



Efektifitas *Crossword Puzzle Braille* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Tunanetra Sekolah Luar Biasa Negeri Batam

Effectiveness of Braille Crossword Puzzle to Improve English Vocabulary Mastery of Visually Impaired Students in Sekolah Luar Biasa Negeri Batam

^{1)*} Alifia Deviyanti, ²⁾ Miftahul Apriliana, ³⁾ Ivanika Satria, ⁴⁾ Adam

^{1,2,3,4} Universitas Riau Kepulauan, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

*Email: ¹⁾alifiadeviyanti176@gmail.com; ²⁾miftahulapriya@gmail.com; ³⁾ivanikasatria77@gmail.com; ⁴⁾adamedumy@gmail.com

*Correspondence: Alifia Deviyanti

DOI:

10.36418/comserva.v2i5.305

Histori Artikel:

Diajukan : 01-09-2022

Diterima : 15-09-2022

Diterbitkan : 25-09-2022

ABSTRAK

Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Batam merupakan sekolah negeri tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk penyandang disabilitas yang terletak di pusat kota Batam. Dalam proses belajar mengajarnya, bahasa Inggris tidak dimasukkan ke dalam kurikulum dan tentunya tidak dijadikan sebagai mata pelajaran wajib. Hal ini disebabkan oleh kurangnya jumlah tenaga pengajar, khususnya tenaga pengajar tunanetra, kurangnya fasilitas, serta kurangnya motivasi dari siswa itu sendiri. Pada hakikatnya, siswa berkebutuhan khusus juga berhak menerima pengajaran yang sama mengenai keterampilan berbahasa. Permainan ini menggunakan permainan crossword puzzle atau yang disebut dengan teka teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan (game), kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Permainan *Crossword Puzzle* bertujuan untuk membina dan mengembangkan penguasaan kosa kata. Dengan itu, penulis memberikan solusi berupa penggunaan *Crossword Puzzle Braille* sebagai medium untuk mempelajari kosakata dalam bahasa Inggris. *Crossword Puzzle Braille* merupakan permainan teka-teki silang berbasis Braille yang diperuntukkan bagi siswa-siswi dengan gangguan penglihatan atau tunanetra. Dengan menggabungkan unsur belajar sambil bermain diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mempelajarinya. Penulis melakukan pretest dan posttest dengan memberikan kuisioner yang berisi 6 indikator; *Days of a week, Family member, Basic Colour, Body Part, Animals, Number 1 to 10*. Hasil perbandingan pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hasil pretest menunjukkan angka 15% dan hasil posttest setelah 1 bulan proses pembelajaran menggunakan *Crossword Puzzle Braille* menunjukkan angka 48, 17%. Hal ini menunjukkan bahwa *Crossword Puzzle Braille* efektif untuk meningkatkan penguasaan vocabulary siswa siwi tunanetra SLBN Batam.

Kata kunci: Buta; Kosakata; Teka-Teki; Braille; Efektif.

ABSTRACT

Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Batam is a public school from elementary school to senior high school for people with disabilities located in the center of Batam city. In its teaching and learning process, English is

not included in the curriculum and certainly not made a compulsory subject. This is due to the lack of teachers, especially blind teachers, lack of facilities, and lack of motivation from the students themselves. In essence, students with special needs are also entitled to receive the same teaching regarding language skills. This game uses a crossword puzzle game or what is called a crossword puzzle or abbreviated as TTS is a game (game), we must fill in the empty spaces (in the form of white boxes) with letters that form a word based on the instructions given. The Crossword Puzzle game aims to foster and develop vocabulary mastery. Therefore, the author provides a solution in the form of using Crossword Puzzle Braille as a medium for learning vocabulary in English. Crossword Puzzle Braille is a Braille-based crossword puzzle game intended for students with visual impairment or blindness. By combining elements of learning while playing, it is expected that students will be more interested in learning it. The author conducted a pretest and posttest by giving a questionnaire containing 6 indicators; Days of a week, Family member, Basic Color, Body Part, Animals, Number 1 to 10. The results of the pretest and posttest comparison showed a significant increase. The pretest results showed 15% and the posttest results after 1 month of learning process using Crossword Puzzle Braille showed 48, 17%. This shows that Crossword Puzzle Braille is effective to improve the vocabulary mastery of blind students of SLBN Batam.

Keywords: tunanetra; kosakata; puzzle; braille; efektif.

PENDAHULUAN

SLBN Batam merupakan sekolah negeri untuk penyandang disabilitas yang terletak di Jl. Pemuda Legenda Malaka, Kel. Baloj Kec. Batam Kota, dan bersebelahan langsung dengan Pusat Layanan Autis kota Batam. Proses belajar mengajar di SLBN Batam berjalan dengan baik, namun tidak dengan mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tunanetra di SLBN Batam, ditemukan bahwa pelajaran Bahasa Inggris tidak dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah. Padahal tidak berbeda dengan siswa reguler, siswa berkebutuhan khusus juga berhak menerima pengajaran berkaitan dengan keterampilan berbahasa. Mengingat pada era globalisasi ini, Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat dibutuhkan dalam berkomunikasi baik itu secara lisan maupun tertulis, dan bahkan dijadikan sebagai salah satu persyaratan untuk melamar pekerjaan. Mempelajari bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan suatu keharusan karena semakin mengglobalnya dunia sehingga menuntut orang agar cakap dalam berbahasa Inggris (Mustofa et al., 2019).

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti mencoba memecahkan masalah dengan membuat media ajar yang dapat digunakan anak-anak tunanetra untuk belajar sambil bermain, yaitu *Crossword Puzzle Braille* atau yang dikenal dengan sebutan teka-teki silang. Berdasarkan Khalilullah (2012), "Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang - ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk". (Permana & Sintia, 2021), juga mengemukakan bahwa *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* "mendorong" siswa untuk mengetahui dan mengingat- ingat perbendaharaan atau istilah-istilah yang pernah mereka temui atau pelajari sebelumnya. Strategi ini sangat menuntut siswa mengetahui banyak informasi pengetahuan juga bertujuan untuk membina dan mengembangkan penguasaan kosakata.

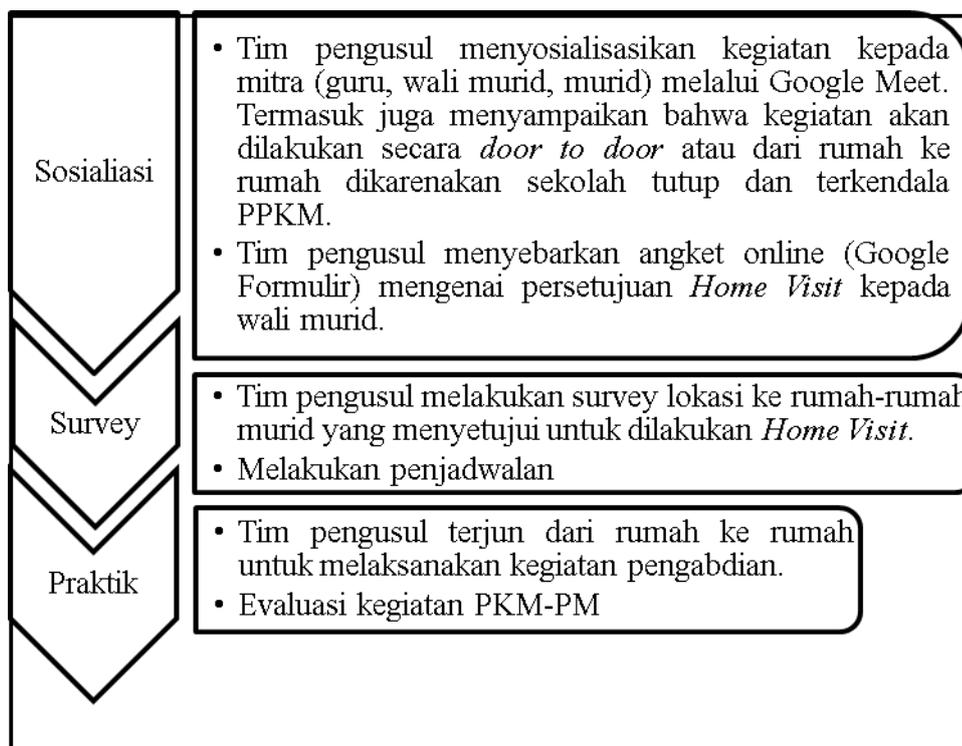
Penguasaan kosakata merupakan bahan utama untuk merealisasikan ide dan gagasan. Penguasaan kosakata sangat diperlukan oleh seseorang untuk memahami dan menggunakan kumpulan kata yang dimilikinya untuk mengekspresikan pikiran dan rasa dalam berbagai ruang lingkup kehidupan seperti dalam kegiatan berbahasa. (Sutarini et al., 2021), menjelaskan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara, penulis, atau suatu bahasa. Kosakata juga merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.

Crossword Puzzle untuk tunanetra telah dimodifikasi untuk memungkinkan tunanetra bermain seperti siswa reguler lainnya. Huruf yang semula berupa huruf dalam abjad telah diganti dengan Braille. Menurut (Aznil & Santoso, 2013), Braille adalah serangkaian titik timbul yang dapat dibaca dengan perabaan jari oleh orang tunanetra. “*crossword puzzle is effective teaching tool of terminology, definition, spelling, and pairing key concepts with related names, resulting in greater retention and memorization of facts*” (*Crossword Puzzle* adalah alat pengajaran yang efektif secara terminologi, definisi, ejaan dan memasang kata kunci dengan nama terkait, menghasilkan retensi yang lebih besar dalam menghafal fakta). Sebuah penelitian di kota Solo oleh (Anggraeni, 2021), mengemukakan “*the use of crossword puzzle technique was able to improve the students’ vocabulary mastery*” (Penggunaan teknik *Crossword Puzzle* mampu memperbaiki penguasaan kosakata siswa). *Crossword Puzzle* bertujuan untuk membina dan mengembangkan penguasaan kosa kata Dengan itu, penulis memberikan solusi berupa penggunaan *Crossword Puzzle Braille* sebagai medium untuk mempelajari kosakata dalam bahasa Inggris

Untuk menguji keefektifannya, penulis menyebarkan kuesioner untuk melakukan pretest dan posttest dengan indikator kosakata dasar yaitu, hari dalam seminggu, anggota keluarga, warna dasar, anggota badan, nama-nama hewan dan angka 1 s/d 10.

METODE

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam merealisasikan pengajaran bahasa Inggris menggunakan blended learning (daring dan luring). Kegiatan dalam jaringan dilakukan satu kali dalam satu minggu, yaitu pada hari Jum’at pagi menggunakan aplikasi Zoom. Kegiatan berupa penambahan vocabulary baru serta evaluasi *vocabulary* yang sudah dikuasai siswa setelah belajar menggunakan *Crossword Puzzle Braille*. Siswa juga diminta untuk menyebutkan 3 sampai 5 *vocabulary* yang sudah mereka ketahui, dan bagaimana penggunaan kata-kata tersebut dalam kehidupan siswa sehari-hari. Kegiatan secara luring dilakukan dua kali dalam satu minggu. Kloter pertama pada hari Sabtu, dan kloter kedua pada hari Minggu. Dikarenakan terkendala PPKM, maka kegiatan dilakukan secara door to door ke rumah masing-masing siswa tunanetra SLBN. Kegiatan berlangsung selama 45 menit disetiap rumah.



Gambar 1. Langkah-langkah pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, menggunakan pre-experimental design atau sering disebut dengan quasi experiment dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Di dalam penelitian ini, observasi dilakukan sebelum eksperimen (0_1) disebut pretest dan observasi sesudah eksperimen (0_2) disebut posttest.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok desain pre-test dan post-test (Effendi, 2013). Artinya, survei dilakukan dalam satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Menurut (Arikunto, 2013) pada desain ini observasi akan dilakukan sebanyak dua kali. Sebelum dilakukan perlakuan, kelompok akan diberikan pretest setelah itu diberikan perlakuan dan barulah diberikan posttest. Sehingga akan terlihat perbandingannya sebelum diberikan perlakuan dengan setelah diberikannya perlakuan.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Penguasaan *vocabulary* sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Crossword Puzzle Braille*. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 siswa tunanetra di SLB Negeri Batam.

Penelitian dilakukan blended dengan menggabungkan kegiatan daring dan luring (Yantoro et al., 2021). Kegiatan daring dilakukan melalui aplikasi Zoom setiap satu minggu sekali pada hari jumat selama satu bulan. Kemudian kegiatan luring dilakukan pada setiap rumah siswa/i tunanetra SLB Negeri Batam pada hari sabtu untuk kloter satu dan hari minggu untuk kloter 2. Penelitian ini dilakukan secara *blended* dikarenakan kondisi pandemi covid-19.

Data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil kuisisioner dan menghitung keberhasilan anak dengan benar dari indikator yang telah ditentukan. Tes yang diberikan di dalam penelitian ini berupa pertanyaan *vocabulary* dasar. Siswa diminta untuk menyebutkan *vocabulary* dari indikator hari dalam seminggu berjumlah 7 soal, indikator anggota keluarga berjumlah 6, indikator warna dasar berjumlah 7, indikator anggota badan berjumlah 8, indikator nama-nama hewan berjumlah 12 dan indikator angka

1-10 berjumlah sepuluh, sehingga nilai maksimal yang dapat diperoleh anak dalam pemahaman *vocabulary* dasar adalah 50.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data dalam penguasaan *vocabulary* dasar dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest

No	Subjek	Nilai Pretest (X ₁)	Nilai Posttest (X ₂)
1	AK	5	25
2	AS	3	25
3	CR	20	40
4	FD	5	15
5	HA	6	33
6	MM	14	20
7	MA	10	25
8	MR	10	27
9	NS	0	4
10	RR	9	36
11	RH	8	37
12	YR	0	2
Jumlah		90	289

Dari tabel tersebut, dapat didefinisikan presentase pretest atau kemampuan awal dan kemampuan setelah diberikan perlakuan atau posttest yang diketahui dari:

$$\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 =$$

Dengan menggunakan persamaan (x₁) diperoleh skor pretest sebesar 15% sehingga dapat disimpulkan kosakata dasar yang dimiliki oleh siswa tunanetra SLB Negeri Batam masih sangat kecil. Dengan menggunakan persamaan (x₂) dilakukan uji Mann Whitney yang dikemukakan oleh Nazir (2009: 404) dan diperoleh U₁=123,5 dan U₂=20,5.

Dari hasil perhitungan diatas maka didapat U_{hit}= 20,5 yang diambil dari nilai hitungan yang terkecil, selanjutnya disesuaikan dengan U_{tab} pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ yaitu 37. Pada hipotesis pengujian menunjukkan bahwa H₀= tidak ada peningkatan *vocabulary* setelah menggunakan *Crossword Puzzle Braille*, H₁= adanya peningkatan *vocabulary* setelah menggunakan *Crossword Puzzle Braille*. Berdasarkan pengujian hipotesis menurut Nazir (2011: 406) "H₀ diterima jika U_{hit}> U_{tab} dan H₀ ditolak jika U_{hit}≤ U_{tab}". Oleh karena nilai U statistik uji lebih kecil dari nilai U tabel *Mann Whitney* yaitu 20,5 < 37. Sehingga Keputusan H₀ ditolak, H₁ diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan *vocabulary* setelah menggunakan *Crossword Puzzle Braille*.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dan disajikan dapat disimpulkan bahwa penerapan *Crossword Puzzle Braille* efektif dalam membantu siswa tunanetra SLB Negeri Batam menghafal kosakata dasar Bahasa Inggris.

Crossword Puzzle Braille digunakan untuk meningkatkan kosakata pada siswa dikarenakan cara ini dapat membawa siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan menyusun kata. Siswa dapat belajar sambil bermain tanpa kehilangan esensi dari belajar itu sendiri. Belajar sambil bermain dapat membantu siswa untuk menikmati pembelajaran. Selain itu, kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan tersimpan dalam memori siswa. Temuan ini membuktikan kebenaran kajian teoritis menurut ([Umniyah & Rochmah](#), 2021), menyatakan bahwa “*Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung”. Hal ini juga didukung oleh pendapat ([Wirahyuni](#), 2017), bahwa sifat fun tetapi tetap learning dari teka-teki silang memberikan efek menyegarkan ingatan, sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang membuat memori otak kuat sehingga daya ingat meningkat.

Crossword puzzle memudahkan siswa untuk meninjau ulang materi dan mempermudah siswa untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan ([Afifah et al.](#), 2018). Siswa disediakan waktu untuk mengulang apa yang telah mereka pelajari dari penyampaian guru dengan menyusun *vocabulary* pada ubin *Crossword Puzzle Braille*. Keberhasilan siswa dalam menyusun kata menggunakan *Crossword Puzzle Braille* merupakan cerminan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hal ini di-kuatkan oleh pendapat ([Sari et al.](#), 2022), bahwa pembahasan kembali memungkinkan siswa untuk memikirkan kembali informasi dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak. Oleh karena itu, dengan menerapkan *Crossword Puzzle Braille* pada kosakata dasar Bahasa Inggris siswa tunanetra SLB Negeri Batam mengalami peningkatan.

Selain meningkatkan hasil belajar siswa, *Crossword Puzzle Braille* juga dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang bersifat monoton karena kegiatannya didominasi oleh guru, siswa menjadi pasif karena hanya menulis dan mendengarkan penjelasan guru tanpa ada stimulus dan respon sehingga pengetahuan yang diperoleh mudah dilupakan. Dengan menerapkan *Crossword Puzzle Braille* membuat guru menjadi lebih kreatif dalam mengevaluasi pengetahuan siswa, menyiapkan materi, dan memancing keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kinerja guru yang baik membuat aktivitas siswa juga menjadi lebih baik. Menurut pendapat ([Widoyoko](#), 2009), Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila didukung oleh guru yang mempunyai kompetensi dan kinerja yang tinggi karena guru merupakan ujung tombak dan pelaksana terhadap pendidikan anak-anak di sekolah dan sebagai pengemban kurikulum. Guru yang mempunyai kinerja yang baik akan mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik yang lebih baik, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah diterapkan *Crossword Puzzle Braille* siswa menjadi lebih perhatian, aktif, antusias dan mau bekerjasama. Dalam kegiatan orientasi telah disampaikan bahwa pembelajaran akan menerapkan *Crossword Puzzle Braille*, antusias siswa sangat tinggi sehingga ketika guru menyampaikan materi, seluruh siswa memperhatikan penjelasan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat ([Radili](#), 2012), yang menyebutkan bahwa *Crossword Puzzle* dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. ([Afifah et al.](#), 2018), juga menambahkan bahwa *Crossword Puzzle* dapat mengundang minat serta partisipasi siswa.

Penelitian yang hampir sama juga dilakukan oleh ([Rahayu](#), 2017) dengan judul “Pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang”, yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri Madyocondro Secang Kabupaten Magelang. Maka dapat diketahui bahwa

penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle Braille* memberikan pengaruh yang signifikan dan efektif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa tunanetra SLB Negeri Batam.

Penelitian ini melakukan *Pretest* sebanyak satu kali terhadap siswa SLB Negeri Batam untuk melihat bagaimana kemampuan awal siswa dalam menguasai vocabulary dan diperoleh hasil 15%. Selanjutnya siswa diberikan treatment dengan menggunakan *Crossword Puzzle Braille*. Kemudian pada tahap ketiga dilakukan *posttest* yang merupakan kemampuan akhir anak dalam penguasaan *vocabulary* setelah diberikan perlakuan, didapatlah hasil 48,17%. Jika dibandingkan dengan presentase *pretest* dan *posttest*, maka terlihatlah perbandingan yang meningkat terhadap penguasaan *vocabulary* pada anak tunanetra SLB Negeri Batam setelah diberikan perlakuan dengan *Crossword Puzzle Braille*.

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan didapat $U_{hit} = 20,5$ yang diambil dari nilai hitungan terkecil, selanjutnya disesuaikan dengan dengan U_{tab} pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ yaitu 37. Berdasarkan pengujian hipotesis menurut Nazir (2011: 406) “ H_0 diterima jika $U_{hit} > U_{tab}$ dan H_0 ditolak jika $U_{hit} \leq U_{tab}$ ”. Oleh karena nilai U statistik uji lebih kecil dari nilai U tabel Mann Whitney yaitu $20,5 < 37$. Sehingga Keputusan H_0 ditolak, H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan *vocabulary* setelah menggunakan *Crossword Puzzle Braille*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap data penelitian, diperoleh presentase hasil belajar *vocabulary* dasar siswa tunanetra SLB Negeri Batam yang diajar dengan metode *Crossword Puzzle Braille* (48,17%) lebih tinggi dari sebelum diberikannya perlakuan (15%). Selain itu hasil pengujian hipotesis menggunakan Mann Whitney menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Crossword Puzzle Braille* lebih baik secara signifikan dibandingkan sebelum menggunakan metode *Crossword Puzzle Braille*. Dengan demikian diketahui bahwa penerapan metode *Crossword Puzzle Braille* efektif dalam penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

- Afifah, L. N., Rukayah, R., & Adi, F. P. (2018). Penerapan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang pada Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 57–62.
- Anggraeni, N. (2021). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Crossword Puzzle pada Siswa Smp Negeri 8 Penajam. *Jurnal Sosial Sains*, 1(8), 827–837. <https://doi.org/10.36418/sosains.v1i8.179>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Azmil, S. N., & Santoso, A. (2013). Bimbingan dan Konseling Islam dengan Media Braille Dalam Meningkatkan Motivasi Diri Pada Penyandang Tunanetra. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3(02).
- Effendi, M. S. (2013). Desain eksperimental dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 6(1), 87–102.
- Mustofa, D., Wekke, I. S., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Lisan: Jurnal Bahasa Dan Linguistik*, 8(2), 110–118. <https://doi.org/10.33506/jbl.v8i2.463>
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP BAITURROSYAD LEMBUR AWI PACET. *RESOURCE/ Research of Social Education*, 1(1), 18–27.
- Radili, L. (2012). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal E-Tech*, 1(1), 1–12.
- Rahayu, M. (2017). *PENGARUH STRATEGI CROSSWORD PUZZLE TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SD NEGERI MADYOCONDRO SECANG KABUPATEN MAGELANG*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Sari, M. Z., Fitriyani, Y., & Gunawan, I. (2022). *Strategi belajar mengajar*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sutarini, S., Sutikno, S., & Wariyati, W. (2021). Analisis Perkembangan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 1(10), 499–502.
- Umniyah, D., & Rochmah, E. (2021). PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI METODE CROSSWORD PUZZLE DALAM TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA. *EDUTARY (Education of Elementary School)*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.32534/edutary.v1i1.2749>
- Widoyoko, E. P. (2009). Analisis pengaruh kinerja guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Umpwr*, 1–16.
- Wirahyuni, K. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan ‘Balsem Plang.’ *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan Dan Informasi*, 3(1), 1–11.

^{1*)} **Alifia Deviyanti**, ²⁾ **Miftahul Apriliana2**, ³⁾ **Ivanika Satria3**, ⁴⁾ **Adam**

Efektifitas *Crossword Puzzle Braille* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Tunanetra Sekolah Luar Biasa Negeri Batam

<https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12731>

Yantoro, Y., Hariandi, A., Mawahdah, Z., & Muspawi, M. (2021). Inovasi guru dalam pembelajaran di era pandemi COVID-19. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(1), 8–15.

<https://doi.org/10.29210/02021759>



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).