

TEKA-TEKI SILANG UNTUK PENINGKATAN KOSAKATA SISWA SMP

Ita Meiriyanti¹, Herpratiwi²

^{1,2}Universitas Lampung

¹ital48374@gmail.com, ²herpratiwi64@yahoo.com

Abstrak: Belajar bahasa Inggris sebagai dialek yang tidak dikenal oleh siswa di sekolah tentu bukan sesuatu yang sederhana. Siswa yang mengetahui tentang bahasa pertama mereka sering mengalami masalah minat belajar karena hambatan siswa, salah satunya adalah dalam mendominasi jargon yang berperan penting dalam memperluas otoritas kemampuan bahasa Inggris dasar. Instruktur bukanlah satu-satunya sumber belajar. Tugasnya membutuhkan perangkat pembelajaran sehingga dapat dipahami keterkaitan antara pengajar dan siswa dalam meraih target pembelajaran. Salah satu instrumen yang dapat dimanfaatkan adalah media sebagai komponen siklus korespondensi agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan disukai siswa. Kemajuan media berbasis teka-teki silang merupakan satu dari banyaknya media yang layak agar lebih menumbuhkan otoritas jargon dalam pembelajaran dialek yang tidak dikenal. Strategi eksplorasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik SLR (Methodical Writing Survey). Pemilahan informasi dilakukan dengan mengaudit semua artikel yang berhubungan dengan pembelajaran dialek yang tidak diketahui pada periode 2015-2021. Artikel yang dipilah dalam review ini sebanyak 11 artikel diary yang didapat dari Google Scholar dan SINTA.

Kata Kunci: Systematic literature Review, Media Teka Teki Silang, Kosakata.

Abstract: Learn english whose position is not as a mother tongue for students at school is not an easy thing. Students who are familiar with their mother tongue often have difficulty participating in learning due to student limitations, one of which is in mastering vocabulary which has an important role in increasing mastery of basic English skills. Learning resources that are obtained are not the only source from the teacher. Its role requires learning tools expected the correlation both teachers and students in achieving learning objectives can be realized. This media expected be used as meaningful media as part of the communication process so that learning becomes fun and liked by students. The development of crossword-based media is one of appropriate media to improve vocabulary mastery in foreign language learning. Method be used in this research is the SLR (Methodical Writing Survey) method. Data collection was taken by reviewing all articles related to foreign language learning during the 2015–2021 period. The articles source used in this study were 11 journal articles obtained from Google Scholar and SINTA.

Keywords: Systematic literature Review, Crossword-based media, Vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat pergaulan, khususnya antar individu. Sejak awal, orang telah melibatkan bahasa untuk tujuan korespondensi, meskipun itu hanya terbatas pada perkembangan tangan atau bagian tubuh lainnya, misalnya, bibir yang menyeringai, wajah yang tragis juga termasuk bahasa untuk menyampaikan sesuatu. Seperti disampaikan Lestari dan Yulia Bahasa pada dasarnya merupakan perangkat khusus. Dengan bahasa, individu dapat mengkomunikasikan perasaan atau pikirannya secara verbal dan mendapatkan beberapa data dari orang lain. Bahasa juga digunakan untuk antarmuka dalam latihan sehari-hari (Lestari & Yulia, 2018)

Dalam ranah pelatihan bahasa sebagai pengantar informasi. Pada masa globalisasi, penempatan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sebagai pengantar informasi dalam latihan pembelajaran semakin lumrah. Bahasa adalah perangkat yang berperan penting dalam rutinitas rutin kita, baik dalam kehidupan di arena publik maupun iklim tempat kita bekerja. Orang tidak bisa berinteraksi tanpa bantuan bahasa. (Bahasa et al., 2013).

Di ranah pendidikan, peserta didik di beberapa event diharapkan sedapat mungkin menguasai bahasa Indonesia dan Inggris secara benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa Inggris sebagai dialek yang tidak dikenal sudah mulai meningkat penggunaannya. Pada umumnya, setiap

individu perlu memiliki kemampuan bahasa yang baik untuk menyampaikan dengan baik, menyampaikan pemikiran kepada orang lain. Agar mengoptimalkan kemampuan berbahasa secara tepat, kecakapan yang harus dikuasai adalah perbendaharaan kata atau kosakata. Kosakata adalah bagian dasar bahasa Inggris yang harus dikuasai oleh siswa bahasa Inggris. Dengan Kosakata mahasiswa dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Kosakata juga dibutuhkan peserta didik untuk mengasah kemampuan bahasa Inggris mereka; mendengarkan, berbicara, membaca dengan teliti, dan mengarang. Dengan cara ini, siswa yang tidak banyak menguasai kosakata akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, berbicara, dan selanjutnya menyusun pemikiran mereka (Lestari & Yulia, 2018)

“Pentingnya kosakata merupakan hal yang utama bagi semua pribadi yang harus di pahami lebih awal ketika mereka sudah dapat melakukan proses komunikasi”(Yunitasari et al., 2019).

Suatu bahasa yang dipelajari, baik dialek bahasa Indonesia maupun bahasa asing, ada sejumlah perspektif yang membantunya. Tercapainya target dialek yang belum diketahui, salah satunya adalah perbendaharaan kata (kosakata). Selain itu, mempelajari dialek yang tidak dikenal itu sulit, sama sekali berbeda dengan asumsi bahwa kita berkonsentrasi pada bahasa utama kita dan bahasa Indonesia.(Bahasa et al., 2013). Kosakata bahasa Inggris memiliki berbagai struktur dan kualitas dari bahasa utama. Kosakata bahasa Inggris sulit dipelajari mengingat fakta bahwa ada kontras antara ketika menulis (ortografi) dan cara membaca (pronunciation). Siswa dibuat sulit untuk menuangkan dalam bentuk tulisan dan pengucapannya secara akurat (Hasan Basri et al., 2014). Hal ini cenderung dianggap bahwa sebelum belajar bahasa Inggris kita harus benar-benar memahami kosakata agar kalimat dapat dibentuk untuk menyampaikan data dan pesan kepada orang lain.

Dengan melihat pentingnya peran kosakata dalam belajar bahasa asing. Guru harus memilih dan menerapkan beberapa metode dan media yang sesuai dengan rencana pendidikan. Untuk mencapai tujuan dalam penguasaan perbendaharaan kosakata, harapannya guru dapat berkreaitivitas dan diharapkan dapat memilah dan mengambil

kosakata yang dapat menyesuaikan setting yang akan diajarkan..(Puspita & Sabiqoh, 2017).

Sebelum memberikan pembelajaran, penting untuk mempersiapkan apa yang akan diberikan dalam mencapai target pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Wulan bahwa ada beberapa variabel dalam sistem pembelajaran yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran diantaranya guru, siswa, kondisi, strategi/prosedur dan media pembelajaran.(Wulan et al., 2019).

Pada era modern ini guru tidak lagi menyuguhkan sesuatu yang sifatnya ceramah tetapi lebih pada penguasaan latihan-latihan yang menuntut pada kemampuan berinteraksi dan belajar secara aktif, sehingga peran media pembelajaran menjadi semakin signifikan (Syofiani et al., 2019). Secara umum, belajar adalah proses interaksi , khususnya pesan yang tersampaikan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan yang ingin disampaikan adalah substansi pelajaran atau instruksi yang terkandung dalam rencana pendidikan, sumber pesan berupa pengajar, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesan adalah siswa (Ali Mudlofir et al., 2019). Salah satu pemanfaatan media pembelajaran yang menarik adalah media disajikan dalam sebuah permainan. Hadfield (dalam Agustina, 2012) mengungkapkan “a game is an activity with rules, a goal and an element of fun. One of the most important reasons for using games is simply that they are immensely enjoyable for both teacher and student”. Permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki aturan, tujuan, dan kegembiraan. Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan untuk meluaskan kosakata semakin banyak yaitu teka-teki silang. Dipercaya bahwa media yang menarik dan menyenangkan dapat dimanfaatkan dan diciptakan oleh pengajar sehingga pembelajaran tidak terkesan berulang-ulang dengan hanya menggunakan strategi tayangan biasa yang umumnya berkaitan dengan teknik bicara. Memperluas kecakapan kosakata di sekolah umumnya dilakukan dengan memanfaatkan teknik mengingat tanpa bantuan media.(Arofah & Efendi, 2015). Dengan bergabungnya komponen-komponen permainan tanpa disadari, siswa

akan terbangun dan mengasah kemampuan mentalnya karena terdapat komponen-komponen permainan dalam sistem pembelajaran. Dalam ranah pendidikan media yang dikenal dengan istilah seperangkat atau perantara yang kemudian dipromosikan dalam penulisan lain, yaitu "Media Edukasi", dimana dalam penulisan asing digunakan istilah audio visual tools atau material of teaching atau materi instrumental. Alat peraga menampilkan bagian penting, khususnya sebagai alat untuk membuat proses pengajaran dan pembelajaran menjadi berhasil. Dalam pencapaian ini, masuk akal bagi siswa.(Amalia & Hidayat, 2018). Dari pendapat diatas dapat dilihat betapa alat peraga atau media merupakan sesuatu yang sangat penting sebagai penunjang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam belajar bahasa, individu mempersepsikan kemampuan responsif dan kemampuan kreatif. Kemampuan responsif menggabungkan kemampuan mendengar (listening) dan pemahaman (membaca), sementara kemampuan kreatif menggabungkan kemampuan berbicara (speaking) dan menulis (writing). Baik kemampuan responsif maupun kemampuan kreatif harus diciptakan selama waktu yang dihabiskan untuk belajar bahasa Inggris. Untuk menguasai kemampuan yang disebutkan di atas dengan baik, siswa harus dilengkapi dengan komponen bahasa, seperti kosakata. Kemahiran kosakata hanyalah salah satu komponen yang diperlukan dalam mendominasi kemampuan berbahasa (Majaga et al., 2013).

Kemahiran kosakata merupakan "aktivitas mendominasi atau memahami kata - kata yang digunakan dalam suatu bahasa, baik lisan maupun tulisan" (Setyawan, 2015). "The importance of Vocabulary for anyone who is studying a foreign language. Therefore, vocabulary must be introduced in various methods, because if the students mastering many words, they can make communication with others fluently".

Kosakata sangat membantu bagi setiap individu yang sedang mempelajari bahasa asing. Dengan cara ini, kosakata harus disajikan dalam berbagai teknik, karena, seandainya siswa memiliki banyak kata, mereka dapat berkomunikasi dengan orang lain.(Hasibuan et al., 2018). Hal ini diperkuat oleh Anwar "vocabulary is an aspect of

language which is important in learning language because vocabularies create meaning as a key in communication". Kosakata adalah salah satu bagian penting dalam belajar bahasa karena kosakata menyampaikan pesan dalam komunikasi .(Anwar & Efransyah, 2018)

Kosakata siswa dikaitkan dengan prestasi ilmiah karena siswa dengan kosakata yang besar dapat menerima pemikiran dan ide baru lebih cepat daripada siswa dengan kosakata terbatas.(Maududi & Purwanto, 2018). "low vocabulary mastery caused cannot express our feeling and it is very hard to understand something and communication among people would never be. It means that, vocabulary is an important thing in English learning." Tanpa mengetahui kosakata, kita tidak dapat mengomunikasikan perasaan kita dan sulit untuk mendapatkan sesuatu serta menyampaikan pesan tertentu kepada lawan bicara kita.(Anwar & Efransyah, 2018).

Tanpa dominasi kosakata, motivasi di balik mempelajari bahasa sulit dicapai, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin berbakat dia dalam berbicara.(Ramdhan, 2017). Jadi dapat diambil kesimpulan di sini, kosakata adalah salah satu komponen mendasar yang signifikan dalam belajar bahasa Inggris.

Bahkan dalam penggunaan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari, seperti pengoperasian komputer yang menggunakan bahasa asing, jumlah kosakata yang mendominasi memiliki dampak penting, karena dapat membantu menjaga kesalahan dari pemahaman pemakai.(Stovia & Firmansyah, 2020). "Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka akan membuat mudah dalam penyerapan dan pemahaman materi pelajaran" (Setyawan, 2015). Dapat diambil kesimpulan bahwa pencapaian target bahasa melalui empat kemampuan berbahasa khususnya mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis dapat dicapai dengan pemahaman dan penguasaan kosakata yang baik.

Teka-teki silang merupakan cara terbaik untuk mengasah kemampuan siswa untuk mengembangkan kosakata, dan dengan cara ini siswa memiliki semangat untuk mengambil bagian dalam sistem pembelajaran.(Malang, 2020).Teka-teki silang dianggap cocok karena penerapannya melibatkan siswa dan mempengaruhi

kognitif siswa. Siswa dibuat berpikir kritis dan merasa ditantang dengan sesuatu yang menarik.(Majaga et al., 2013)

Teka-teki silang (TTS) diartikan sebagai permainan dengan memasukkan huruf di kotak yang tidak terisi dengan cara menjawab secara tepat sesuai pertanyaan yang diberikan.(Huda, 2020). Huruf atau kata-kata ditempatkan ke dalam desain berkotak-kotak dan diberi nomor untuk mengisi jawaban.(jaya, 2017). Teka-teki silang (TTS) merupakan media pembelajaran yang memiliki komponen permainan, siswa diberikan pengalaman belajar yang membuat senang.(Yulianti & Andriyanto, 2021). Permainan teka-teki silang ini membuat siswa berpikir untuk mencari kemudian mendapatkan jawaban dalam suasana bermain yang menyenangkan.(Syofiani et al., 2019). Dengan memanfaatkan teka-teki silang, sistem pembelajaran akan lebih menarik. Selain itu, teka-teki silang dapat melatih kemampuan menulis siswa. Teka-teki silang memiliki banyak kelebihan, salah satunya adalah untuk menyegarkan pikiran dengan mengasah kapasitas otak dan menambahkan pemahaman kosakata..(Maududi & Purwanto, 2018). Pemanfaatan teka-teki silang di sekolah memiliki alasan antara lain untuk menelaah kembali materi yang telah disampaikan oleh pendidik agar siswa dapat mencapai target pembelajaran. (Ariyanti, 2020)

Pada kenyataannya, sebagian besar siswa merasa bahwa mempelajari bahasa yang tidak dikenal masih merupakan sesuatu yang dianggap merepotkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya tidak adanya inspirasi siswa untuk belajar karena pembelajaran dipandang melelahkan dan kurang menarik. Guru hanya menggunakan teknik bicara dan siswa hanya menggunakan referensi jenis kata pendukung, sehingga pembelajaran tampak berulang dan kurangnya komunikasi di dalam kelas. Teka-teki silang (TTS) dilihat dari data hasil penelitian melalui uji kosakata menunjukkan bahwa terbukti lebih berhasil dan bekerja dibanding dengan teknik biasa.(Stovia & Firmansyah, 2020). Diambil kesimpulan, dengan memanfaatkan media berbasis teka-teki silang, siswa merasa ditantang dan suasana menjadi sangat menyenangkan. Siswa diharapkan dapat mengulang dan

meninjau kembali materi yang telah diberikan.

METODE PENELITIAN

Artikel ilmiah ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Teknik SLR digunakan untuk mengenali, mengaudit, menilai, dan menguraikan semua penelitian yang ada pada tema spesifik tertentu dan relevan serta merupakan sesuatu yang menarik. Dengan pemanfaatan strategi SLR, peneliti dapat melakukan survei dan mengidentifikasi jurnal secara tersusun dengan mengikuti cara atau aturan yang telah ditetapkan.(Triandini et al., 2019). Untuk melaksanakan penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel jurnal dari Google scholar dan SINTA dengan rentang waktu dari tahun 2015 sampai 2021. Dengan kata kunci media berbasis Teka-Teki Silang, dan Kosakata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran bahasa asing berbasis Teka-teki silang adalah pilihan untuk membuat suasana menarik bagi siswa. Dengan menciptakan suasana yang menarik, akan membangun inspirasi siswa dalam belajar, khususnya latihan-latihan menarik yang dapat berimplikasi pada peningkatan semangat siswa dalam mencari cara mengembangkan kosakata.

Hasil eksplorasi informasi ini berupa ringkasan dan investigasi dari artikel-artikel yang dikumpulkan oleh penulis dikaitkan dengan media berbasis teka-teki silang.

Tabel 1. Tabel analisis kumpulan Jurnal

No	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1	Nur Hikmah Amalia, Nur Hidayat, 2018	AL BIDAY AH : Jurnal Pendidikan Dasar Islam	Informasi dikumpulkan melalui lembar observasi, interview dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Dengan kesimpulan hasilnya signifikan yaitu 83% dan 72%

			dalam siklus I, kemudian berkembang menjadi 90% pada siklus berikutnya.			Single Subjek Research (SSR) A-B-A. Prosedur pemilihan informasi menggunakan tes lisan dan tes tertulis.	
2	Siska Nurma Yunitasari, Anang Santoso, Ari Sapto, 2019	Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan	Motivasi di balik ulasan ini adalah untuk memperjelas dampak teknik teka-teki silang pada kemahiran kosakata siswa sekolah dasar. Pengujian teori diselesaikan dengan tes Anacova. Hasil penelitian yang ditunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan strategi teka-teki silang terhadap kosakata dengan nilai sig. 0,000 < 0,05.	5	Nisa Fahmi Huda., 2020	Mahaarat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab	Ulasan ini menggunakan cara kuantitatif untuk menangani jenis penelitian clasiical experimen. Contoh dalam review ini adalah kelas X IPS 2 MAN Bantul yang dipisahkan menjadi kelompok uji coba dan kelompok kontrol.
3	Sufi Jamilah Nur Arofah, Mohammad Efendi, 2015	Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa	Uji coba produk untuk spesialis media, spesialis materi dan siswa, mendapatkan kesimpulan bahwa media teka-teki silang pada umumnya cocok untuk digunakan dalam belajar bahasa Inggris.	6	Tri Risky Hasibuan, Eka Sustris Harida, Fitri Rayani Siregar., 2018	TAZKI R : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman	Teka teki silang memiliki banyak kemampuan dan manfaat, dapat menginspirasi, membantu siswa dalam mengembangkan semangat belajarnya, sehingga hasil belajarnya sangat bagus.
4	Ovi Gumelar Setyawan, 2015	Jurnal Ortopedia	Alasan penelitian ini adalah untuk menggambarkan kemahiran kosakata siswa saat kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Strategi yang digunakan adalah analisis sebagai rencana	7	Jaya, 2017	JME	Teka-teki silang memiliki berbagai kemampuan dan keunggulan, dapat memotivasi, membantu siswa dalam mengembangkan energinya untuk belajar, sehingga hasil belajarnya secara umum sangat baik.

8	Ahmad Maududi, Edy Purwanto & Awalya., 2018	JPE	Dari hasil observasi, media Teka Teki Silang dapat dipakai sebagai pilihan dalam sistem pembelajaran, terutama menciptakan bahasa melalui perluasan kosakata, dan metode yang bagus untuk mengasah memori.
9	Anggita Stovia, Dian Bayu Firmansyah., 2020	CHIE : Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang	Hasil pengujian menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosakata pada kelas eksperimen yang digunakan di media teka-teki silang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan teknik konvensional seperti ceramah menggunakan bahan bacaan.
10	Novi Ariyanti., 2020	Al-Arabi : Journal of teaching Arabic as a foreign language.	Penilaian aplikasi ini menghasilkan 81,56% yang menunjukkan bahwa media ini cocok untuk pembelajaran kosakata
11	N.P Yuana, N.W Muliani, N.K Wedhanti., 2021	International Journal of Elementary Education	Prosedur teka-teki silang efektif dalam melatih kemahiran kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas VIII A1 SMP Negeri

6 Singaraja. Dibuktikan dari nilai post-test siklus satu yang diperluas dibandingkan dengan nilai konsekuensi dari pre-test.

Dari kesimpulan yang dituangkan pada table diatas menunjukkan bahwa ada dampak besar dari strategi teka-teki silang pada penguasaan (Yunitasari et al., 2019), diperoleh hasil yang meningkat dari perlakuan yaitu 83 % dan 72% pada siklus I, lalu naik menjadi 90 % pada siklus II.(Amalia & Hidayat, 2018), permainan Teka Teki Silang secara umum equivalen digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.(Arofah & Efendi, 2015), Teka Teki Silang memiliki banyak kegunaan dan manfaat yang memotivasi, semangat belajar siswa ditingkatkan, sehingga hasil belajar kosakata masuk dalam kelompok baik.(Hasibuan et al., 2018), Teka Teki Silang sangat efisien untuk meningkatkan kosakata(jaya, 2017), Crossword Puzzle dapat dipakai sebagai pilihan dalam proses pembelajaran terutama mengembangkan bahasa melalui peningkatan pemahaman kosakata, serta hal yang mengasyikkan untuk mengasah memori.(Maududi & Purwanto, 2018), level pemahaman kosakata dikelas experiment yang memakai media Teka Teki Silang perbandingannya lebih tinggi dengan kelas control yang memakai metode konvensional berupa kegiatan ceramah menggunakan buku bacaan.(Stovia & Firmansyah, 2020), Hasil survey aplikasi yang ditunjukkan 81,56% ini berarti bahwa media ini layak untuk pembelajaran kosakata(Ariyanti, 2020)

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tersebut diatas, bisa diambil kesimpulan bahwa mempelajari bahasa asing membutuhkan strategi yang menarik, salah satunya adalah pemanfaatan media teka-teki silang yang dianggap dapat meningkatkan pemahaman kosakata menjadi lebih baik. Sehingga semakin tercapai tujuan untuk dapat berinteraksi menggunakan bahasa asing dengan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 119–134. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>
- Anwar, Y. T., & Efransyah, E. (2018). Teaching English Vocabulary Using Crossword Puzzle Game At the Seventh Grade Students. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(3), 235. <https://doi.org/10.22460/project.v1i3.p235-240>
- Ariyanti, N. (2020). Web-Based Crossword Development to Improve Vocabulary Mastery of Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sidoarjo Students/ تطوير الكلمات المتقاطعة على أساس ويب. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign ...*, 4(2), 232–244. <http://journal2.um.ac.id/index.php/alarabi/article/view/16791>
- Arofah, S. J. N., & Efendi, M. (2015). Media Permainan Teka-Teki Silang untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 2(1), 39–43. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppp1b/article/view/4330>
- Bahasa, J. B., Pengembangan, J. B., & Bahasa, P. (2013). *K a n d a i*.
- Hasan Basri, M. Rasyid Ridla, & Abd. Wahed. (2014). Strategi belajar kosakata bahasa inggris. *Jurnal Okara*, 2, 153–166.
- Hasibuan, T. R., Harida, E. S., & Siregar, F. R. (2018). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Crossword Puzzle Technique At Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 4(1), 91. <https://doi.org/10.24952/tazkir.v4i1.1067>
- Huda, N. F. (2020). Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 100–115. <https://doi.org/10.18196/mht.2220>
- jaya. (2017). Increasing Student Vocabulary By Using Crossword Puzzle Eight Grade Students of Smp Negeri 1 Galang. *Jme*, 5(7), 1–6.
- Lestari, N., & Yulia, Y. (2018). the Use of Crossword Puzzle To Improve Vocabulary Mastery of the Fifth Grade Students of Sd N Golo. *JELLT (Journal of English Language and Language Teaching)*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.36597/jellt.v2i2.3275>
- Majaga, Z. D., Ohoiwutun, J. E., & Salehuddin. (2013). Improving Vocabulary Mastery of the Eighth Grade Students Through Crossword Puzzle. *E-Journal of English Language Teaching Society (ELTS)*, 1(2), 1–14.
- Malang, U. N. (2020). *Designing the Arabic Crossword Puzzles for the First , Second , and Third Grade of the " Mambaul Ulum " Islamic Elementary School Malang Nurul Hidayati*. 4(2), 245–258.
- Maududi, A., & Purwanto, E. (2018). Influence of Pictorial Crossword Puzzle Media Toward Vocabulary Mastery and Initial Writing Skills of Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, 7(3), 318–323. <https://doi.org/10.15294/jpe.v7i3.24214>
- Mudlofir, A., & Fatimatur E. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Puspita, N., & Sabiqoh, N. (2017). Teaching Vocabulary by Using Crossword Puzzle. *Tadris Bahasa Inggris*, 10(2), 308–325.
- Ramadhan, V. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Babasa Terhadap Pemahaman Membaca Teks Narasi bahasa Inggris (The influence of the mastery of vocabulary and Grammar Babasa Against reading comprehension Text English Narration). *Deiksis*, 09(02), 240–246.
- Setyawan, O. G. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan

- Kosakata Peserta. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(4), 289–295.
- Stovia, A., & Firmansyah, D. B. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 8(2), 77–84. <https://doi.org/10.15294/chie.v8i2.37193>
- Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Ta'dib*, 21(2), 87. <https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.
- Yulianti, E., & Andriyanto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu Untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7, 153–162.
- Yunitasari, S. N., Santoso, A., & Sapto, A. (2019). Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(2), 202. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i2.1974>