

PENGARUH MEDIA PUZZLE GAMBAR TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR

Intan Famela; Dian Indihadi; Seni Apriliya
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Puzzle Gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan pre-eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SDN Mangkubumi Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. Sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 25 orang siswa di kelas IIIA SDN Mangkubumi. Instrumen utama yang digunakan peneliti adalah tes tertulis berupa isian singkat sebanyak 10 soal. Analisis data yang dilakukan adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan *Microsoft Excel 2010*, dan *SPSS 16.0 for windows*. Temuan penelitian menunjukkan hasil belajar siswa dalam menulis kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IIIA SDN Mangkubumi mengalami peningkatan. Hal ini, dilihat dari skor *n-gain* sebesar 0,71 dan termasuk dalam kategori tinggi. Data rata-rata skor *pretest* diperoleh sebesar 2,8 sedangkan rata-rata skor *posttest* sebesar 8,2. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample T Test* menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata skor *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 16,660 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci : Keterampilan Menulis Kosakata, Media Puzzle Gambar

THE EFFECT OF PICTURE PUZZLE MEDIA ON THE VOCABULARY WRITING SKILL IN ENGLISH LANGUAGE IN THE 3RD GRADE

ABSTRACT

Focused of this research is to find out effect picture puzzle media for vocabulary writing skill in English language. This research method used a pre-experimental with one group pretest-posttest design. The population of the research was the 3rd grade of SDN Mangkubumi Mangkubumi District Tasikamalaya. Meanwhile sampel used in this research was 25 students in 3rd(A) of SDN Mangkubumi. Main instrument used by the researcher are objective writing test in the form of short essay in 10 item. Data analyzing used is quantitative analyzing with Microsoft Excel 2010 and SPSS 16.0 for windows. The result of the research is student writing skill was increased. It can be seen by normalized gain in the amount of 0,71 which mean on a high category. The average score of pretest was 2,8 and average score of posttest was 8,2. The result of hypothesis test by using Paired Sample T Test showed that the differences between pretest score and posttesr score was 16,660. So H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on this, it can be prove that picture puzzle media give a significanct effect for vocabulary writing skill in English language.

Keywords: *Writing Skill Vocabulary, Picture Puzzle Media*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting untuk dikuasai. Hal ini dikarenakan zaman yang telah memasuki era globalisasi. Pada era globalisasi ini, hampir seluruh ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang begitu pesat. Kemajuan tersebut ditandai dengan berkembangnya bahasa terutama Bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan seseorang dituntut untuk bisa menguasai bahasa Inggris. Oleh karena itu, beberapa sekolah di Indonesia termasuk jenjang Sekolah Dasar memasukkan bahasa Inggris kedalam kurikulum.

Pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar dilaksanakan berdasarkan kurikulum. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan “Pembelajaran bahasa Inggris dalam ruang lingkup SD meliputi empat aspek 1) mendengarkan, 2) membaca, 3) berbicara, dan 4) menulis” (Tim Penulis KTSP, 2008). Dalam pembelajaran di sekolah, keempat aspek tersebut memiliki posisi yang sama dan berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Serta terdapat tiga keterampilan dasar untuk mendukung empat keterampilan berbahasa siswa dalam pelajaran

bahasa Inggris yaitu *Vocabulary* (Kosakata), *Pronunciation* (Pengucapan), dan *Grammar* (Tata Bahasa).

Salah satu sasaran dari pembelajaran Bahasa Inggris adalah keterampilan menulis. Melalui tulisan, seseorang dapat berkomunikasi, mengemukakan ide dan gagasannya kepada orang lain. Menulis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996, hlm. 1079) adalah “membuat huruf (angka dan sebagainya) dengan pena (pensil, kapur, dsb.).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa Inggris tahun 2006 menuntut siswa mampu menguasai keterampilan menulis, salah satunya menulis kosakata. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, materi tentang kosakata adalah materi yang pertama diajarkan karena merupakan dasar untuk mempelajari materi selanjutnya. Indikasi bahwa seseorang menguasai kosakata dapat dilihat dari kemampuan menulis dan mengetahui arti kata tersebut sehingga oranglain dapat memahaminya dengan mudah

Dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Inggris kelas III terdapat Kompetensi Dasar (KD) “Menyalin kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar”. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas IIC SDN Mangkubumi Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya, kenyataannya guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan bahasa Inggris khususnya dalam menulis kosakata sehingga kesalahan menulis kosakata kerap terjadi. Misalnya pada kata *Flower* sering ditulis dengan *Flawer* karena sesuai dengan apa yang diucapkan. Selain itu, kata *Fruit* sering ditulis dengan *Frut*. Kesalahan penulisan seperti kasus diatas akan berdampak pada penguasaan kosakata yang dimiliki karena kata tersebut tidak akan sesuai jika salah satu hurufnya salah dan hilang.

Banyak cara yang bisa digunakan untuk mengatasi kasus tersebut, salah satunya adalah pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Dari hasil studi literatur, peneliti menemukan sebuah media dalam menulis kosakata bahasa Inggris yaitu Puzzle Gambar. Puzzle Gambar merupakan salah satu media visual yang menggabungkan permainan teka-teki silang dengan unjuk

kerja berupa sebuah gambar. Media Puzzle Gambar dapat digunakan untuk membantu mengarahkan siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris dengan tepat.

Berlandaskan latar belakang masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, diperoleh identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Siswa menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sangat sulit ; (2) Pembelajaran Bahasa Inggris khususnya kosakata belum optimal karena belum diimplementasikan dengan media yang relevan; (3) Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris antara lain media puzzle gambar;

Bertitik tolak dari identifikasi masalah di atas,, tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) untuk mendeskripsikan kemampuan awal siswa menulis kosakata bahasa Inggris di kelas IIIA SDN Mangkubumi Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya; (2) untuk mendeskripsikan kemampuan menulis kata bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media Puzzle Gambar di kelas IIIA SDN Mangkubumi Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya; (3) untuk mendeskripsikan pengaruh media Puzzle Gambar terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris siswa di kelas IIIA SDN Mangkubumi Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Oemar Hamalik (2004, hlm. 77) pembelajaran sebagai suatu sistem, artinya suatu keseluruhan dari komponen-komponen yang berinteraksi dan berinterelasi antara satu sama lain dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm. 50) bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI adalah:

- a). Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah.
- b). Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III yang digunakan dalam penelitian lebih menekankan pada aspek menulis. Berikut pemaparannya :

- a). Standar Kompetensi : 8. Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.
- b). Kompetensi Dasar : 8.1 menyalin kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

Pembelajaran menulis disesuaikan dengan tingkat kelas dan perkembangan bahasa yang dimiliki seseorang. Pembelajaran menulis bahasa Inggris diawali dengan mengeja huruf atau kosakata bahasa Inggris. Dalam kelas rendah, kegiatan mengeja sering mengalami kendala. Kendala yang timbul akan mengakibatkan kesalahan dalam berbahasa.

Menurut Tarigan (2011, hlm. 133-141) terdapat kesalahan berbahasa berdasarkan segi taksonomi siasat permukaan atau strategi performansi sebagai berikut :

- a. Penghilangan (*omission*), kesalahan-kesalahan yang bersifat penghilangan ditandai oleh ketidakhadiran suatu hal yang seharusnya ada dalam ucapan yang baik dan benar;
- b. Penambahan (*addition*), kesalahan penambahan yang ditandai oleh hadirnya suatu hal atau unsur yang seharusnya tidak muncul dalam ucapan yang baik dan benar;
- c. Salah formasi (*miss formation*), kesalahan berupa salah formasi yang ditandai oleh kesalahan pemakaian morfem atau struktur yang salah;
- d. Salah susun (*miss ordering*), kesalahan-kesalahan yang berupa salah susun ditandai oleh penempatan yang tidak benar bagi suatu morfem dalam suatu ucapan atau ujaran.

Pemaparan taksonomi kesalahan di atas, dapat dijadikan acuan atau patokan dalam mengetahui keterampilan menulis khususnya dalam menulis kosakata bahasa Inggris sebagai bahan untuk penilaian dan perbaikan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *pre-eksperimental*. Adapun desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Mangkubumi Kecamatan

Mangkubumi Kota Tasikmalaya dengan teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Sampel berjumlah 25 siswa dengan rincian 14 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki. Instrumen penelitian terdiri dari tes yang berupa isian singkat sebanyak 10 soal. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen pendukung seperti kisi-kisi instrumen dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis data statistik deskriptif dan analisis data inferensial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pretest dan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 3 – 11 Mei 2016 di kelas IIIA SDN Mangkubumi. Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris. Selanjutnya data yang diperoleh dikategorikan menurut interval kategori Rahmat dan Solehudin (dalam Nurliana, 2013, hlm. 39) dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1
Interval Kategori

No.	Interval	Kategori
1.	$\geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$	Sangat Rendah

Berdasarkan ketentuan penyekoran soal yang telah ditetapkan, didapatkan X_{ideal} sebesar 10, \bar{X}_{ideal} sebesar 5, dan S_{ideal} sebesar 1,66.

Setelah diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan skor dan dikategorikan menurut interval kategori . Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2
Hasil skor *pretest* dan skor *posttest*

N	Interval			Kat.	Frekuensi			
					Skor Pre		Skor Post	
1		X	$\geq 7,49$	ST	0	0,0 %	17	60 %
2	$5,83 \leq$	X	$< 7,49$	T	10	40 %	5	20 %
3	$4,17 \leq$	X	$< 5,83$	S	3	12 %	3	12 %
4	$2,51 \leq$	X	$< 4,17$	R	9	36 %	0	0 %
5		X	$< 2,51$	SR	3	12 %	0	0 %

Ket:ST= Sangat Tinggi

T = Tinggi

S = Sedang

R = Rendah

SR = Sangat Rendah

Kat.= Kategori

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa secara umum hasil *pretest* siswa kelas IIIA SDN Mangkubumi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris materi *things at home* berada pada kategori tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dengan rincian sebagai berikut: dari 25 siswa terdapat tidak ada seorang pun yang berada pada kategori sangat tinggi atau dengan presentase 0%. Selanjutnya dari 25 orang siswa terdapat 10 orang siswa yang berada pada kategori tinggi atau presentase sebesar 40%, 3 orang siswa berada pada kategori sedang atau presentase sebesar 12%, 9 orang berada pada rendah atau presentase sebesar 36%, dan 3 orang siswa berada pada kategori sangat rendah atau berada pada presentase 12%. Walaupun dari data yang diperoleh sebagian besar berada pada kategori tinggi, namun rata-rata nilai yang diperoleh 2,8 dan berada pada kategori rendah.

Sedangkan hasil *posttest* siswa kelas IIIA SDN Mangkubumi setelah digunakan media dalam mata pelajaran Bahasa Inggris materi *things at home* mengalami kenaikan yang signifikan dan berada pada kategori sangat tinggi, tinggi, dan sedang dengan rincian sebagai berikut: dari 25 siswa terdapat tidak ada

seorang pun yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah atau dengan presentase 0%. Selanjutnya dari 25 siswa terdapat 17 orang yang berada pada kategori sangat tinggi atau presentase sebesar 68%, 5 orang berada pada kategori tinggi atau presentase sebesar 20%, dan 3 orang berada pada kategori tinggi atau berada pada presentase 12%. Berdasarkan skor rata-rata, data hasil *pretest* berada pada kategori rendah dengan skor sebesar 2,8 dan data hasil *posttest* berada dalam kategori tinggi dengan skor sebesar 8,2. Setelah melalui uji perbedaan rata-rata dengan nilai signifikansi sebesar 0,000, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa menulis kosakata Bahasa Inggris setelah menggunakan media Puzzle Gambar lebih baik dengan sebelum menggunakan media Puzzle Gambar.

Selanjutnya, untuk membuktikan secara empiris bahwa media Puzzle Gambar berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis kosakata Bahasa Inggris, maka dilakukan uji normal *gain*. Uji N-Gain merupakan hasil bagi dari selisih skor *pretest* dengan skor *posttest* dan selisih dari skor ideal dengan skor *pretest*. Data hasil pengujian N-Gain siswa kelas IIIA SDN Mangkubumi dituangkan pada tabel berikut.

Tabel 3
Hasil Uji Normal *Gain Pretest* dan *Posttest*

Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	N-Gain	Kategori
S1	7	9	2	0,66	Sedang
S2	7	9	2	0,66	Sedang
S3	6	8	2	0,5	Sedang
S4	4	9	5	0,83	Tinggi
S5	3	9	6	0,85	Tinggi
S6	3	8	5	0,71	Tinggi
S7	7	10	3	1,00	Tinggi
S8	6	10	4	1,00	Tinggi
S9	5	10	5	1,00	Tinggi
S10	1	7	6	0,66	Sedang
S11	6	10	4	1,00	Tinggi
S12	7	10	3	1,00	Tinggi
S13	3	5	2	0,28	Rendah

S14	6	10	4	1,00	Tinggi
S15	6	9	3	0,75	Tinggi
S16	7	10	3	1,00	Tinggi
S17	3	7	4	0,57	Sedang
S18	5	9	4	0,8	Tinggi
S19	3	6	3	0,42	Sedang
S20	2	5	3	0,37	Sedang
S21	5	8	3	0,6	Sedang
S22	3	7	4	0,57	Sedang
S23	1	5	4	0,44	Sedang
S24	4	7	3	0,5	Sedang
S25	4	8	4	0,66	Sedang
Jumlah				17,83	Tinggi
Rata-rata				0,71	

Dari tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa total skor *pretest* berjumlah 114 sedangkan skor *posttest* berjumlah 205. Maka diperoleh selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 91. Selain itu, diperoleh juga total N-Gain hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 17,83 dengan nilai rata-rata sebesar 0,71 dimana nilai tersebut berada pada kategori tinggi. Mengacu pada rekapitulasi peningkatan nilai N-Gain kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris diketahui bahwa nilai N-Gain berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah. Dari 25 orang siswa di kelas IIIA SDN Mangkubumi, terdapat 12 orang siswa dalam kategori tinggi, 12 orang siswa dalam kategori sedang dan 1 orang siswa dalam kategori rendah.

Langkah selanjutnya adalah uji perbedaan rata-rata. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya oleh peneliti. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Paired Sample T Test* melalui bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Setelah penghitungan uji t (*paired samples t test*) maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis sebagai berikut :

1) Menentukan Hipotesis

H_0 : Tidak adanya pengaruh penggunaan media Puzzle Gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris

H_a : Adanya pengaruh penggunaan media Puzzle Gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris.

2) Menentukan tingkat signifikansi

Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti kita mengambil risiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian)

3) Menentukan t_{hitung}

Dari tabel *output* tersebut diperoleh nilai t_{hitung} adalah 16,660.

4) Menentukan t_{tabel}

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $25-1 = 24$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,063.

5) Kriteria Pengujian

Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima.

Jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan tingkat signifikansi :

Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

6) Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dan signifikansi

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,660 > 2,063$) dan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak

7) Membuat Kesimpulan

Setelah membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-16,660 < -2,063$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa di kelas III SD.

Setelah dilakukan berbagai pengujian untuk membuktikan adanya pengaruh media Puzzle Gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa secara empirik. Dengan adanya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media Puzzle Gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa kelas III khususnya IIIA SDN Mangkubumi Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IIIA SDN Mangkubumi Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya tentang pengaruh media Puzzle Gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa diperoleh simpulan bahwa kemampuan awal siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris masih kurang. Hal ini dibuktikan dari hasil *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2016 yang terlihat bahwa siswa masih melakukan kesalahan penulisan dan penempatan dalam menulis kosakata bahasa Inggris, sehingga berada pada kategori rendah.

Kemudian, pada proses pembelajaran menulis kosakata bahasa Inggris tema *things at home* dengan menggunakan Puzzle Gambar berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran. Selain itu beberapa siswa sudah mulai terampil dalam menulis kosakata bahasa Inggris sehingga kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris menjadi relatif sedikit, sehingga berada pada kategori tinggi.

Merujuk pada pemaparan tersebut, maka peneliti telah berhasil membuktikan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran menulis kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan media Puzzle Gambar.

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian serta simpulan yang telah dijelaskan. Selanjutnya akan dipaparkan mengenai implikasi dan rekomendasi dari penelitian ini.

1. Media Puzzle Gambar memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris.

2. Hasil penelitian memberikan kontribusi ihwal penggunaan media Puzzle Gambar pada pembelajaran bahasa Inggris dan dapat dimodifikasi sesuai dengan keperluan.
3. Media Puzzle Gambar dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris karena dapat membantu siswa dalam menulis kosakata dengan tepat.
4. Dalam membuat media Puzzle Gambar, sebaiknya memilih bahan-bahan yang kuat dan tidak mudah rusak agar lebih efektif pada saat penggunaan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah standar kompetensi dan kompetensi dasar bahasa Inggris SD/MI*. Jakarta :BNSP
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Rakhmat, C., & Solehuddin, M. (2006). *Pengukuran dan penilaian hasil belajar*. Bandung: Andira.
- Tim Penyusun KTSP.2008.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar Negeri Kejawang Kecamatan Siroweng kabupaten Kebumen*. Kebumen.
- Tim Redaksi KBBI. (2005). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yulianti, F. (2002). *English Education Journal : Teaching English vocabulary School-Aged Children Through a Modifited Hop-Scotch Game Named Portek (Portabel Engklek)*, 2(2), hlm. 195-205.