



PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS IV MELALUI STRATEGI *CROSSWORD* *PUZZLE* DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*

Karla Zulfa Nabilah¹, Fitri Puji Rahmawati², Agustinus Triyono³

¹Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Surakarta

²Universitas Muhammadiyah Surakarta

³SD Negeri Cemara Dua Surakarta

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 13 Agustus 2024

Revisi: 15 September 2024

Diterima: 18 September 2024

Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:

Vocabulary, crossword puzzle, PBL

Kata Kunci:

Kosakata, crossword puzzle, PBL

DOI :

10.31932/jpdp.v10i2.3795

Surel Korespondensi:

karla.zulfa2001@gmail.com

Abstract

The aims of this study was to improve the mastery of Indonesian vocabulary among class IV-C students at SDN Cemara Dua by implementing crossword puzzles as a strategy and problem-based learning as a learning model implemented in teaching and learning activities. The research method was Classroom Action Research (CAR), with the subjects of the study were students 26 of class IV-C at SDN Cemara Dua. The data collection tool used tests and the data were analyzed using interactive analysis techniques. From the results of the classroom action research, it can be concluded that the crossword puzzle strategy can improve the mastery of Indonesian vocabulary of class IV-C students at SDN Cemara Dua. It can be proven from the results of cycle I, which was 75.35, increasing in cycle II to 100.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV-C di SDN Cemara Dua dengan menerapkan crossword puzzle sebagai strategi dan problem based learning sebagai model pembelajaran yang diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar. Metode penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subyek penelitian adalah 26 peserta didik kelas IV-C SDN Cemara Dua. Alat pengumpul data menggunakan tes dan data dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif. Dari hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa strategi crossword puzzle dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV-C SDN Cemara Dua. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan hasil siklus I yaitu 75,35 mengalami peningkatan di siklus II menjadi 100.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Kosakata merupakan kumpulan kata-kata yang memiliki makna kemudian membentuk menjadi suatu bahasa. Kosakata terdiri dari istilah, frasa, dan ungkapan guna membantu

manusia untuk berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Terdapat dua jenis kosakata yang harus dikuasai yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum ini umumnya sering digunakan komunikasi dalam

kehidupan sehari-hari meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, dan kata ganti. Sedangkan, kosakata khusus dapat meliputi kata ganti warna, waktu, dan sebagainya. Menurut Okta et al., (2024) mengungkapkan bahwa dalam penguasaan kosakata dapat dilihat keterampilan mengetahui makna kata, menyusun kalimat dengan benar, menyebutkan kata berdasarkan gambar yang ditunjukkan, melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai, dan lain-lain.

Pada umumnya, manusia dapat berkomunikasi dengan baik apabila ia memiliki kemampuan berbahasa yang baik pula. Sementara itu, menurut Zahro, et al., (2020) bahasa merupakan sarana komunikasi yang penting bagi setiap orang, sehingga anak dapat mengembangkan interaksi dengan orang lain dan teman sebayanya melalui bahasa. Kemampuan berbahasa ini dapat dilihat ketika seseorang memiliki kosakata yang beragam. Adanya keberagaman kosakata ini memungkinkan untuk mampu mengekspresikan dan memahami sesuatu dengan baik dalam hal berkomunikasi. Maka dari itu,

penguasaan kosakata harus dikembangkan dan dilatih sejak dini seperti melalui kegiatan membaca buku. Penguasaan kosakata pada anak pun dapat dilakukan di sekolah yang dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada kemampuan anak aspek pembelajaran, seperti kemampuan baca tulis, pemahaman konsep, kemampuan berbicara, dan pemecahan masalah.

Penguasaan kosakata pada saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui permainan yaitu *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* merupakan permainan teka-teki silang yang mengharuskan pemain untuk mengisi kotak-kotak yang kosong dengan kata-kata yang cocok berdasarkan petunjuk yang telah diberikan melalui soal dengan posisi menurun dan mendatar. Bermain *crossword puzzle* akan membantu para peserta didik dalam memperluas kosakata dan meningkatkan ketrampilan pemecahan masalah sehingga dalam pelaksanaannya guru dapat menerapkan model pembelajaran yang berbasis masalah yaitu *Problem Based Learning* (PBL).

PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menyuguhkan suatu permasalahan guna melibatkan peserta didik untuk aktif dalam menyelesaikan suatu permasalahan tersebut. Model pembelajaran ini sangat menarik dan menantang sehingga dapat mengakomodasi peserta didik untuk terjalin kolaborasi dengan teman atau guru ketika memecahkan sebuah permasalahan yang terdapat pada pembelajaran. Dari pengertian di atas, maka model pembelajaran *problem based learning* sangat cocok dipadupadankan dengan strategi *crossword puzzle* bahwa model dan strategi ini sama-sama berlandaskan suatu permasalahan yang harus diselesaikan.

Pada kenyataannya, penguasaan kosakata pada peserta didik semakin menurun. Bentuk rendahnya penguasaan kosakata peserta didik adalah kesulitan dalam memahami isi teks bacaan, kurang mampu mengekspresikan dirinya baik dalam bentuk tulisan maupun lisan, penurunan prestasi akademik, dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara wali kelas IV rombel C di SDN Cemara Dua, masih banyak

peserta didik yang salah mengartikan kosakata pada teks bacaan. Hal ini dapat dilihat ketika peserta didik salah menjawab pertanyaan yang terdapat di soal. Salah satu contoh yaitu peserta didik salah mengartikan kata "diskon". Menurut KBBI, kata diskon merupakan potongan harga namun para peserta didik mengartikan kata tersebut penambahan harga. Tentunya hal ini akan berdampak pada penurunan akademik peserta didik. Menurut Rakhman, et al., (2023) mengungkapkan bahwa rendahnya penguasaan kosakata pada peserta didik dipengaruhi karena peserta didik kurang aktif menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi di kehidupan sehari-hari, rendahnya minat membaca, serta terdapat faktor internal dan eksternal lainnya.

Telah dilakukan beberapa penelitian terdahulu mengenai hasil penguasaan kosakata bahasa yang dilakukan. Pertama Budiarti, & Karuniawati, (2023) mengungkapkan bahwa pada penelitiannya teka-teki silang merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata

Bahasa Indonesia untuk peserta didik sekolah dasar. Kemudian, Huda, (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media rubrik berbasis teka-teki silang mampu meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Arab. Ketiga, Sintia, et al., (2020) dalam penelitiannya yaitu menggunakan media teka-teki silang dapat meningkatkan kosakata Bahasa Jepang dan penggunaan media teka-teki silang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Keempat, Indriyati & Nurlina, (2023) melakukan penelitian yaitu penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran teks berdiskusi mampu meningkatkan kosakata ilmiah pelajar. Kelima, Wahyuni, & Sulfasyah, (2018) mengatakan bahwa penerapan media teka-teki silang berpengaruh pada hasil belajar penguasaan kosakata peserta didik. Keenam, Arifin & Khasairi, (2023) melakukan penelitian bahwa adanya peningkatan kosakata Bahasa Arab setelah menggunakan media teka-teki silang. Sementara itu, Wijaya, & Hanafi, (2023) mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan positif dalam penguasaan kosakata setelah menerapkan permainan teka-teki

silang. Nasrullah, (2024) mengatakan bahwa media *crossword puzzle* dapat memudahkan peserta didik untuk menghafal kosakata Bahasa Inggris. Kesembilan, Ramadhania, (2022) mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* layak untuk diujicobakan karena mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II di SDN Pulogebang 11. Terakhir, Parhan, et al., (2023) pada penelitiannya dalam meningkatkan kosakata Bahasa Arab ia menggunakan media teka-teki silang bergambar sehingga peserta didik kelas V SD Al Ashriyyah Nurul Iman dapat menguasai kosakata Bahasa Arab tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *crossword puzzle* merupakan sebuah permainan teka-teki silang yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat dijadikan sebagai strategi meningkatkan penguasaan kosakata bahasa untuk peserta didik. Tidak banyak kajian penelitian yang membahas secara khusus bahwa meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dapat dilakukan

melalui strategi *crossword puzzle* dengan model pembelajaran *problem based learning*. Berdasarkan latar belakang, penelitian ini dilakukan guna meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV-C di SDN Cemara Dua dengan menerapkan *crossword puzzle* sebagai strategi dan *problem based learning* sebagai model pembelajaran. Adapun penelitian ini dapat dijadikan sebagai ilmu serta wawasan baru bagi guru dalam rangka meningkatkan penguasaan kosakata para peserta didiknya.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilaksanakan di SDN Cemara Dua, Kota Surakarta, Jawa Tengah dengan peserta didik kelas IV-C sebagai subjek penelitian sejumlah 26 peserta didik. Menurut Prihantoro & Hidayat, (2019) penelitian tindakan kelas memiliki peran untuk menyelesaikan

permasalahan yang terjadi di kelas dengan melakukan perubahan dan perbaikan yang diawali dengan identifikasi masalah. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat (4) tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan lembar kerja peserta didik kepada peserta didik kelas IV-C untuk dikerjakan pada saat proses pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data interaktif, yang kemudian penulis membandingkan perolehan nilai para peserta didik baik itu sebelum dan sesudah pelaksanaan perbaikan pada materi teks narasi di mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *problem based learning*. Pengumpulan data diperoleh berdasarkan nilai hasil pengerjaan lembar kerja peserta didik berbasis strategi *crossword puzzle* pada setiap masing-masing siklus. Menurut (Wapa, 2020) rumus perolehan data sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas belajar}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Teknik analisis data yang dilakukan menurut Miles &

Huberman, (1994) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan

dengan menganalisis perolehan nilai peserta didik berdasarkan pengerjaan LKPD. Kemudian, mendeskripsikan uraian deskriptif mengenai perolehan nilai peserta didik berdasarkan pengerjaan LKPD. Selanjutnya, berdasarkan data yang diperoleh akan ditarik kesimpulan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata peserta didik setiap siklusnya.

Crossword Puzzle dengan Model Problem Based Learning pada Siklus I

Peserta didik diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbentuk teka-teki silang yang berbasis suatu permasalahan. Pengerjaan LKPD dilakukan secara individu. Perolehan rata-rata nilai peserta didik pada siklus I yaitu 75 sehingga masuk ke dalam kategori sedang. Perolehan nilai dapat dilihat melalui Tabel 1.

Hasil dan Pembahasan

Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Strategi

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Kode Siswa	Keterangan Hasil Belajar	Nilai Siklus I
1	PD 1	Tinggi	90
2	PD 2	Tinggi	100
3	PD 3	Sedang	70
4	PD 4	Tinggi	100
5	PD 5	Rendah	20
6	PD 6	Rendah	10
7	PD 7	Tinggi	100
8	PD 8	Tinggi	100
9	PD 9	Tinggi	100
10	PD 10	Tinggi	100
11	PD 11	Tinggi	100
12	PD 12	Tinggi	100
13	PD 13	Rendah	10
14	PD 14	Sedang	60
15	PD 15	Tinggi	100
16	PD 16	Tinggi	100
17	PD 17	Tinggi	100
18	PD 18	Tinggi	80
19	PD 19	Sedang	70
20	PD 20	Tinggi	100
21	PD 21	Tinggi	100
22	PD 22	Tinggi	80
23	PD 23	Rendah	10
24	PD 24	Sedang	60
25	PD 25	Tinggi	100
Jumlah			1.960
Rata-rata			75,38

Tabel 2. Angket Hasil Belajar

Indikator	Keterangan Hasil Belajar	Rentang Nilai
Pasif	Rendah	10-50
Aktif	Sedang	60-70
Antusias	Tinggi	80-100

Proses kegiatan pembelajaran pada siklus I diikuti sejumlah 25 dari jumlah 26 peserta didik. Berdasarkan data Tabel 1, diketahui bahwa terdapat 4 peserta didik yang memperoleh nilai rendah dari jumlah 26 peserta didik (15,38%). Terdapat 4 peserta didik memperoleh nilai sedang dari jumlah 26 peserta didik (15,38%). Kemudian, terdapat 18 peserta didik memperoleh nilai tinggi dari jumlah 26 peserta didik (69,23%).

Berdasarkan Tabel 1., peserta didik yang memperoleh nilai 10 kategori hasil belajar rendah berjumlah 3 peserta didik (11,53%). Peserta didik yang memperoleh nilai 20 kategori hasil belajar rendah berjumlah 1 peserta didik (3,84%)

dari total keseluruhan 26 peserta didik. Peserta didik yang memperoleh nilai 60 kategori hasil belajar sedang berjumlah 2 peserta didik (7,69%). Peserta didik yang memperoleh nilai 70 kategori hasil belajar sedang berjumlah 2 peserta didik (7,69%) dari total keseluruhan 26 peserta didik. Peserta didik yang memperoleh nilai 80 kategori hasil belajar tinggi berjumlah 2 peserta didik (7,69%) dari total keseluruhan 26 peserta didik. Peserta didik yang memperoleh nilai 90 kategori hasil belajar tinggi berjumlah 1 peserta didik (3,84%). Peserta didik yang memperoleh nilai 100 kategori hasil belajar tinggi berjumlah 14 peserta didik (53,84%) dari total keseluruhan 26 peserta didik.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siklus I

No	Skor	Frekuensi	Persentasi	S X F
1	100	14	54	1.400
2	90	1	4	90
3	80	2	8	160
4	70	2	8	140
5	60	2	8	120
6	50	0	0	0
7	40	0	0	0
8	30	0	0	0
9	20	1	4	20
10	10	3	12	30
Jumlah		25	98	1.960

Hasil belajar pada siklus I tergolong kategori sedang dengan nilai rata-rata yaitu 75,38. Meskipun begitu, terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai belum tuntas dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Peserta didik dapat dikatakan menguasai kosakata Bahasa Indonesia apabila masing-masing individu memperoleh nilai di atas rata-rata sehingga untuk memperbaiki permasalahan ini perlu dilaksanakan perbaikan di siklus II.

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Strategi *Crossword Puzzle* Dengan Model *Problem Based Learning* Pada Siklus II

Pada siklus II peserta didik diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbentuk teka-teki silang yang berbasis suatu permasalahan. Pengerjaan LKPD dilakukan secara berkelompok. Perolehan rata-rata nilai peserta didik pada siklus II secara ringkas dilihat melalui Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Kode Siswa	Keterangan Hasil Belajar	Nilai Siklus II
1	PD 1	Tinggi	100
2	PD 2	Tinggi	100
3	PD 3	Tinggi	100
4	PD 4	Tinggi	100
5	PD 5	Tinggi	100
6	PD 6	Tinggi	100
7	PD 7	Tinggi	100
8	PD 8	Tinggi	100
9	PD 9	Tinggi	100
10	PD 10	Tinggi	100
11	PD 11	Tinggi	100
12	PD 12	Tinggi	100
13	PD 13	Tinggi	100
14	PD 14	Tinggi	100
15	PD 15	Tinggi	100
16	PD 16	Tinggi	100
17	PD 17	Tinggi	100
18	PD 18	Tinggi	100
19	PD 19	Tinggi	100
20	PD 20	Tinggi	100
21	PD 21	Tinggi	100
22	PD 22	Tinggi	100
23	PD 23	Tinggi	100
24	PD 24	Tinggi	100
25	PD 25	Tinggi	100
26	PD 26	Tinggi	100
Jumlah			2.600
Rata-rata			100

Tabel 5. Angket Hasil Belajar

Indikator	Keterangan Hasil Belajar	Rentang Nilai
Pasif	Rendah	10-50
Aktif	Sedang	60-70
Antusias	Tinggi	80-100

Pembelajaran pada siklus II diikuti oleh seluruh peserta didik yang berjumlah 26 peserta didik. Berdasarkan perolehan hasil data dari Tabel 4 yaitu semua peserta didik memperoleh nilai 100 yang tergolong dalam kategori tinggi. Dengan demikian, semua peserta didik telah berhasil menguasai kosakata Bahasa Indonesia dengan baik.

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Siklus II

No	Skor	Frekuensi	Persentasi	S X F
1	100	26	100	2.600
2	90	0	0	0
3	80	0	0	0
4	70	0	0	0
5	60	0	0	0
6	50	0	0	0
7	40	0	0	0
8	30	0	0	0
9	20	0	0	0
10	10	0	0	0
Jumlah		26	100	2.600

Setelah adanya perbaikan yang dilakukan pada pembelajaran di siklus II, peserta didik memperoleh nilai tuntas dari KKM. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dari siklus I ke siklus II. Kemudian, berdasarkan pelaksanaan tersebut dapat dikatakan bahwa pelaksanaan perbaikan siklus II sudah terlaksana sangat baik. Penggunaan model *problem based learning* pada kegiatan pembelajaran yang dikolaborasikan dengan strategi *crossword* ini sangat memuaskan terutama dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Hal ini serupa dengan penelitian oleh Ndraha & Juwita, (2023) mengatakan bahwa *problem based learning* membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dalam penyelesaian masalah sehingga cocok sekali untuk dikombinasikan dengan strategi *crossword puzzle* atau teka-

teki silang. Tidak hanya itu, penelitian serupa pernah dilakukan oleh Pramesti, (2015) mengatakan bahwa penggunaan permainan kata atau teka-teki silang sebagai teknik pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca peserta didik kelas VI di SDN Surakarta 2.

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV-C melalui strategi *crossword puzzle* dengan model *problem based learning* dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan strategi *crossword puzzle* dengan model *problem based learning* mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV-C di SDN Cemara Dua.
2. Kegiatan kolaborasi seperti diskusi kelompok dapat membantu memecahkan suatu permasalahan serta sekaligus mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa

Indonesia peserta didik kelas IV-C di SDN Cemara Dua.

3. Pemilihan strategi dan model pembelajaran dapat mempengaruhi peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV-C di SDN Cemara Dua menjadi lebih baik serta memberikan dampak positif bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Budiarti, W. N., Karuniawati, S. (2023). Analisis Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar, *Prosiding Seminar nasional PGSD UT*, 4(1) 147-150.
- Huda, N. F. (2020). Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Bahasa Arab. 2(2), 100-115. <https://doi.org/10.18196/mht.2220>.
- Indriyati, S., & Nurlina, L. (2023). Peningkatan penguasaan kosakata ilmiah peserta didik melalui pemanfaatan media teka-teki silang berbasis digital dalam pembelajaran teks diskusi. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 48-56.
- Miles, MB; Huberman, A. (1994). *Qualitative Data Analysis: An*

- Expanded Sourcebook. Sage Publications.
- Nasrullah, N. (2024). Peningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Teka Teki Silang. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 4(1), 160-171.
- Ndraha, M. V., & Juwita, P. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Based Learning pada Materi Tema 7 Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Kelas III di Sekolah Dasar 105332 SEI Blumai Tanjung Morawa. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7765-77
- Okta, S., As, A., & Faisal, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene. 4(1), 100-109.
- Parhan, Safii, M., & Rozaq, A. (2023). Peningkatan Kosakata Bahasa Arab melalui Media Teka Teki Silang Bergambar di Kelas V SD Al Ashriyyah Nurul Iman Parung- Bogor. *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 2(2), 111-124
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca melalui teka-teki silang (Penelitian tindakan di kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82-93.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
- Rakhman, P. A., Rokmanah, S., & Putri, A. O. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Penguasaan Kosakata Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Rawu. *Educatio*, 18(2), 281-289. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24016>
- Ramadhania, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. 8(3), 966-971. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Sinta, T., Silang, T., Stovia, A., & Firmansyah, D. B. (2020). Chi'e : Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang dengan Menggunakan Media. 8(2), 77-84.
- Wahyuni, L. S. & Sulfasyah(2018). Pengaruh Penerapan Metode Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Murid Kelas Iii Sdn 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. *JKPD: Jurnal*

Kajian Pendidikan Dasar, 4(1), 644-655.

Wapa, A. (2020). Influence of Creative Problem Solving To Study Result Social Sciences Study As Reviewed From the Multicultural Attitude of Students Class V Elementary South Kuta. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education, 4(2), 160-171.*

Wijaya, Y. & Hanafi, M. (2023). The Effectiveness of Crossword Puzzle Games In English

Vocabulary Mastery To Students Of Universitas Bhineka. *Educurio jurnal, 1(3), 770-776.*

Zahro, U. A., Noermanzah, Syafryadin. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan bahasa dan Sastra. 187-198.*