

Analisis Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Menggunakan Model *Jigsaw*

Rhohimah R. Anggraini
Universitas PGRI Palembang
rhohimahanggrainy@gmail.com

Liza Murniviyanti
Universitas PGRI Palembang
murniviyantiliza@gmail.com

Aldora Pratama
Universitas PGRI Palembang
aldorapratama7271@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to find out, describe and analyse the use of a media puzzle game in Jigsaw Model of vocabulary mastery for class one of elementary school students. This research uses Descriptive Qualitative Method. The population of this research is Class 1 of Elementary School 19 Air Salek which consists of 23 students. Methods of data collection using observations, interviews and documentation. Based on the research proves that the media puzzle game in jigsaw model is worthy of use. It is concluded that the use of media and model rises 18 vocabularies on each students at the average. The previous results are 20 of 52 vocabularies on given semester. Therefore, the use of media puzzle game in jigsaw model is one of the best way to increase the students' vocabularies.

Keyword: Vocabulary Mastery, Media Puzzle Game, Jigsaw Model

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi yang menjadi bahasa penuntun pendidikan nasional. Bahasa Indonesia pada mata pelajaran lebih menekankan pada keterampilan berbahasa siswa. Tujuan saat belajar bahasa Indonesia, siswa diinstruksikan untuk berkomunikasi dengan benar dan benar dalam bahasa Indonesia tertulis ataupun lisan. Sebagaimana diungkapkan oleh Hubbard (Aziez & Aziez, 2019, p. 1) kosa kata membantu siswa untuk mendapatkan ujaran, semakin banyak kata yang siswa kuasai maka akan semakin tepat dalam mendapatkan ide-ide melalui bahasanya. Dari menentukan kosa kata maka siswa dapat membaca dengan lancar. Kosa kata sangatlah berpengaruh tentang keahlian berbahasa sebab kosa kata adalah suatu aspek yang mana amat penting dalam kemahiran berbahasa. Kosa kata yang seharusnya di peroleh untuk siswa kelas 1 yaitu 56 kata/kosa kata dalam satu semester. Kosa kata yang seharusnya di peroleh untuk siswa kelas 1 yaitu 56 kata/kosa kata dalam satu semester. Sedangkan siswa hanya bisa menentukan 20 kosa kata. Maka dari itu peranan guru dalam pembelajaran harus lebih aktif. Firman, dkk (Mumpuni & Supriyanto, 2020, p. 89) mengatakan bahwa indikator dalam penguasaan kosa kata ndonesia memiliki lima elemen: penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku.

Sehubungan dengan observasi serta wawancara yang dilakukan pada wali kelas 1 SD Negeri 19 Air Salek pada tanggal 06 Januari 2022 mengenai proses pembelajaran di kelas, diperoleh informasi bahwa terdapat siswa yang kurang dalam penguasaan kosa kata. Di karenakan dari 23 siswa, siswa tersebut hanya bisa menentukan 20 kosa kata dari 56 kosa kata yang telah ditentukan dalam satu semester. Dengan melihat kejadian tersebut dapat dikatakan bahwa siswa jenuh atau bosan karena guru terlalu sering menggunakan model pembelajaran PAIKEM sehingga kurang bervariasi dalam menentukan model pembelajaran.

Adapun penelitian yang mendukung peneliti di atas, yakni dilakukan oleh (Setyawaty, Hanifah, & Gusrayani, 2017, p. 2035), yang mana hasil penelitian tersebut menunjukkan kurangnya kinerja guru melaksanakan serta merencanakan pembelajaran, sehingga memaksimalkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kurang meningkat. Dengan hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kolaboratif puzzle yang didukung dengan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian oleh (Aminah, 2017, pp. 95-99), hasil penelitiannya membuktikan yaitu kurangnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Disebabkan oleh guru yang kurang kreatif dalam mengkondisikan kelas agar lebih kondusif. Oleh sebab itu diperlukan menerapkan model pembelajaran kolaboratif Jigsaw pada media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Model pembelajaran kolaboratif adalah kegiatan yang berlangsung bersama-sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. (Sujana & Sopandi, 2020, p. 94). Langkah-langkah Model *Jigsaw* Menurut pendapat Reson, Baney, Steven, Sikes, dan Snap (Tahulending, Anas, & Hurint, 2021, p. 2838) dalam aturan model pembelajaran *Jigsaw* ada 8 langkah, yaitu: 1) Siswa dikelompokkan kedalam 4-5 Anggota tim, 2) setiap orang dalam tim mendapat materi yang berbeda, 3) setiap orang dalam tim mendapat materi, 4) satu anggota baru dari tim yang berbeda yang mempelajari bagian atau subbagian yang sama Kelompok yang menghadiri pertemuan (kelompok ahli) berdiskusi subbagian 5) Setelah berdiskusi sebagai tim ahli, setiap anggota kembali ke kelompok asal/asli dan mengajarkan subbagian yang dikuasai kepada rekan satu tim secara bergantian. , Semua anggota lain mendengarkan dengan seksama. Bahkan, 6) masing-masing tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, 7) guru mengevaluasi, dan 8) menarik kesimpulan.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran tersebut dapat dilengkapi dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *Puzzle*. Kata media berawal dari bahasa Latin media. Ini secara harfiah berarti perantara, perantara, atau rujukan. Dijelaskan oleh Musfiqon (Salwa, Usman, & Saleh, 2021, p. 110) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat fisik atau non fisik dan digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk menggali materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Media *Puzzle* merupakan alat terklasifikasi kedalam media visual yang berupa gambar, hal itu disebabkan hanya bisa dilihat saja. Sejalan dengan ungkapan (Salwa, et al., 2021, p. 111) Teka-teki merupakan permainan puzzle di mana anda menempatkan potongan-potongan gambar sehingga menyatu dengan utuh menjadi kesatuan dalam bentuk grafis. Tujuannya adalah untuk melatih kesabaran dan mengasah otak.

Berdasarkan permasalahan ini pada penelitian adalah bagaimanakah menggunakan media *puzzle* dalam model *Jigsaw* untuk Penguasaan kosa kata kelas I. Kemudian tujuan penulisan artikel ini untuk mengetahui serta menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan media *puzzle* dalam model *Jigsaw* untuk penguasaan kosa kata kelas I. Dengan hal tersebut di atas, peneliti memutuskan untuk

melakukan penelitian dengan judul “Analisis Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Kelas I Dengan Menggunakan Model *Jigsaw*”. Di mana dalam penelitian ini sangat penting dilakukan sebab selama proses pembelajaran, siswa perlu memahami materi yang disampaikan. Maka ini siswa mampu menguasai Kosa Kata hingga siswa dapat mudah memahami serta lebih fokus untuk mengikuti proses pembelajaran dalam kelas.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam metode deskriptif kualitatif, peneliti harus mendeskripsikan suatu fenomena, hal atau konteks sosial yang akan dimasukkan ke dalam teks naratif. Makna teks terdiri dari fakta dan data yang dikumpulkan dalam bentuk gambar atau kata-kata, bukan angka (Anggito & Setiawan, 2018, p. 11).

Dalam penelitian ini, penulis mengidentifikasi sumber data atau objek yang diperoleh, yaitu sumber data primer dan data sekunder. Dalam pengumpulan data menurut (Sugiyono, 2021, p. 409) yaitu teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat utama dalam penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian ini ialah menghasilkan data. Oleh karena itu, dari segi teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi (partisipatif), wawancara (tidak terstruktur) dan dokumentasi. Kemudian untuk menganalisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang artinya penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data dan setelah pengumpulan data selesai dalam jangka waktu yang ditentukan, misalnya dengan melakukan wawancara, peneliti melakukan analisis terhadap data tersebut. tanggapan. dari orang yang diwawancarai.

Hasil

Dengan menggunakan model *jigsaw* siswa di bentuk 4-5 orang dalam setiap kelompoknya, serta dilengkapi media pembelajaran *puzzle* yang di gunakan untuk menerangkan materi. Hal ini dilakukan supaya peneliti bisa mengetahui tentang penguasaan kosa kata siswa. Proses pelaksanaan dalam setiap kelompok harus menyelesaikan atau menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut. Semua siswa bekerja sama dalam menyusun potongan-potongan *puzzle* hingga menjadi utuh dalam satu gambar, kemudian salah satu dari kelompoknya masing-masing mempresentasikan hasil kerjanya. Kemudian masing-masing siswa menulis kembali di buku tulisnya mengenai beberapa kosa kata dan tema yang terdapat di gambar *puzzle* tersebut. Setelah semua selesai menulis, peneliti melakukan penelitian dengan menganalisis dan mendeskripsikan hasil tersebut berdasarkan ketentuan indikator penguasaan kosa kata. Hasil skor penguasaan kosa kata siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Di pada tabel 1, 2 dan 3 menunjukkan perolehan skor penguasaan kosa kata siswa dari setiap indikator penguasaan kosa kata. Berdasarkan tabel di atas, kita dapat melihat jenis indikator penguasaan kosa kata (penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku) yang memiliki jumlah skor masing-masing. Untuk mengetahui jumlah skor dalam presentase setiap siswa maka kita harus menggunakan rumus presentase (%) = $\frac{\text{Jumlah Bagian}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100$ = maka akan diketahui hasilnya.

Hasil belajar siswa yang memperoleh penguasaan makna dari beberapa indikator (penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku) pada siswa kelas 1 SD negeri 19 Air Salek, yaitu pencetak 22 dengan total skor 96

memiliki total 1 siswa, pencetak 21 dengan nilai 91 memiliki total 6 siswa, pencetak 20 dengan nilai 87 memiliki total 3 siswa, a skor 19 dengan skor 83 sebanyak 1 siswa, yang mendapat skor 18 dengan skor 78, sebanyak 3 siswa, yang mendapat skor 17 dengan skor 7 total 3 siswa, yang mendapat skor 16 dengan skor 69,5 adalah total 5 siswa dan mereka yang mencetak 15 dengan skor 65 total 1 siswa. Jadi, dapat disimpulkan hasil nilai siswa yang paling tinggi 96 dengan skor 22 dan nilai yang rendah 65 dengan skor 15. Dengan ini, ada peningkatan penguasaan kosa kata siswa kelas 1 SD Negeri 19 Air Salek setelah menggunakan media *puzzle* dengan model *jigsaw*.

Tabel 1. Skor Tertinggi Siswa

Nama	Indikator Penilaian					Skor
	Penguasaan Makna	Afiksasi	Kelas Kata	Bentuk Kata Baku	Bentuk Tidak Baku	
AF	4	4	4	4	4	20
FR	4	4	5	4	4	21
FAP	4	4	5	5	3	21
GT	4	4	5	5	3	21
IM	4	4	4	4	4	20
LF	4	4	4	5	4	21
NP	5	4	4	5	4	22
TA	4	4	4	4	4	20
UM	4	4	4	5	4	21
DV	4	4	4	5	4	21
Jumlah						208

Tabel 2. Skor Sedang Siswa

Nama	Indikator Penilaian					Skor
	Penguasaan Makna	Afiksasi	Kelas Kata	Bentuk Kata Baku	Bentuk Tidak Baku	
AS	4	4	3	4	3	18
DP	4	3	3	4	3	17
GHP	3	3	4	5	3	18
RV	4	3	4	4	3	18
WKF	4	4	4	4	3	19
ZK	3	3	4	4	3	17
ZS	3	3	4	4	3	17
Jumlah						124

Tabel 3. Skor Rendah Siswa

Nama	Indikator Penilaian					Skor
	Penguasaan Makna	Afiksasi	Kelas Kata	Bentuk Kata Baku	Bentuk Tidak Baku	
AJ	4	3	3	3	3	16
AR	4	3	3	3	3	16
FP	4	3	3	3	3	16
KDA	4	4	3	3	3	16
KMIR	3	3	3	3	3	15
RR	4	3	3	3	3	16
Jumlah						95

Ket: Sangat Baik : 5
Baik : 4
Cukup : 3
Kurang : 2
Sangat Kurang : 1

Pembahasan

Berdasarkan data penelitian dari observasi, wawancara, dan melakukan pembelajaran pada siswa kelas 1 SD Negeri 19 Air Salek. Melalui media *puzzle* dengan mengaplikasikan model *jigsaw* yang dilakukan pada kelas 1 dapat diketahui dari indikator penguasaan kosa kata. Menurut (Firman, Puji Hastuti, Sukmawati, & Rahmawati, 2019, p. 133) mengatakan bahwa indikator dalam penguasaan kosa kata di Indonesia ada 5 unsur yaitu, penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, serta bentuk tidak baku. Untuk mengetahui lebih lengkapnya mengenai cara dalam penguasaan kosa kata dari beberapa indikator tersebut yang dilakukan oleh siswa, maka dilakukan analisis pada hasil kerja serta didukung dengan wawancara dan observasi. Diskusikan hasil analisis sebagai berikut:

Penguasaan Makna

Dijelaskan oleh (Mubarak, 2018, p. 208) bahwa penguasaan kosa kata kemampuan terhadap memahami serta menentukan kata dengan maknanya dalam sebuah kalimat. Penguasaan makna yang dilakukan oleh siswa dari penulisan dan kosa kata yang digunakan dapat dipahami dengan mudah, sehingga menjadi sebuah kalimat. Melalui media *puzzle* siswa dapat menemukan kosa kata, yang mana siswa menulisnya kata per kata. Dari kelebihan media *puzzle* menurut (Matondang & dkk, 2021, p. 149) siswa bisa melihat dengan jelas gambar pada media. Cara penulisannya dapat dilihat bahwa siswa menguasai makna atau arti dari kosa kata yang sudah menjadi kalimat. Dari kalimat tersebut siswa menulisnya dengan memberi jarak antara kata pertama, kedua dan seterusnya. Jadi, pada saat membaca dan menguasai makna dari kata per kata hasil kerja yang dilakukan oleh siswa dapat dibaca dengan mudah.

Afiksasi

Afiksasi yang dilakukan oleh siswa berdasarkan hasil kerjanya, siswa dapat memberi pembubuhan atau pengimbuhan pada sebuah kata dasar. Siswa melihat bentuk gambar utuh pada media *puzzle* yang potongan-potongan sudah tersusun menjadi satu. Siswa dapat menentukan sebuah kosa kata dari media tersebut. Dari kosa kata yang ditemukan oleh siswa tersebut, kemudian oleh guru di jelaskan sedikit siswa sudah menangkap dengan jelas. Yang mana jika kata “bersih” kata yang cocok dalam membuat kalimat yaitu “mem”. Kemudian diteruskan oleh siswa dengan kata “membersihkan”. Maka dari itu siswa sudah dapat memberi pembubuhan atau pengimbuhan terhadap kata dasar.

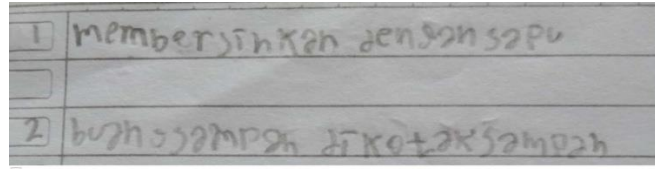
Afiksasi yang digunakan oleh siswa terdapat afiksasi jenis prefiks (awalan) yaitu jenis (meN-) dan (peN-) serta sufiks (akhiran) berjenis (-kan) dan (-an). Kebanyakan dari seluruh siswa dalam pembubuhan atau pengimbuhan pada kata di sebuah kalimat yaitu “membersihkan”. Sedangkan hasil kerja yang lain pada penemuan kosa kata kebanyakan siswa menulisnya “penyiram tanaman”. Dari beberapa kata tersebut sudah termasuk afiksasi yaitu:

- a. Afiksasi jenis prefiks (awalan) yaitu (meN-) dan (peN-)
 - “membersihkan” = (mem-bersihka-n)
 - “menyiram” = (men-nyiram)
 - “penyiram” = (pen-nyiram)
- b. Afiksasi jenis sufiks (akhiran) yaitu (-kan) dan (-an)
 - “membersihkan” = (membersih-kan)
 - “tanaman” = (tanam-an)

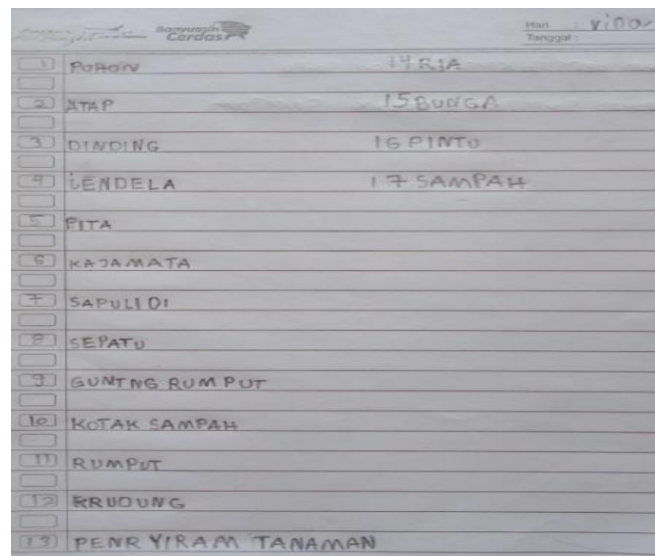
Kelas Kata

Kelas kata yang ditentukan oleh siswa berdasarkan dari media *puzzle* siswa dapat menuliskan kalimat dan menentukan kosa kata sebanyak 9-17 kosa kata. Dari beberapa kata yang ditulis siswa termasuk bagian dari beberapa jenis kelas kata.

Kebanyakan yang ditentukan dan ditulis oleh siswa yaitu kelas kata yang berjenis kata nomina (kata benda). Selain kata nomina (kata benda) ada juga kelas kata jenis verba (kata kerja).



Gambar 1. Hasil Kerja Siswa 6



Gambar 2. Hasil Kerja Siswa 20

Kata Nomina (kata benda) pada kalimat pertama “membersihkan dengan sapu” terdapat pada kata “sapu”. Dan kalimat kedua “buang sampah di kotak sampah” terdapat pada kata “di kotak” dan “sampah”. Sedangkan kata Verba (kata kerja) pada kalimat pertama “membersihkan dengan sapu” terdapat pada kata “membersihkan”. Serta kalimat kedua “buang sampah di kotak sampah” terdapat pada kata “buang”.

Selain kalimat, ada kosa kata yang ditentukan oleh siswa yang termasuk kelas kata jenis nomina (kata benda). Dari 9-17 kosa kata yang ditentukan oleh siswa termasuk bagian dari kata nomina (kata benda). Melihat dari beberapa hasil tulisan siswa terdapat kurang dan lebih pada penulisan katanya. Ada yang kelebihan huruf dan juga ada yang kekurangan huruf. Tetapi dari hal tersebut dapat di perbaiki dengan membaca ulang dan di teliti satu per satu huruf pada kata tersebut.

Dengan hal ini, siswa dapat menentukan beberapa kosa kata melalui gambar yang utuh pada media *puzzle*. Selain kosa kata siswa juga dapat menuliskan sebuah kalimat dari kosa kata yang ditemuinya. Sehingga dari hasil tersebut dapat termasuk kedalam kelas kata jenis nomina (kata benda) dan jenis verba (kata kerja).

Bentuk Kata Baku

Bentuk kata baku ialah kata yang di gunakan sesuai kaidah dan aturan yang sesuai serta bersumber KBBI. Pada hasil kerja yang dilakukan oleh siswa terdapat kosa kata yang baku, diantaranya mencapai seluruh kosa kata yang ditentukan oleh

siswa termasuk kata baku. Melalui media *puzzle* siswa dapat menentukan 9-17 kosa kata. Yang mana dari 9-17 kosa kata terdapat dua kata yaitu, “sapu” dan “lidi”. Kata tersebut di gabungkan menjadi “sapu lidi”. Selain itu ada juga kata “penyiram” dan “tanaman”. Dari kedua kata tersebut “sapu lidi” dan “penyiram tanaman” merupakan kata tidak baku. Jika kata tersebut di pisah seperti “sapu”, “lidi”, “penyiram”, “tanaman”, maka kata tersebut termasuk bentuk kata baku.

Bentuk Tidak Baku

Bentuk non-standar yang tidak sesuai dengan prinsip atau aturan yang ditetapkan secara umum dalam bahasa. Pola kata tidak standar pada umumnya ini biasa dipergunakan dalam bahasa keseharian yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Yang mana digunakan dengan orang lain di lingkungan sekitar.



Gambar 3. Media *Puzzle* (Sumber: (Meisaskitha, 2020, p. 1)

Pada media *puzzle* terdapat gambar yang utuh dan berbagai bentuk. Hasil kerja yang dilakukan oleh siswa ada beberapa kata yang tidak baku, yaitu kata “keruddung”, “krudung”, dan “kunting”. Dengan kata tersebut ada penambahan, kekurangan, dan kesalahan huruf dalam penulisannya. Dalam kata tersebut dalah bahasa atau penyebutannya sekilas memang benar seperti itu. Tetapi dalam ejaan bahasa terdapat kesalahan. Maka dari itu kata tersebut kata yang tidak baku. Kata yang benar dalam kata “keruddung” huruf “d” tidak dobel. Kata kedua “krudung” kata tersebut kurang huruf “e”. Dan kata ketiga yaitu “kunting” yang mana kata ini terdapat kesalahan pada huruf “k” seharusnya huruf “g” yaitu kata “gunting”.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis media *puzzle* terhadap penguasaan kosa kata dengan menggunakan model *jigsaw* pada siswa kelas 1 SD Negeri 19 Air Salek tahun ajaran 2021/2022 dapat diambil simpulan:

Menggunakan media *puzzle* dengan model *jigsaw* siswa dapat menguasai kosa kata. Dengan cara mengelompokkan 4-5 siswa dalam setiap kelompok, siswa bekerja sama dalam menyusun potongan-potongan atau kepingan-kepingan *puzzle* sampai utuh menjadi sebuah gambar yang beraneka bentuk ragam gambar. Dari beberapa gambar yang ada di media *puzzle* siswa dapat menentukan dan menyebutkan kosa kata. Dilihat dari hasil yang dilakukan oleh siswa kelas 1 dalam penguasaan kosa kata dapat menguasai dengan baik dan benar. Dalam penguasaan kosa kata terdapat beberapa indikator yaitu; penguasaan makna, afiksasi, kelas kata, bentuk kata baku, dan bentuk tidak baku. Penguasaan makna yang dikuasai siswa dapat menerangkan arti dalam penulisan kalimat yang dilakukan oleh siswa. Afiksasi yang dikuasai oleh siswa terdapat beberapa kata dalam pembubuhan dan pengimbuhan. Kelas kata yang ditentukan oleh siswa terdapat kelas kata jenis kata prefiks (awalan) yaitu (meN-) dan (peN-), dan afiksasi jenis sufiks (akhiran) yaitu (-

kan) dan (-an). Kemudian ada bentuk kata baku dan bentuk tidak baku. Dalam bentuk kata baku siswa dapat menguasai banyak hal kata baku, tetapi ada juga kata yang tidak baku. Hal ini didapatkan dalam bahasa lingkungan yang di gunakan sehari-hari. Maka dari itu dapat dijelaskan bahwa siswa bisa menguasai kosa kata dalam media *puzzle* dengan menggunakan model *jigsaw*.

Referensi

- Aminah, H. S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 7 (2), 93-100.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Aziez, F., & Aziez, F. (2019). *Kosakata Teori, Pengajaran, dan Pengukurannya*. Purwokerto: UM Purwokerto Press (Anggota APPTI).
- Firman, Puji Hastuti, H. B., Sukmawati, & Rahmawati. (2019). Analisis Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Memahami Unsur Intrinsik Cerpen Siswa SMP Di Kota Kendari. *Jurnal Kajian Bahasa* , 133.
- Matondang, R., & dkk. (2021). *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Perum Paradiso Kav. Al Junrejo-Batu: Literasi Nusantara.
- Meisaskitha, S. (2020, Agustus Minggu). Cerpen Berat Sama Dipikul, Ringan Sama Dijinjing Komisariat 8. diperoleh 03 februari 2022 dari <https://smartnewsdaily.com/> , p. 1.
- Mubarok, Z. (2018). Pengaruh Minat Membaca Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berpidato Survey Pada Siswa MAN Di Jakarta. *JURNAL MANDIRI: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2(1) , 208.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29 (1), 89.
- Salwa, R., Usman, M., & Saleh, N. (2021). Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie:Journal of Language and Literature*, 1 (2) , 110.
- Setyawaty, P. E., Hanifah, N., & Gusrayani, D. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Masa Islam Di Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Jigsaw) Berbantuan Media Puzzle . *Jurnal Pena Ilmiah*, 2 (1) , 2036-2039.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A., & Sopandi, W. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Implementasi*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Tahulending, G., Anas, S., & Hurint, M. T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Nasional Kahuku. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1 (12), 2832.