Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 1, Maret 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

EFEKTIVITAS MEDIA *CROSSWROD PUZZLE TERINTEGRASI* MODEL *JIGSAW* TERHADAP PENGUASAAN *VOCABULARY* PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Ririn Khairunisa[1,] Albert Pauli Sirait[2], Eva Betty Simanjuntak[3], Halimatussakdiah[4], Tiarnita Maria[5]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar[1,2,3,4,5]
Universitas Negeri Medan[1,2,3,4,5]
Email: ririnkhairunisa1412@gmail.com

Corresponding author:
Ririn Khairunisa
Universitas Negeri Medan
Email : ririnkhairunisa1412@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penguasaan *Vocabulary* siswa setelah menggunakan model Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada materi Do You Like Apple di kelas II SD Negeri 020265 Binjai Selatan. Metode yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *Pre-Eksperimen* dengan jenis penelitian tipe *One-Group Pretetest-Posttest.* Populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 orang siswa kelas II SDN 020265 Binjai Selatan. Teknik Sampling yang digunakan adalah total sampling. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diketahui bahwa *pretest* sebelum dilakukan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *crossword puzzle* dengan rata-rata 47,50 dan nilai *Posttest* dengan nilai rata-rata 82,17. Dilakukan uji t melalui *SPSS 20* menghasilkan data 0,000 < 0,05 yang artinya Ha diterima dan Ho ditolak dengan menghasilkan data bahwa adanya pengaruh model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap penguasaan *vocabulary* pembelajaran Bahasa Inggris kelas II SDN 020265 Binjai Selatan.
Kata Kunci : Penguasaan *Vocabulary*, Model *Kooperatif* Tipe *Jigsaw*

Abstract: This study aims to see the influence of students' Vocabulary mastery *after using the* Jigsaw *Type Cooperative model* assisted by Crossword Puzzle *media* on Do You Like Apple material in grade II of SD Negeri 020265 South Binjai. The method used is a type of experimental quantitative research with the *Pre-Experiment* method with a research type *of One-Group Pretest-Posttest.* The population used in this study was 30 students in grade II of SDN 020265 Binjai Selatan. The sampling technique used is total sampling. Based on the results of research and data analysis, it can be seen that *the pretest* before the jigsaw-type cooperative model was carried out with the help of *crossword puzzle* media with an average of 47.50 and *the Posttest score* with an average score of 82.17. The t-test was carried out through *SPSS 20* and produced data of 0.000 < 0.05 which means that Ha was accepted and Ho was rejected by producing data that there was an influence of the jigsaw-type cooperative model assisted by *crossword puzzle* media on the mastery of *English learning vocabulary in grade II SDN 020265 Binjai Selatan.*
Keywords: Vocabulary Mastery, *Jigsaw-Type* Cooperative *Model*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris penting diterapkan disekolah dasar (Maili, 2020). Pada tahap ini, siswa berada dalam masa keemesan perkembangan bahasa, sehingga lebih mudah menyerap dan menguasai kosakata serta struktur bahasa. Proses pembelajaran yang mencakup pengenalan, pemahaman, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari sangat diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal. Dengan begitu, siswa lebih mudah menguasai suatu bahasa, terutama pada pengenalan dan penguasaan kosakata.

Penguasaan kosakata termasuk dalam penguasaan bahasa. Penguasaan bahasa mencakup berbagai keterampilan *(Skill)* yaitu keterampilan mendengar (*Listening Skill*), keterampilan berbicara (*Speaking Skill*), dan keterampilan membaca (*Reading Skill*). 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 Sekolah Dasar karena pada masa ini kemampuan kognitif anak berkembang dengan pesat (Winarti, 2023). Siswa lebih mudah mengingat dan memahami kata-kata baru, terutama melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan konstektual. Kosakata yang dikuasai siswa sekolah dasar dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, siswa dapat mengenal lebih banyak kosakata. Namun, pada kenyataanya siswa SD masih belum banyak yang menguasasi kosakata Bahasa Inggris.

Penelitian dilakukan di SDN 020265 Binjai Selatan. Penelitian dilakukan dikelas II yang berjumlah 30 siswa. SD Negeri 020265 Binjai Selatan memiliki 1 orang guru Bahasa Inggris. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 020265 Binjai Selatan yaitu permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar adalah rendahnya penguasaan kosakata (*Vocabulary),* khususnya pada siswa kelas II. Rendahnya penguasaan kosakata yaitu siswa sering kesulitan dalam pengenalan kata-kata Bahasa Inggris, sehingga mengakibatkan terbatasnya kosa-kata yang dikuasai, Selain itu didalam pengajaran Bahasa Inggris terlalu monoton dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Adapun faktor yang menyebabkan kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa meliputi faktor internal dan eksternal, seperti kemampuan kognitif, minat belajar, lingkungan belajar, serta model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik dan kapabilitas siswa cenderung membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat juga dapat memperburuk kondisi tersebut. Lingkungan belajar yang tidak mendukung, baik dari segi suasana maupun pendekatan pembelajaran, dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Model ini menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk mempelajari dan menguasai bagian materi tertentu, kemudian membagikannya kepada anggota kelompok lainnya. Melalui mekanisme ini, siswa tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga belajar dari teman sebaya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, interaksi sosial, serta tanggung jawab belajar. Model Jigsaw juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena setiap individu memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompok.

Untuk mendukung efektivitas model tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Crossword Puzzle*. Media ini mampu

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Crossword Puzzle membantu siswa dalam mengingat, memahami, dan mengaplikasikan kosakata melalui aktivitas yang bersifat permainan edukatif. Penggabungan model Jigsaw dengan media Crossword Puzzle menjadi strategi yang tepat, karena model Jigsaw menekankan pada kolaborasi dan diskusi, sedangkan Crossword Puzzle memperkuat pemahaman kosakata melalui latihan yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, kombinasi keduanya diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Kusnendi (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Crossword Puzzle merupakan media yang efektif dalam pembelajaran, karena selain meningkatkan keterlibatan siswa, juga mampu memperluas penguasaan kosakata secara signifikan.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian Kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ekperimen. (Sugiyono, 2021) menyatakan bahwa eksperimen adalah metode penelitian yang dirancang untuk menentukan pengaruh perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen jenis Pre-eksperimental.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian. Desain yang digunakan "*One Group Pretest-Posttest Design*" yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberikan perlakuan (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 020265 Binjai yang berlokasi di Jl. Teluk Bengkulu, Rambung Timur, Kec.Binjai Selatan, Kota Binjai. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

Populasi penelitian ini adalah seluruh Siswa kelas II SD Negeri 020265 Binjai Selatan, terdiri dari 30 orang. Dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen dan tidak memiliki kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan total sampling. Dalam hal ini jumlah populasi semua siswa kelas II yang berjumlah 30 siswa dijadikan sampel penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependent (terikat). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1. Variabel bebas atau independen variabel (x) yaitu : Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media *Crossword Puzzle***;** 2. Variabel terikat atau dependent variabel (y) yaitu : Penguasaan *Vocabulary.* Dalam penelitian ini jenis instrumen yang digunakan adalah Instrumen observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai penguasaan *vocabulary* siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan media *Crossword Puzzle* di kelas II SD Negeri 020265 Binjai Selatan. Dan Instrumen tes, instrumen soal tes yang digunakan dalam Tes penguasaan *Vocabulary*. Pengumpulan data penguasaan *Vocabulary* siswa diperoleh melalui *Pretest* dan *Posttest*, yang terdiri dari 20 pilihan berganda berupa a,b dan c. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 1, Maret 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

dengan *Levene* , dan untuk pengujian hipotesis menggunakan uji-t atau t-test dengan menggunakan *independent t test* melalui perangkat lunak SPSS untuk mengetahui signifikansi pengaruh perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pertemuan awal penelitian, diberikan sebuah soal tes berbentuk *Pretest* yang digunakan sebagai penentu sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. dari 30 siswa yang telah mengerjakan tes soal *pretest* sebelum adanya perlakuan terdapat nilai rata-rata siswa adalah 47.50.

Tabel 1. Data Distribusi *Pretest* Kelas II

No.	Nilai	Frekuensi	Presentasi
1	15-36	3	10%
2	26-36	2	7%
3	37-47	7	23%
4	48-58	9	30%
5	59-69	7	23%
6	70-80	2	7%
Jumlah		30	
Rata-rata		47.50	

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada *pretest* materi *Do You Like Apple*, sangat rendah karena dari 30 siswa yang diberikan *Pretest* masih banyak yang tidak tuntas, hal ini terlihat dari perolehan data yang menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 5 siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 25 siswa dengan nilai rata-rata belajar siswa adalah 47.50. Setelah adanya perlakuan penggunaan model koopertif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Crossword Puzzle* siswa mengerjakan tes soal *posttest* dengan rata-rata siswa 82.17 . Dapat dilihat pada tabel berikut ini :

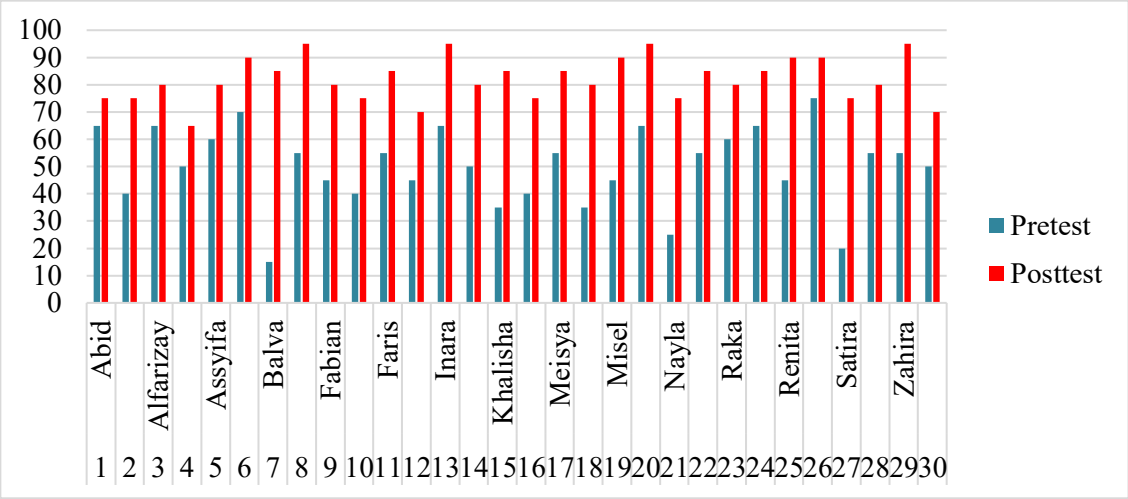
Tabel 2. Data Distribusi *Posttest* Kelas II

No.	**Nilai**	**Frekuensi**	**Presentasi**
1	65-70	3	10%
2	71-76	6	7%
3	77-82	7	23%
4	83-88	6	20%
5	89-94	4	13%
6	95-100	4	13%
Jumlah		**30**	
Rata-rata		**82.5**	

Untuk lebih jelasnya hasil belajar penguasaan *vocabulary* pada materi *Do You Like* pada *Pretest-Posttest* dapat dilihat pada perbandingan diagram batang pada Gambar 1. Pada Gambar 1, terlihat bahwa pada Hasil belajar penguasaan *Vocabulary Posttest* meningkat secara signifikan karena dapat dilihat dari perbedaan batangnya. Pada saat *Pretest,* peserta didik mendapatkan nilai yang cukup rendah terlihat pada tabel 4.6 sebesar 47.50 dan pada saat *Posttest* peserta diidk mendapatkan nilai tinggi yang dapat dilihat pada diagram diatas. Hal ini diketahui bahwa proses pembelajaran dengan model Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan media *Crossword*

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 1, Maret 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

Puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar penguasaan *Vocabulary* peserta didik.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Penguasaan Vocabulary *Pretest-Posttest*

Sebelum dilaksanakan uji T data diuji dengan uji normal dan *homogeny.* Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini *Output* hasil uji Noramalitas data hasil penelitian *Pretest* dan *Posttest.*

Tabel 4. *Output* Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	.120	30	.200*	.964	30	.398
	Posttest	.122	30	.200*	.965	30	.424

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh hasil nilai *Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* 0,200 dengan sig 0,398. Nilai *Kolmogorov-Smirnov* pada *posttest* 0,200 dengan sig 0,424. Data tersebut menunjukkan bahwa *Shapiro- Wilk* Sig distribusi data diperoleh hasil lebih besar dari harga alpha 0,05. Dapat disimpulkan bahwa *Shapiro- Wilk* Sig distribusi data *Pretest* dan *Posttest* normal.

Sedangkan, uji homogen dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini sudah homogen atau tidak. Berikut *output* hasil homogenitas data hasil penelitian pada *pretest* dan *posttest.*

Tabel 4. *Output* Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.859	1	58	.096
	Based on Median	2.422	1	58	.125
	Based on Median and with adjusted df	2.422	1	48.008	.126
	Based on trimmed mean	2.462	1	58	.122

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 1, Maret 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

Berdasarkan homogenitas diatas diperoleh hasil uji homogenitas variabel penelitian nilai signifikan 0,96 lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Setelah mengetahui data berdistribusi normal berdasarkan uji normalitas dan memiliki varians yang homogen berdasarkan uji homogenitas, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji parametrik berupa uji t untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data dan menentukan perbedaan tersebut signifikan apakah penggunaan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *crosword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan. Tabel berikut memberikan bukti perhitungan uji hipotesis.

Tabel 5. *Output* Hasil Uji Hipotesis Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	30	.172	.363

Tabel 6. Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed
				Std. Error	95% Confidence Interval o the Difference				
		Mean	Std. Deviatic	Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-33.333	14.990	2.737	-38.931	-27.736	-12.179	29	.000

Hasil uji menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikansi anatara variabel yang diteliti. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikansi anatara variabel yang diteliti. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif diterima karena 0,000 < 0,05.

Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian Yenitasari, dkk (2019) yang menerapkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 48,69 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 79,36. Perbedaan yang besar anatar nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran metode permainan kata teka-teki dan anagram terhadap penguasaan kosakata Pengaruh dapat dilihat pada nilai t, dengan nilai t_{hitung} sebesar 9, 65 yang nilainya > t_{tabel} sebesar 1,76 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil pada eksperimen sebesar 0,000 < 0,05 maka Ha diterima.

Uji coba instrumen tes soal pilihan berganda yang terdiri dari 25 butir soal terdapat 20 butir soal valid juga dilakukan dalam penelitian ini. Siswa diberikan *Pretest* atau tes sebelum diberikan pelakuan model Koopertaif Tipe *Jigsaw* berbantuan media *Crossword Puzzle* dengan nilai 47,50 serta nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 15. Dan setelah peneliti memberikan perlakuan penggunaan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *crossword puzzle* pada materi *Do You Like Apple* dikelas II. Maka peneliti mendapatkan pengaruh yang signifikan setelah diberikannya *Posttest* dengan nilai rata-rata 82.5 dan nilai tertinggi 95 serta nilai terendah 65. Dengan nilai rata-rata yang cukup meningkat siswa telah menuntaskan nilai KKTP pada materi *Do You Like Apple*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas II. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 47,50 menjadi 82,5 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan kolaboratif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal, baik dari aspek kognitif maupun keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang menekankan kerja sama dan tanggung jawab individu dalam kelompok. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga berperan sebagai "pengajar" bagi teman sekelompoknya. Proses ini mendorong terjadinya interaksi sosial yang intens, sehingga memperkuat pemahaman konsep. Penelitian oleh OECD (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial siswa karena adanya pertukaran ide dan proses negosiasi makna dalam kelompok.

Di sisi lain, penggunaan media *Crossword Puzzle* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa terhadap kosakata. Media ini menghadirkan pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang menantang dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam mengingat dan menggunakan kosakata. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh UNESCO (2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat retensi memori dalam proses belajar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan studi empiris terbaru. Misalnya, penelitian oleh Rahmawati dan Suryani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan karena siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penelitian lain oleh Hidayat et al. (2023) juga menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa karena mendorong interaksi sosial dan tanggung jawab individu.

Lebih lanjut, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh meningkatnya motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok dan permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini didukung oleh penelitian oleh Wulandari (2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat ketika pembelajaran dirancang secara interaktif dan melibatkan aktivitas yang menantang. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami kosakata secara teoritis, tetapi juga mengalami proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran dalam penelitian ini merupakan hasil dari sinergi antara model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media *Crossword Puzzle*. Model Jigsaw memperkuat aspek kolaboratif dan interaksi sosial, sedangkan media *Crossword Puzzle* meningkatkan keterlibatan dan daya ingat siswa. Kombinasi keduanya terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara signifikan dan relevan dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata (*vocabulary*). Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest sebesar 47,50 menjadi 82,17 pada posttest, yang menunjukkan bahwa siswa telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Selain itu, hasil uji t menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model dan media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 020265 Binjai Selatan.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang dipadukan dengan media pembelajaran inovatif seperti *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi atau minat belajar, serta mengujinya pada jenjang atau materi yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Adinda Ayu In Dira Sari, Y. A. (2021). Implementasi Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik SMP Pada Materi Pemanasan Global. *jurnal pendidikan* .

Anggraini, Y. (2022) JIGSAW: STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM MEMPERKAYA KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA. *Jurnal desanta publisher* , 311.

Arikunto, S. (2013). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Aqwal, P. K. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan Dasar* 2.

Fatwayani, A. (2013). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI PUTRA DAN XI PUTRI MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang

Hamdayama, Jumanta. (2014). *Model-model pembelajaran kreatif dan berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia. 84

Hamid, I., Suryanto, E., & Putri, M. (2019). "Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 101–111.

Harahap, N. A., (2022).Buku ajat Belajar dan pembelajaran. Jawa Barat: Grup CV.Widina Media Utama.

Handayani, R. (2021). Penerapan Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. *Jurnal Socius Pendidikan*, 8 (2), 45-50.

Hidayat, T., et al. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(2), 120–130.

Isrok'atun., & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 26

Karla Zulfa Nabilah, F. (2020). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS IV MELALUI STRATEGI CROSSWORD PUZZLE DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-27.

Kurniawan, R. (2016). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Publisher.

MAILI, S. N. (2020) BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH DASAR: *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)* , h.26.

Nursandi, D. &. Sentosa A. (2022). Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal. *Junal Pendidikan* , 125-139.

OECD. (2021). *21st Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*.

Pranata, D. (2018) *Penererapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V Mi Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

Rahmawati, D., & Suryani, L. (2022). Penggunaan media permainan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–56.

UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*.

Wulandari, S. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 210–218.