

Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II

Sabrina Ramadhania*, Yamin

Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: sabrinaramadhania29@email.com

Abstract

Vocabulary is an important aspect for students in conveying messages and opinions. However, several studies show that elementary school students' vocabulary mastery is still low. One of the efforts that can be done is to develop learning media. This study aims to develop crossword puzzle learning media in Indonesian language learning to improve vocabulary mastery of second grade students at SDN Pulogebang 11. The research method used in this study is a qualitative research method. This research was conducted at SDN Pulogebang 11 with 32 students as the subject of class II, consisting of 17 female students and 15 male students. The research data were collected using observation and documentation techniques. Based on the data obtained from the assessment results, the crossword puzzle learning media developed was feasible to be tested. The response of students to Indonesian learning material playing in my environment through the question and answer method with crossword puzzle learning media showed a good response from the second grade students of SDN Pulogebang 11.

Keywords: *indonesian vocabulary, learning media, crossword puzzle*

Abstrak

Kosakata merupakan aspek penting bagi siswa dalam menyampaikan pesan dan pendapat. Namun beberapa studi menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata siswa sekolah dasar masih rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II SDN Pulogebang 11. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan SDN Pulogebang 11 dengan subjek penelitian siswa kelas II yang berjumlah 32, yang terdiri dari siswa perempuan 17 orang dan siswa laki laki 15 orang. Data penelitian dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Berdasarkan data hasil penilaian yang diperoleh bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* yang dikembangkan layak diujicobakan. Respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi bermain di lingkunganku melalui metode tanya jawab dengan media pembelajaran *crossword puzzle* menunjukkan respon yang baik dari peserta didik kelas II SDN Pulogebang 11.

Kata Kunci: *kosakata bahasa indonesia; media pembelajaran; crossword puzzle*

Article History:

Received 2022-07-20

Revised 2022-08-31

Accepted 2022-09-11

DOI:

10.31949/educatio.v8i3.3042

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting dalam segala aktivitas terutama dalam hal berpikir, menalar dan menghayati kehidupan. Bahasa juga mempunyai peranan sentral dalam proses perkembangan intelektual, sosial, emosional dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Marhalim, 2017; Zamzami, 2014). Salah satu dasar paling penting yang harus dikuasai dalam proses belajar bahasa adalah kosakata. Kosakata merupakan alat yang digunakan seseorang dalam menyampaikan pesan dan pendapat yang harus dimiliki oleh setiap orang (Filisyamala, 2018; Wiyanti, 2015). Semakin banyak perbendaharaan kosakata yang dimiliki setiap anak maka semakin mudah mereka akan menangkap informasi yang ada (Hotimah, 2017;

Sari et al, 2021), baik informasi yang bersifat lisan maupun tulisan. Dengan kemampuan menguasai banyak kosakata siswa dapat melatih keterampilan bahasa dengan baik (Astuti, 2016; Magdalena et al, 2021; Suryadi & Milawasri, 2018). Kosakata disebut dengan keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang biasa mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan (Khasanah et al, 2015; Putra et al, 2019; Tantri, 2017). Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kosakata memegang peranan yang sangat penting dalam berbahasa, baik sebagai penyalur gagasan maupun sebagai bentuk keaktifan dalam mengikuti perkembangan zaman yang modern.

Namun beberapa studi yang dilakukan Istiqomah (2021), Serani & Heni (2020), dan Nurjannah (2016) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa sekolah dasar masih rendah. Kondisi yang sama juga dialami oleh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11. Dari hasil observasi diketahui mereka kesulitan dalam menyampaikan kalimat akibat dari penguasaan kosakata bahasa yang masih rendah. Mengingat pentingnya penguasaan kosakata, maka diperlukan upaya meningkatkannya. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, Istiqomah (2021) mengembangkan media anagram dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Sedangkan Nurjannah (2016) melakukan upaya meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata melalui kartu huruf bergambar pada siswa kelas II SDN 5 Soni. Ada pun Serani & Heni (2020) melakukan upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa indonesia dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh.

Jika ditelaah secara seksama, penelitian-penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Atas dasar tersebut, penelitian ini juga berupaya meningkatkan kosakata siswa sekolah dasar dengan mengembangkan media pembelajaran. Namun dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *Crossword Puzzle*. Pemanfaatan media dalam pembelajaran diketahui dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Febrita & Ulfah, 2019; Supardi, 2014). Dengan media pembelajaran, makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran (Apriansyah, 2020; Jauhari, 2018). *Crossword Puzzle* atau yang disebut teka-teki silang dalam penelitian ini adalah jenis permainan kata dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang ditentukan dalam teka-teki silang tersebut (Hamidah & Simatupang, 2020; Mustofa & Abdullah, 2017). *Crossword Puzzle* tidak hanya memiliki unsur permainan tetapi juga memiliki unsur pendidikan yang secara tidak sadar memfokuskan siswa pada pembelajaran kosakata (Cabana, 2021). Media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek desain media, kelayakan, keterlaksanaan pembelajaran, dan kelayakannya. Dengan demikian design media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik anak (Zaini & Dewi, 2017), menggunakan bahasa yang santun (Pratiwi et al, 2019), menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat berpikir anak (Syahrudin, 2010), serta menggunakan huruf dan gambar yang jelas (Nurseto, 2011; Rahma, 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* bagi siswa sekolah dasar kelas II. Media yang dikembangkan ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa indonesia sehingga siswa terampil dalam menyampaikan pesan atau pendapat.

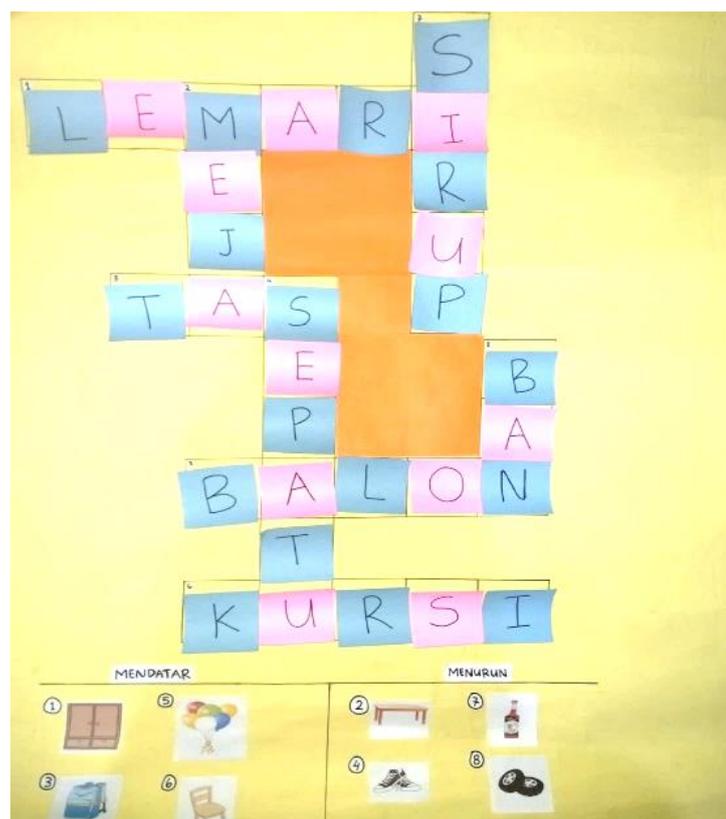
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Peneliti berupaya menggambarkan secara detail dan mendalam mengenai pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2021/2022 di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 32, yang terdiri dari siswa perempuan 17 orang dan siswa laki laki 15 orang.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah soal, daftar pertanyaan wawancara, dan lembar kuesioner. Sebelum soal digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, terlebih dahulu soal diujikan kepada siswa yang bukan merupakan kelas subjek penelitian. Setelah soal diujikan kepada siswa kemudian soal dianalisis untuk mengetahui (1) validitas butir tes, (2) reliabilitas butir tes, (3) tingkat kesukaran butir tes, dan (4) daya beda tes. Setelah diketahui hasil dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya bedanya, tes tersebut selanjutnya dimodifikasi menjadi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menguji efektivitas produk. Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis data yaitu (1) teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dinyatakan valid dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar kelas II. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang telah dikembangkan di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11 adalah Media Teka-Teki Silang atau bisa disebut TTS yang berbentuk persegi panjang berukuran lebar 60 cm dan panjang 90 cm yang terdiri dari 4 soal mendatar dan 4 soal menurun yang berupa gambar kemudian siswa menjawabnya sesuai pertanyaan lalu menyusun dari huruf ke huruf ke dalam kotak-kotak yang telah tersedia, dengan dikembangkannya media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Kevalidan dari media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli media. Data uji validasi media diperoleh melalui lembar validasi. Lembar validasi media pembelajaran *Crossword Puzzle* digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran *Crossword Puzzle* berdasarkan penilaian validator ahli. Hasil validasi media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat dilihat pada tabel 1.

Dari hasil validasi pada tabel 1, media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria baik pada semua aspek desain, kelayakan, keterlaksanaan pembelajaran, dan kelayakan media. Media yang dikembangkan telah memiliki design yang sesuai dengan karakteristik anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Zaini & Dewi (2017) yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan karakteristik anak.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Oleh Validator Ahli

No.	Indikator	Keterangan
1	Desain Media	Baik
2	Kelayakan Bahasa	Baik
3	Keterlaksanaan Pembelajaran	Baik
4	Kelayakan Media	Baik

Pada aspek kelayakan bahasa yang digunakan, media yang dikembangkan telah menggunakan bahasa yang baik dan sopan serta sesuai dengan tingkat berpikir anak sekolah dasar di kelas rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Pratiwi et al. (2019) dan Syahrudin (2010) yang menyatakan bahwa menggunakan bahasa yang santun serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat berpikir anak. Hal ini bertujuan agar media yang digunakan mudah dimengerti siswa. Pada aspek kelayakan media, media yang dikembangkan telah menggunakan huruf dan gambar yang jelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurseto (2011) media pembelajaran harus menggunakan huruf yang konsisten, sederhana, dan jelas serta memiliki karakter jelas dan tegas, jangan menggunakan huruf yang rumit dan bersambung karena lebih sulit dibaca. Selain itu Rahma (2019) juga menyertakan gambar yang digunakan harus terlihat jelas oleh siswa.

Dalam uji keefektifan media pembelajaran *Crossword Puzzle* diperoleh melalui hasil tes peserta didik yang dilakukan di akhir pembelajaran. Tes hasil belajar menggunakan tes tulis berupa uraian 8 soal gambar dan menjawab soal tersebut di dalam tabel yang telah disediakan. Hasil tes peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Peserta Didik Kelas II SDN Pulogebang 11

No.	Uraian	Skor
1.	Nilai terkecil	95
2.	Nilai terbesar	75
3.	Nilai Median	95
4.	Nilai Modus	95
5.	Nilai rata-rata	90

Berdasarkan hasil tes yang ditampilkan pada tabel 2, tampak bahwa rata-rata hasil tes mencapai skor 90 dengan skor terkecil yang diperoleh siswa 75 dan skor yang paling banyak diperoleh siswa adalah 95. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata siswa kelas II telah baik. Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berhasil meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa indonesia siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan terbukti membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Febrita & Ulfah (2019) dan Supardi (2014) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran harus mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Hasil penelitian ini sekaligus mendukung hasil yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan Istiqomah (2021), Serani & Heni (2020), dan Nurjannah (2016). Istiqomah (2021) berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo dengan mengembangkan media anagram dan gambar. Nurjannah (2016) berhasil meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 5 Soni melalui kartu huruf bergambar. Sedangkan

Serani & Heni (2020) berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh dengan menggunakan media gambar.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikategorikan layak untuk diujicobakan dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11 menurut penilaian validator ahli. Penerapan *Crossword Puzzle* di kelas II Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 11 mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikarenakan adanya peningkatan hasil belajar. Kegiatan pembelajaran terjadi perubahan yang signifikan pada siswa dikarenakan adanya peningkatan keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Astuti, W. (2016). Berbagai Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 5(2).
- Cabana, L. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Crossword Puzzle Pada Peserta Didik Kelas VII C Smp Negeri 3 Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa dan Sosial*, 16(3), 161-170.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Filisyamala, J. (2018). Pengaruh Media Televisi untuk Mengembangkan Kosakata Anak. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(2), 253-259.
- Hamidah, A., & Simatupang, N. D. (2020). Pengembangan Buku Panduan Teka Teki Silang pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(01), 1-15.
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10-18.
- Istiqomah, R. (2021). *Pengembangan media anagram dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Pinulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67.
- Khasanah, I., Laksmi, D., Tilman, R. D. C., & Rizky, R. (2015). Fenomena Penggunaan Bahasa Asing dalam Penamaan Bisnis Kuliner di Kawasan Soekarno-Hatta Kota Malang. *Jurnal Lingkar Widyaismara*, 2(1), 1-11.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV di SDN Gondrong 2. *EDISI*, 3(2), 243-252.
- Marhalim, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 006 Pangkalan Indarung Kecamatan Singingi. *GERAM*, 5(2), 28-35.
- Mustofa, S. S., & Abdullah, M. H. (2017). Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1491-1500.
- Nurjannah, N. (2016). Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui kartu huruf bergambar siswa kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(8), 119169.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303-309.
- Putra, I. N. A. S., Utama, I. M., & Suandi, I. N. (2019). Analisis Perbandingan Pemerolehan Kosakata Bahasa Bali pada Balita. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 299-305.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, 14(2), 87-99.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614-3624.
- Serani, G., & Heni, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Kansasi*, 5(1), 71-80.
- Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 161-167.
- Suryadi, E., & Milawasri, F. A. (2018). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menulis Cerpen Mahasiswafkip Universitas Tridianti Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Bindo Sastra*, 2(2), 232-239.
- Syahrudin, D. (2010). Peranan Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1).
- Tantri, A. A. S. (2017). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, 2(1).
- Wiyanti, E. (2015). Peran minat membaca dan penguasaan kosakata terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia. *Deiksis*, 6(02), 89-100.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Zamzani, Z. (2014). Eksistensi bahasa Indonesia dalam pendidikan berbasis keragaman budaya. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 225-244.