The best arrangement of the words is...

- a. 2-4-1-3
- b. 2-1-4-3

c. 2-3-4-1

d. 2-4-3-1

33. The program is not interesting.

Change the.....,please!

- a. Television
- b. Channel
- c. On
- d. Remote control

34. Rina: "Is it a/an...?"

Rini: "Yes, it is."



- a. Mixer
- b. Oven
- c. Fan
- d. Iron

35. We have to...the eggs and sugar together with the mixer.

- a. Wash
- b. Ironing
- c. Cooking
- d. Mix

Dialog untuk soal nomor 36 dan 37

Joshua: "What are you doing?"

Andi: "I am...the television." (36)

Joshua: "What...is it? (37)

Andi: " It is a cartoon program."

36. a. Washing
b. Ironing
c. Watching
d. Keeping

37. a. Program
b. Channel
c. Television
d. Turn

38. Ayu: "What is a/an...for?"
Reva: "It is for baking the cake."



- a. Oven
b. Radio
c. Air conditioner
d. Washing machine
39. Raya: "This is a/an...?"
Sella: "Yes, it is for giving the room light."



- a. Fan
b. Lamp
c. Iron
d. Blender
40. Arka: "What is hairdryer used for?"
Gino: "It is for..."
- a. Drying hair
b. Cutting hair
c. Cleaning hair
d. Washing hair

41. ...is for keeping the room cool.

- a. Iron
b. Lamp
c. Air conditioner
d. hairdryer
42. ...on the radio, please!
- a. Bake
b. Turn
c. Wash
d. Mix

43. ...the cakes in the oven, please!

- a. Mix
b. Turn
c. Cook
d. Bake
44. ...the dirty clothes, please!
- a. Wash
b. Mix
c. Bake
d. Cook
45. ...the eggs and sugar with the mixer, please!
- a. Mix
b. Cook
c. Turn
d. Wash

KUNCI JAWABAN

1. B	16. A	31.A
2. A	17. B	32.C
3. D	18. B	33.B
4. C	19. C	34.A
5. A	20. D	35.D
6. A	21. A	36.C
7. A	22. B	37.A
8. B	23. C	38.A
9. A	24. D	39.B
10. C	25. A	40.A
11. C	26. B	41.C
12. D	27. A	42.B
13. A	28. B	43.D
14. B	29. D	44.A
15. C	30.C	45.A

LAMPIRAN 11
SOAL TES SETELAH BALIDASI DAN KUNCI JAWABAN

Nama :

Nomor :

Kelas :

Choose the correct answer by crossing (x) a,b,c, or d!

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Brian :” ...you turn on the fan,
please?”

Steven :”Alright.”

- a. Why c. Could
b. Do d. Is

2. A – **This** – computer – is
1 2 3 4

The best arrangement of the words is...

- a. 2-3-4-1
b. 2-4-1-3
c. 2-1-3-4
d. 2-1-4-3

3. Leo: “you turn up the volume of the radio, please?”

Rio:”Yes, sure.”

- a. Does c. Could
b. Are d. Don’t

4. Riza:” Do you have a refrigerator?”

Yudha:”Yes, I...”

- a. Do
b. Does
c. Am
d. Is

5. I have a...at home.



- a. Televisio
b. Compute
c. Radio
d. Tape recorder

6. It is so cold here. Turn...the fan, please!

- a. On
b. Of
c. Is
d. Do

7. Fran : “Do you have a computer at home?”

Sasa : “Yes, I...”

- a. Do
b. Does
c. Am
d. Is



8. My mother is ironing the clothes using a/an...

- a. Fan
- b. Iron
- c. Washing machine
- d. Mixer

9. Cassette – **Charles** – plays –
 1 2 3
 the
 4

The best arrangement of the words is...

- a. 2-4-1-3
- b. 2-1-4-3
- c. 2-3-4-1
- d. 2-4-3-1

10. It is so dark here. Turn...the lamp, please!
- a. Of
 - b. On
 - c. Do
 - d. Is

11.



Kaka: "Is there a.....in your house?"

Olla: "Yes, there is."

- a. Radio
- b. Washing machine
- c. Refrigerator
- d. Oven

The text is for number 12

I Have a Rice Cooker
 My name is Alicia. I have a rice cooker. I put it in the kitchen's table. It is big enough. Its color is purple. The rice cooker is an electronic appliance. It is used for cooking the rice.

12. Where does Alicia put the rice cooker?
- a. In the kitchen's table
 - b. In the table
 - c. In the chair
 - d. On the kitchen

13. Mother: "...you also take ice cubes from the refrigerator, please?"

Tania: "Of course."

- a. Why
- b. Do
- c. Is
- d. Could

14. The program is not interesting.

Change the....., please!

- a. Television
- b. Channel
- c. On
- d. Remote control

15. Rina: "Is it a/an...?"

Rini: "Yes, it is."



- a. Mixer
- b. Oven

- c. Fan
- d. Iron

16. Arka: "What is hairdryer used for?"

Gino: "It is for..."

- a. Drying hair
- b. Cutting hair
- c. Cleaning hair
- d. Washing hair

17. Ayu: "What is a/an...for?"

Reva: "It is for baking the cake."



- 1. Oven
- 2. Radio
- 3. Air conditioner
- 4. Washing machine

The text is for number 18 to 19

Watching Cartoon on TV

My name is Fran. I am a student. Today is Sunday and I don't go to school. It is 08.00 o'clock in the morning. There is a very good cartoon on TV and I am going to watch it. Then, I turn on the TV and enjoy the cartoon.

18. A : "What is Fran?"

B : "He is a..."

- a. Teacher c. Headmaster
- b. Student d. Librarian

19. Fran is going to watch...

- a. Movie c. News

- b. Sport program d. Cartoon

20. Raya: "This is a/an...?"

Sella: "Yes, it is for giving the room light."



- a. Fan
- b. Lamp
- c. Iron
- d. Blender

KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. C |
| 2. B | 12. A |
| 3. C | 13. D |
| 4. A | 14. B |
| 5. A | 15. A |
| 6. B | 16. A |
| 7. A | 17. A |
| 8. B | 18. B |
| 9. C | 19. D |
| 10. B | 20. B |

LAMPIRAN 12

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris Kelas IV strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* materi pokok appliance electronic.

B. PETUNJUK

1. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN					
	1. Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
	2. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran					
	3. Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator					
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran					
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa					
II	ISI YANG DISAJIKAN					
	1. Kejelasan sistematika penyusunan RPP					
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris strategi <i>Crossword Puzzle</i>					
	3. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran bahasa Inggris strategi <i>Crossword Puzzle</i>					
	4. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran;					

	awal, inti , penutup)					
--	-----------------------	--	--	--	--	--

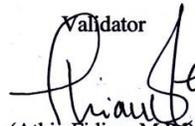
110

III	BAHASA					
	1. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan EYD			✓		
	2. Kekomunikatifan bahasa yang digunakan			✓		
	3. Kesederhanaan struktur kalimat untuk dipahami siswa			✓		
IV	WAKTU					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan			✓		
	2. Kerincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran			✓		

D. KOMENTAR/SARAN

.....
*ok*.....

Magelang, 10-5-2017

Validator

 (Athia Fidian, M.Pd)

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR KEGIATAN SISWA

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan oinstrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan LKS dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris Kelas IV strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* materi pokok appliance electronic.

B. PETUNJUK

1. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	ISI YANG DISAJIKAN					
	1. Kesistematian LKS yang disajikan					
	2. Keesensialan materi/tugas					
	3. Kesesuaian masalah yang diangkat dengan kognisi siswa					
	4. Kejelasan tujuan setiap kegiatan yang disajikan					
	5. Kemampuan kegiatan yang disajikan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa					
	6. Kelengkapan penyajian LKS dengan gambar dan ilustrasi					

II	BAHASA					
	1. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan EYD			✓		
	2. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan perkembangan kognisi siswa			✓		
	3. Kekomunikatifan bahasa yang digunakan			✓		
	4. Kejelasan kemudahan kalimat yang digunakan untuk dimengerti			✓		
	5. Kejelasan petunjuk atau arahan			✓		

D. KOMENTAR/SARAN

ok

.....

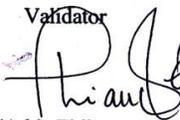
.....

.....

.....

Magelang, 10-5-2017

Validator



(Athia Fidian, M.Pd)

6. Penilaian secara umum berilah tanda silang (X).

Secara umum tingkat kesulitan lembar tes hasil belajar ini:

a. Sangat berbeda, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi.

b. Berbeda, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.

Sedikit berbeda, sehingga dapat dipakai.

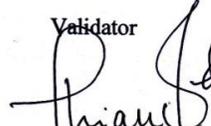
Komentar/Saran:

ok

.....
.....
.....
.....

Magelang, 10-9-2017

Validator


(Athia Fidian, M.Pd)

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

D. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris Kelas IV strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* materi pokok appliance electronic.

E. PETUNJUK

3. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
4. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik)

F. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN					
	6. Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
	7. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran					
	8. Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator					
	9. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran					
	10. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa					
II	ISI YANG DISAJIKAN					
	5. Kejelasan sistematika penyusunan RPP					
	6. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris strategi <i>Crossword Puzzle</i>					
	7. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran bahasa Inggris strategi <i>Crossword Puzzle</i>					
	8. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran; awal, inti, penutup)					
	9. Kelengkapan instrumen evaluasi (soal,					

	kunci, pedoman penskoran)					
--	---------------------------	--	--	--	--	--

102

III	BAHASA					
	1. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan EYD				✓	
	2. Kekomunikatifan bahasa yang digunakan				✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat untuk dipahami siswa				✓	
IV	WAKTU					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan				✓	
	2. Kerincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran		✓			

D. KOMENTAR/SARAN

OK

.....

.....

.....

.....

Magelang, 10-5-2017

Validator

(Neni Tri Wahyu, S.Pd)

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR KEGIATAN SISWA

D. TUJUAN

Tujuan penggunaan oinstrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan LKS dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris Kelas IV strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* materi pokok appliance electronic.

E. PETUNJUK

3. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
4. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik)

F. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	ISI YANG DISAJIKAN					
	7. Kesistematian LKS yang disajikan					
	8. Keesensialan materi/tugas					
	9. Kesesuaian masalah yang diangkat dengan kognisi siswa					
	10. Kejelasan tujuan setiap kegiatan yang disajikan					
	11. Kemampuan kegiatan yang disajikan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa					
	12. Kelengkapan penyajian LKS dengan gambar dan ilustrasi					

II	BAHASA					
	1. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan EYD				✓	
	2. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan perkembangan kognisi siswa			✓		
	3. Kekomunikatifan bahasa yang digunakan			✓		
	4. Kejelasan kemudahan kalimat yang digunakan untuk dimengerti			✓		
	5. Kejelasan petunjuk atau arahan				✓	

D. KOMENTAR/SARAN

ok

.....

.....

.....

.....

Magelang, 10-5-2017

Validator

(Neni Tri Wahyu, S.Pd)

6. Penilaian seara umum berilah tanda silang (X).

Secara umum tingkat kesulitan lembar tes hasil belajar ini:

- a. Sangat berbeda, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi.
- b. Berbeda, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- c. Sedikit berbeda, sehingga dapat dipakai.

Komentar/Saran:

.....
.....
.....
.....

OK

Magelang, 10-5-2017

Validator



(Neni Tri Wahyu, S.Pd)

LAMPIRAN 13

TABEL HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN SOAL TES

No Item	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,388	0,491	Valid
2	0,388	0	Tidak Valid
3	0,388	0,491	Valid
4	0,388	0	Tidak Valid
5	0,388	0,101	Tidak Valid
6	0,388	0,501	Valid
7	0,388	0,703	Valid
8	0,388	0,06	Tidak Valid
9	0,388	0,149	Tidak Valid
10	0,388	0,699	Valid
11	0,388	0,965	Valid
12	0,388	0,068	Tidak Valid
13	0,388	0,219	Tidak Valid
14	0,388	0,186	Tidak Valid
15	0,388	0,491	Valid
16	0,388	0,323	Tidak Valid
17	0,388	0,824	Valid
18	0,388	0,407	Valid
19	0,388	0,016	Tidak Valid
20	0,388	0,06	Tidak Valid
21	0,388	0,694	Valid
22	0,388	0,051	Tidak Valid
23	0,388	0,181	Tidak Valid
24	0,388	0,277	Tidak Valid
25	0,388	0,468	Valid
26	0,388	0,882	Valid
27	0,388	0	Tidak Valid
28	0,388	0,668	Valid
29	0,388	0,882	Valid
30	0,388	0,037	Tidak Valid
31	0,388	0,005	Tidak Valid
32	0,388	0,745	Valid
33	0,388	0,835	Valid
34	0,388	0,535	Valid
35	0,388	0,011	Tidak Valid
36	0,388	0,254	Tidak Valid

No Item	r tabel	r hitung	Keterangan
37	0,388	0,246	Tidak Valid
38	0,388	0,888	Valid
39	0,388	0,959	Valid
40	0,388	0,516	Valid
41	0,388	0,263	Tidak Valid
42	0,388	0,308	Tidak Valid
43	0,388	0,219	Tidak Valid
44	0,388	0,113	Tidak Valid
45	0,388	0,1	Tidak Valid

LAMPIRAN 14

Hasil Analisis Uji Statistika

Tests of Normality

KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST eksperimen	,147	23	,200 [*]	,917	23	,058
kontrol	,170	23	,082	,903	23	,030
POSTTEST eksperimen	,164	23	,108	,913	23	,046
kontrol	,164	23	,109	,934	23	,136

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRETEST	Based on Mean	,481	1	44	,492
	Based on Median	,370	1	44	,546
	Based on Median and with adjusted df	,370	1	43,724	,546
	Based on trimmed mean	,469	1	44	,497
POSTTEST	Based on Mean	,121	1	44	,729
	Based on Median	,054	1	44	,818
	Based on Median and with adjusted df	,054	1	43,377	,818
	Based on trimmed mean	,109	1	44	,743

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
POSTTEST	Equal variances assumed	,121	,729	2,567	44	,014	8,478	3,303	1,821	15,136
	Equal variances not assumed			2,567	43,979	,014	8,478	3,303	1,821	15,136

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	26	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,411	45

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
soal1	,96	,196	26
soal2	1,00	,000	26
soal3	,73	,452	26
soal4	1,00	,000	26
soal5	,65	,485	26
soal6	,85	,368	26
soal7	,50	,510	26
soal8	,50	,510	26
soal9	,46	,508	26
soal10	,15	,368	26
soal11	,23	,430	26
soal12	,73	,452	26
soal13	,35	,485	26
soal14	,58	,504	26
soal15	,96	,196	26
soal16	,54	,508	26
soal17	,31	,471	26
soal18	,42	,504	26
soal19	,42	,504	26

soal20	,35	,485	26
soal21	,35	,485	26
soal22	,77	,430	26
soal23	,77	,430	26
soal24	,54	,508	26
soal25	,23	,430	26
soal26	,42	,504	26
soal27	,46	,508	26
soal28	,69	,471	26
soal29	,27	,452	26
soal30	,38	,496	26
soal31	,31	,471	26
soal32	,31	,471	26
soal33	,35	,485	26
soal34	,38	,496	26
soal35	,50	,510	26
soal36	,46	,508	26
soal37	,50	,510	26
soal38	,58	,504	26
soal39	,42	,504	26
soal40	,46	,508	26
soal41	,58	,504	26
soal42	,35	,485	26
soal43	,35	,485	26
soal44	,27	,452	26
soal45	,38	,496	26

LAMPIRAN 15**DATA HASIL *PRETES* KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL****DATA HASIL, *PRETEST* KELOMPOK EKSPERIMEN**

NO	NAMA	NILAI
1	RA	50
2	DA	40
3	ADA	60
4	TDS	45
5	AF	70
6	DH	55
7	EY	55
8	FA	55
9	FR	45
10	FDK	65
11	FYFA	50
12	GH	45
13	MF	40
14	NA	50
15	RYK	45
16	RA	70
17	RET	65
18	RS	60
19	RSH	50
20	SS	60
21	SMN	70
22	VOV	40
23	HM	40

DATA HASIL, *PRETEST* KELOMPOK KONTROL

NO	NAMA	NILAI
1	AI	60
2	R	45
3	IR	60
4	NHS	90
5	RAF	90
6	WW	90
7	AR	85
8	AAY	40
9	AD	65
10	DMP	75
11	FMR	70
12	FA	90
13	GSA	90
14	JY	25
15	KKR	70
16	MTI	95
17	MR	70
18	NSS	70
19	NFK	90
20	OTI	90
21	R	75
22	OKP	70
23	ANNY	60

LAMPIRAN 16**DATA HASIL *POSTTEST* KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL****DATA HASIL, *POSTTEST* KELOMPOK EKSPERIMEN**

NO	NAMA	NILAI
1	RA	70
2	DA	80
3	ADA	75
4	TDS	90
5	AF	100
6	DH	95
7	EY	85
8	FA	70
9	FR	65
10	FDK	70
11	FYFA	75
12	GH	90
13	MF	90
14	NA	70
15	RYK	80
16	RA	100
17	RET	80
18	RS	70
19	RSH	95
20	SS	80
21	SMN	75
22	VOV	65
23	HM	70

DATA HASIL, *POSTTEST* KELOMPOK KONTROL

NO	NAMA	NILAI
1	AI	70
2	R	60
3	IR	80
4	NHS	80
5	RAF	80
6	WW	45
7	AR	60
8	AAY	85
9	AD	65
10	DMP	90
11	FMR	65
12	FA	60
13	GSA	60
14	JY	75
15	KKR	80
16	MTI	80
17	MR	85
18	NSS	75
19	NFK	65
20	OTI	75
21	R	85
22	OKP	60
23	ANNY	65



Menyampaikan materi menggunakan crossword puzzle



Menyampaikan materi menggunakan crossword puzzle



Siswa mengerjakan crossword puzzle



Membimbing siswa dalam mengerjakan crossword puzzle



Membimbing siswa dalam mengerjakan crossword puzzle



Siswa mempresentasikan hasil pekerjaan crossword puzzle ke depan kelas