

**PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DI KELAS II
SD INPRES HARTACO INDAH**

Sri Windy Sari¹, Munirah², Haslinda³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
sriwindysari80@gmail.com, Munirah@unismuh.ac.id,
haslindabachtiar@unismuh.ac.id

ABSTRACT

Implementation of Crossword Puzzle Media in Improving Indonesian Vocabulary Mastery in Grade II of SD Inpres Hartaco Indah. The main problem in this study is whether Crossword Puzzle media can improve Indonesian vocabulary mastery and how to implement it in grade II of SD Inpres Hartaco Indah. The purpose of this study is to describe the implementation of Crossword Puzzle media and efforts to improve Indonesian vocabulary mastery through Crossword Puzzle media. This type of research is classroom action research (Class Action Research) consisting of two cycles. The subjects in this study were 31 grade II students of SD Inpres Hartaco Indah. The results of the study showed an increase in every aspect of learning. Student involvement increased from 25.80% in cycle I to 29.03% in cycle II. The average vocabulary mastery score increased from 65.64 (sufficient category) to 85.16 (good category). Student learning completeness also increased from 48.39% (15 students) to 93.54% (29 students). Based on the results of the study above, it can be concluded that the mastery of Indonesian vocabulary of class II students of SD Inpres Hartaco Indah through the application of Crossword Puzzle media has increased.

Keywords: Crossword Puzzle Media, Vocabulary Mastery

ABSTRAK

Penerapan Media *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia di Kelas II SD Inpres Hartaco Indah. Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dan bagaimana cara penerapannya di kelas II SD Inpres Hartaco Indah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *Crossword Puzzle* dan upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia melalui media *Crossword Puzzle*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah sebanyak 31 orang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap aspek pembelajaran. Keterlibatan siswa naik dari 25,80% pada siklus I menjadi 29,03% pada siklus II. Rata-rata skor penguasaan kosakata meningkat dari 65,64 (kategori cukup) menjadi 85,16 (kategori baik). Ketuntasan belajar siswa juga naik dari 48,39% (15 siswa) menjadi 93,54% (29 siswa). Berdasarkan hasil penelitian

tersebut di atas, dapat disimpulkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah melalui penerapan media *Crossword Puzzle* mengalami peningkatan.

Kata kunci: Media *Crossword Puzzle*, Penguasaan Kosakata

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia mengajarkan keterampilan berbahasa yang baik dan benar. Pembelajaran ini dimaksudkan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika, baik lisan maupun tulisan, menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, memahami dan menggunakannya secara tepat serta kreatif, meningkatkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial, serta menikmati karya sastra untuk memperluas wawasan dan meningkatkan kemampuan berbahasa (Atmazaki, 2020 : 41).

Menurut Atmasaki, (2020 : 39) bahasa secara sederhana dapat dipahami sebagai sistem simbol yang terstruktur dan diterima secara umum, hasil dari proses pembelajaran, yang berfungsi untuk mengungkapkan berbagai pengalaman dalam suatu komunitas. Bahasa juga berperan sebagai sarana utama dalam menyampaikan kepercayaan, nilai, norma, serta aspek seni dan religi.

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan yang sangat penting, karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (Arnianti, 2019 : 140).

Kemampuan berbahasa dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa dalam surah Ar-Rahman: 4 yang berbunyi: وَعَلَّمَهُ الْبَيَانَ yang artinya: "Dan dia mengajarkan kepada manusia al-bayan (kemampuan berbicara atau menjelaskan)." (QS. Ar-Rahman: 4), seperti juga yang dijelaskan dalam

QS. Ibrahim: 4 yang berbunyi:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ
لِيُبَيِّنَ لَهُمْ فَيُضِلُّ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ
يَشَاءُ ۗ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

yang artinya: "Dan Kami tidak mengutus seorang rasul pun,

melainkan dengan bahasa kaumnya, agar dia dapat memberi penjelasan dengan jelas kepada mereka...”

Penelitian yang dilakukan oleh Masdiana (2024 : 32-38) dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 041 Inpres Tandassura Kabupaten Polewali Mandar telah berhasil. Karla Zulfa Nabilah (2024 : 927-938) yang bertujuan untuk 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. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas IV-C SDN Cemara.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Masdiana dan penelitian yang dilakukan oleh Karla Zulfa Nabilah dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ada beberapa hal yang berkaitan seperti variable

bebas yang digunakan yaitu penggunaan *Crossword Puzzle*. Namun yang membedakan yaitu variabel terikat atau hal yang ingin dicapai dimana Masdiana menjadikan hasil belajar sebagai variabel terikat, sedangkan penulis menjadikan penguasaan kosakata bahasa Indonesia menjadi variabel terikat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Inpres Hartaco Indah, kemampuan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa masih rendah. Siswa kesulitan dalam memahami isi bacaan, dan kurangnya kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Salah satu faktor kurangnya penguasaan kosakata siswa adalah kurangnya media pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam belajar kosakata bahasa Indonesia. Hanya makna istilah-istilah kosakata yang dijelaskan secara lisan oleh guru, dan siswa diminta secara acak untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan makna kata-kata kosakata. Siswa didorong untuk cepat-cepat membaca daftar istilah dari buku teks, yang mencegah mereka memahami dan menghafal kosakata bahasa Indonesia. Siswa hanya belajar dan

mengucapkan kosakata berdasarkan apa yang dicontohkan oleh instruktur dan apa yang tertulis di buku teks; guru belum memberikan setiap siswa kesempatan untuk mengucapkannya guna menilai strategi membaca mereka. Cara guru merancang proses pembelajaran menentukan apakah proses tersebut berhasil atau tidak.

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD Inpres Hartaco Indah masih bersifat konvensional, tidak menggunakan pendekatan pembelajaran inovatif, dan siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru tidak menggunakan materi pembelajaran seefektif mungkin, dan pembelajaran hanya terfokus pada instruktur (pengajaran terpusat). Dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memotivasi siswa, menarik perhatian, dan meningkatkan kapasitas belajar siswa, peneliti dalam penelitian ini mencoba menawarkan kegiatan alternatif untuk membantu siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah menguasai kosakata bahasa Indonesia melalui penggunaan media teka-teki silang.

Media pembelajaran Teka-teki Silang, sebagaimana yang dikemukakan oleh Yovita Dwi Akhiri

(2024: 497), merupakan susunan teks ulasan yang berbentuk teka-teki silang dan dapat mendorong keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pendidikan. Permainan Teka-teki Silang, terkadang disebut teka-teki silang, merupakan metode pembelajaran yang menyerupai permainan teka-teki silang, di mana siswa diminta untuk melengkapi kotak jawaban yang relevan berdasarkan pernyataan yang diberikan. Keterlibatan dan pemahaman siswa dapat ditingkatkan dengan metode pembelajaran teka-teki silang ini.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, untuk mengetahui bagaimana penerapan media *Crossword Puzzle* ini terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia, maka peneliti hendak meneliti masalah tersebut dan mengambil judul "Penerapan media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia di kelas II SD Inpres Hartaco Indah". Harapan peneliti dalam penerapan media *Crossword Puzzle* adalah diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Suharsimi Arikunto. Setiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Jenis penelitian ini dimulai dengan pengamatan terhadap masalah di dalam kelas. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti kemudian mengembangkan hipotesis untuk mengatasi masalah.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 31 orang, laki-laki berjumlah 16 orang dan perempuan berjumlah 15 orang, dengan judul penelitian “penerapan media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia di kelas II SD Inpres Hartaco Indah”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, observasi dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

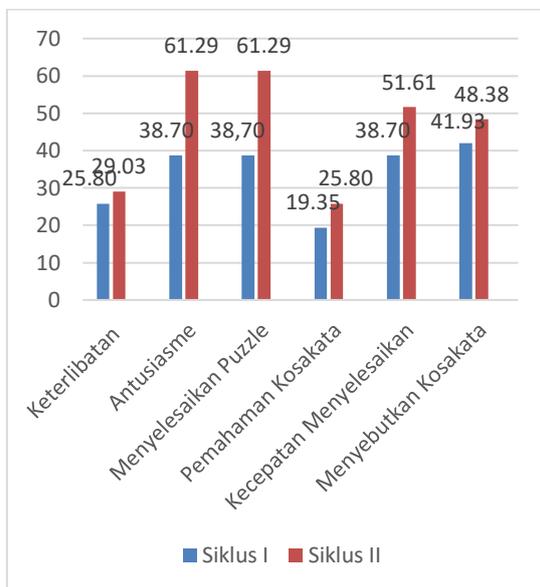
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD

Inpres Hartaco Indah, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen antara lain lembar observasi dan tes. Dari penelitian yang dilakukan, dapat dilihat bahwa penerapan media *Crossword Puzzle* telah memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah.

1. Aktivitas Siswa

Hasil yang didapatkan peneliti terkait aktivitas siswa pada saat penerapan media *Crossword Puzzle* pada siklus I dan siklus II yaitu aktivitas pembelajaran siswa pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan diawali dengan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran pada siklus I, persentase yang dicapai adalah 25,80%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 29,03%. Di siklus I persentasi peserta didik yang menunjukkan antusias dalam menggunakan *Crossword Puzzle* sebesar 38,70% meningkat pada siklus II dengan persentase 61,29%, kemampuan siswa dalam menyelesaikan *Crossword Puzzle* pada siklus pertama persentase yang dicapai adalah sebesar 38,70%

meningkat pada siklus II dengan persentase 61,29%, pemahaman kosakata yang dipelajari di siklus kedua dengan persentase 19,35% meningkat pada siklus II dengan persentase 25,80%, kecepatan dalam menyelesaikan *Crossword Puzzle* pada siklus I dengan persentase 38,70% meningkat pada siklus II persentase 51,61% dan kemampuan menyebutkan kosakata yang sudah dipelajari di siklus I persentase sebesar 41,93% meningkat menjadi 48,38% pada siklus II. Peneliti berhasil mendapatkan nilai statistik penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa pada siklus I dan II.



Gambar 1 Diagram Batang Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Deskripsi	Skor Bobot	Persentase
1	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Memperhatikan dan cukup aktif.	8	25,80%
2	Antusiasme dalam menggunakan <i>Crossword Puzzle</i>	Tertarik dan mencoba mengerjakan tetapi mudah menyerah.	12	38,70%
3	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan <i>Crossword Puzzle</i>	Mengisi sebagian besar kata dengan beberapa kesalahan.	12	38,70%
4	Pemahaman kosakata yang dipelajari	Memahami sebagian besar kata tetapi masih ada kesafahan.	6	19,35%
5	Kecepatan dalam menyelesaikan <i>Crossword Puzzle</i>	Menylesaikan 50% tetapi dengan waktu yang lama.	12	38,70%
6	Kemampuan menyebutkan kosakata yang sudah dipelajari	Menyebutkan hampir semua kata dengan benar.	13	41,93%

Secara keseluruhan, hasil observasi ini menggambarkan kondisi awal proses pembelajaran di kelas II SD Inpres Hartaco Indah. Meskipun terdapat beberapa aspek yang menunjukkan pencapaian yang baik, masih banyak area yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hasil ini dapat menjadi dasar untuk perbaikan di siklus selanjutnya.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Deskripsi	Skor Bobot	Persentase
1	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Memperhatikan dengan baik dan sangat aktif.	9	29,03%
2	Antusiasme dalam menggunakan <i>Crossword Puzzle</i>	Sangat antusias, semangat dan aktif mengerjakan	19	61,29%
3	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan <i>Crossword Puzzle</i>	Semua kata terisi dengan benar dan cepat.	19	61,29%
4	Pemahaman kosakata yang dipelajari	Hampir semua kata dipahami dengan baik.	8	25,80%
5	Kecepatan dalam menyelesaikan <i>Crossword Puzzle</i>	Menylesaikan hampir seluruh puzzle dengan baik.	16	51,61%
6	Kemampuan menyebutkan kosakata yang sudah dipelajari	Menyebutkan hampir semua kata dengan benar.	15	48,38%

Secara keseluruhan, hasil observasi pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* berhasil meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas II. Dibandingkan dengan Siklus I, terjadi peningkatan dalam keterlibatan, antusiasme, pemahaman, dan kecepatan siswa dalam menyelesaikan soal. Namun, masih diperlukan pendampingan bagi beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami kosakata tertentu, serta latihan tambahan agar seluruh siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Hasil Tes Penguasaan Kosakata Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka diperoleh data hasil tes penguasaan kosakata siklus I. Penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan adalah 70. Dari hasil penelitian terlihat bahwa dari 31 siswa yang diuji, hanya 15 siswa yang berhasil mencapai KKM, sementara 16 siswa lainnya belum tuntas. Rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 65,64 menunjukkan

bahwa penguasaan kosakata siswa secara keseluruhan masih di bawah standar yang diharapkan. Meskipun terdapat siswa yang meraih skor yaitu 80, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan, dengan beberapa di antaranya mendapatkan skor di bawah 60.

Skor penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa pada siklus I dibagi ke dalam lima kategori (kelas interval), sehingga terbentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 3 Data Statistik Nilai di Siklus I Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	31
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	90
Skor Terendah	45
Jumlah Skor	2.035
Skor Rata-rata	65,64

Sumber: Hasil Olah Data Siklus I SD Inpres Hartaco Indah

Tabel 4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siklus I

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 45	Sangat Kurang	3	9,68%
46 –54	Kurang	3	9,68%
55 –69	Cukup	10	32,25%
70 –84	Baik	14	45,16%

85 -100	Sangat Baik	1	3,22%
Jumlah		31	100%

Sumber: Hasil Olah Data Siklus I SD Inpres Hartaco Indah

Berdasarkan tabel 3 dan 4 dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah pada pelaksanaan siklus pertama, rata-rata nilai yang dicapai adalah 65,64 yang termasuk dalam kategori rendah. Dari total 31 siswa yang menjadi subjek penelitian, tercatat bahwa 3 siswa (9,68%) memperoleh skor yang tergolong sangat kurang, sementara 3 siswa lainnya (9,68%) mendapatkan skor dalam kategori kurang, 10 siswa (32,25%) memperoleh skor dalam kategori cukup, 14 siswa (45,16%) memperoleh skor dalam kategori baik, dan 1 siswa (3,22%) memperoleh skor dalam kategori sangat baik. Berikut persentase ketuntasan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa pada siklus I:

Tabel 5 Tingkat Persentase Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentasi
0 – 69	Tidak Tuntas	16	51,61%
70 – 100	Tuntas	15	48,39%
Jumlah		31	100%

Sumber: SD Inpres Hartaco Indah

Berdasarkan data pada tabel 5 diketahui bahwa dari total siswa yang

mengikuti evaluasi penguasaan kosakata bahasa Indonesia, 15 siswa mencapai tingkat ketuntasan, sementara 16 siswa belum memenuhi kriteria tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus pertama, pencapaian penguasaan kosakata Bahasa Indonesia masih berada di bawah standar yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan pelaksanaan siklus kedua sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dalam aspek penguasaan kosakata bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* di kelas II SD Inpres Hartaco Indah, diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 65,64. Skor ini tergolong dalam kategori pasif, yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I belum mencapai tingkat yang diharapkan.

Hasil yang diperoleh peneliti terkait penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa pada siklus II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan menguasai kosakata bahasa Indonesia pada siswa setelah penerapan media pembelajaran

Crossword Puzzle. Nilai menunjukkan rata-rata penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siklus I masih berada pada kategori cukup, dengan nilai rata-rata 65,64 menjadi 85,16 setelah dilakukan tindakan dan evaluasi pada siklus II dengan memberikan tes hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa.

Tabel 6 Data Statistik Nilai di Siklus II Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	31
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	95
Skor Terendah	65
Jumlah Skor	2.640
Skor Rata-rata	85,16

Sumber: Hasil Olah Data Siklus II SD Inpres Hartaco Indah

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam tabel 6, rentang nilai ideal penilaian adalah 0 hingga 100. Di siklus I nilai tertinggi yang dicapai adalah 95, sementara nilai terendah adalah 65. Hasil belajar peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia kelas II SD Inpres Hartaco Indah telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan yaitu 70.

Tabel 7 Distribusi Frekuensi dan Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentasi
0 – 45	Sangat Kurang	-	-
46 – 54	Kurang	-	-
55 – 69	Cukup	2	6,45%
70 – 84	Baik	7	22,58%
85-100	Sangat Baik	22	70,97%
Jumlah		31	100%

Sumber: Hasil Olah Data Siklus II SD Inpres Hartaco Indah

Berdasarkan tabel 7 dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siklus II siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah yaitu 6,45% siswa berada pada kategori cukup, 22,58% dalam kategori baik, dan mayoritas, yaitu 70,97%, dalam kategori sangat baik. Persentase ketuntasan hasil belajar ini dapat dilihat pada tabel berikut:

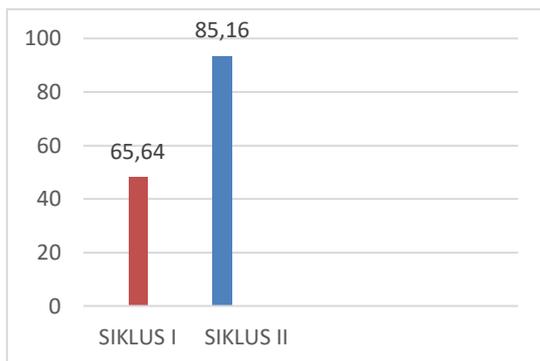
Tabel 8 Persentase Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentasi
0 – 69	Tidak Tuntas	2	6,45%
70– 100	Tuntas	29	93,54%
Jumlah		31	100%

Sumber: SD Inpres Hartaco Indah

Berdasarkan data pada tabel 8, diketahui bahwa sebanyak 29 siswa mencapai ketuntasan, sementara 2

siswa belum mencapai ketuntasan. Dari hasil belajar pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia melalui penggunaan media *Crossword Puzzle* di kelas II SD Inpres Hartaco Indah



Gambar 2 Diagram Batang Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Siklus I dan Siklus II

Diagram menunjukkan peningkatan rata-rata penguasaan kosakata siswa dari 65,64 pada siklus I menjadi 85,16 pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran melalui media *Crossword Puzzle*. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Inpres Hartaco

Indah pada Februari hingga April 2025 dengan tujuan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II melalui media *Crossword Puzzle*. Media ini dipilih karena mampu merangsang minat dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, keterlibatan siswa dalam pembelajaran baru mencapai 25,80%, namun meningkat menjadi 29,03% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif selama proses pembelajaran.

Selain itu, antusiasme siswa dalam menggunakan *Crossword Puzzle* juga meningkat dari 38,70% pada siklus I menjadi 61,29% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara signifikan. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan teka-teki silang juga meningkat dari 38,70% pada siklus I

menjadi 61,29% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Crossword Puzzle* tidak hanya membantu siswa mengingat kosakata tetapi juga memahami makna dan konteks penggunaannya.

Dari segi penguasaan kosakata, rata-rata skor siswa pada siklus I adalah 65,64 (kategori "cukup"), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,16 (kategori "baik"). Ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 48,39% pada siklus I menjadi 93,54% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, media *Crossword Puzzle* terbukti dapat meningkatkan aktivitas, antusiasme, dan penguasaan kosakata siswa kelas II SD. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam

menggunakan kosakata yang dipelajari. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, *Crossword Puzzle* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

E. Kesimpulan

Penggunaan media teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Tindakan siswa menggunakan media teka-teki silang pada siklus I dan II menjadi buktinya. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran meningkat dari 25,80% pada siklus I menjadi 29,03% pada siklus II. Pada siklus II, minat siswa dalam menggunakan teka-teki silang meningkat dari 38,70% pada siklus I menjadi 61,29%. Persentase siswa yang dapat menyelesaikan teka-teki silang meningkat dari 38,70% pada siklus I menjadi 61,29% pada siklus II.

1. Hasil belajar siklus I dan II juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa. Pada siklus I, skor

rata-rata penguasaan kosakata adalah 65,64, masuk dalam kategori "cukup"; pada siklus II, meningkat menjadi 85,16, masuk dalam kategori "baik". Selain itu, lebih banyak siswa yang menyelesaikan tugas kuliah mereka; pada siklus I, hanya 15 siswa (48,39%) yang berhasil, tetapi pada siklus II, 29 siswa (93,54%) yang berhasil. Oleh karena itu, telah dibuktikan bahwa penggunaan media teka-teki silang membantu siswa menjadi lebih mahir dalam penguasaan kosakata. Adapun saran untuk peneliti selanjutnya, agar kiranya mengembangkan variasi tema dalam *Crossword Puzzle* yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat siswa. Selain itu, melibatkan siswa dalam proses pembuatan teka-teki dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Apriadi, A., Harmansyah, H., Munirah, M., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Discovery Learning Berbasis Media Quiz* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Maros. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 16-23.
- Akhiri, Y. D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divison* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Dialektika Jurnal Pendidikan*, 8(2), 494-506.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (basastra) di Sekolah Dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44.
- Amalia, N., Cahyaningsih, U., & Kurino, Y. D. (2021, September). Studi Literatur: Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 238-241).
- Arnianti. (2019). Teori Perkembangan Bahasa. *Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 139–152. <https://doi.org/doi.org/10.36088/pensa.v1i1.352>

- 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.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-
- 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.
- Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV melalui Strategi *Crossword Puzzle* dengan Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 927-938.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Permadi, R. (2024). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara. *Hasbuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 449-460.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162-175.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remeja Rosdakarya