

**PENGARUH PENERAPAN METODE TEKA TEKI SILANG TERHADAP
HASIL BELAJAR PENGUASAAN KOSAKATA MURID KELAS III SDN
151 BUNNE KECAMATAN MARIORIWAWO KABUPATEN SOPPENG**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Guru Sekolah dasar
Fakultas Keguruann Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**LILIS SRI WAHYUNI
1054 09487 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Februari, 2019



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi atas Nama: **LILIS SRI WAHYUNI NIM : 10540 9487 14**
diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor 029 Tahun 1440 H 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 11 Februari 2019.

Makassar, 07 Jumadil Akhir 1440 H
11 Februari 2019 M

Panitia Ujian

1. Pengawas umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.L., MM**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.**
4. Dosen Penguji : 1. **Sulfasyah, S. Pd., M.A., Ph. D.**
2. **Dr. Syafruddin, M. Pd.**
3. **Drs. H. Tieddin, SB., M. Pd.**
4. **Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd.**

Disahkan oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM.660 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **LILIS SRI WAHYUNI**
NIM : 10540 9487 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penerapan Metode Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 161 Bunte Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng**

Setelah diperiksa dan dibaca ulang skripsi ini dinyatakan telah layak untuk diujikan dihadapan Tim Penguji skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, Februari 2019

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum

Pembimbing II

Sulfasvah, S. Pd., M.A., Ph. D.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Koordinator Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259, Telp. (0411)-860132, fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **LILIS SRI WAHYUNI**
NIM : 10540 9487 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : **Pengaruh Penerapan Metode Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Murid Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapa pun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2019

Yang Membuat Pernyataan

LILIS SRI WAHYUNI
10540 9487 14



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259, Telp. (0411)-860132, fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **LILIS SRI WAHYUNI**
NIM : 10540 9487 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : **Pengaruh Penerapan Metode Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Murid Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2019

Yang Membuat Perjanjian

LILIS SRI WAHYUNI
10540 9487 14

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”

(Qs. Al-Baqarah : 216)

Jangan mudah putus asa apabila apa yang kamu rencanakan tidak berjalan seperti yang kamu inginkan, percayalah bahwa rencana Tuhan jauh lebih indah dari rencana kita.

PERSEMBAHAN

Tiada kasih sayang setulus kasih sayangmu Tiada pengorbanan seikhlas pengorbananmu Kuperuntukkan karya tulis sederhana ini kepada ayahanda dan ibundaku tercinta, serta keluarga yang senantiasa selalu mendukungku dari kejauhan. Tak lupa pula kuucapkan banyak terima kasih kepada sahabatku, teman-temanku atas kasih sayang, doa, semangat dan dukungan serta senantiasa membimbingku disetiap langkahku.

ABSTRAK

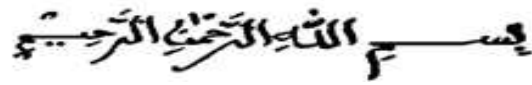
Lilis Sri wahyuni. 2019. Pengaruh Penerapan Metode Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi TenriAmpa dan Pembimbing II Sulfasyah

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yang melibatkan satu kelas dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode teka-teki silang terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia murid kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Desain penelitian yang digunakan adalah *the one group pretest-posttest*, Subjek Penelitian adalah peserta didik kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng yang berjumlah 9 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 1 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dengan penerapan metode teka-teki silang. Data yang telah diperoleh dianalisis dengan statistic inferensial.

Hasil analisis menunjukkan bahwa: persentase hasil belajar siswa sebelum penggunaan metode tekateki silang yaitu 11,11% atau 1 orang dari 9 siswa yang termasuk dalam kategori tuntas, sangat rendah 88,89% atau 8 dari 9 siswa yang termasuk dalam kategori tidak tuntas sangat rendah. Sedangkan persentase hasil belajar siswa setelah penggunaan metode tekateki silang dengan kategorisangat tinggi 11,11% atau 1 orang dari 9 siswa, tinggi 11,11% atau 1 orang dari 9 siswa, sedang 77,78% atau 7 dari 9 siswa. Uji hipotesis dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 13,82 dan $t_{tabel} = 2,093$ Maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,82 > 2,093$. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa metode teka-teki silang berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng..

Kata Kunci: Hasil Belajar Penguasaan Kosakata, Teka-teki Silang

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan puji kehadiran Allah SWT., yang telah memberi kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Murid Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng”.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menyinari dunia ini dengan cahaya islam. Semoga kita termasuk umat beliau yang selalu mendapatkan syafaat di hari kemudian. Amin.

Penyusun menyadari bahwa sejak penyusunan proposal sampai skripsi ini rampung, banyak hambatan, rintangan, dan halangan, namun berkat izin bantuan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak semua ini dapat teratasi dengan baik. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat serta kesehatan yang dia berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Tak lupa saya ucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Laodding dan Ibunda Andi Sundari yang senantiasa mendoakan serta memberi semangat yang tiada hentinya.

Terima kasih kepada Ibu Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum (Pembimbing I) dan Ibu Sulfasyah, S.Pd, M.A., Ph.D. (Pembimbing II) yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam upaya penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Abd. Rahman SE, MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd, M.Pd, ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah menyalurkan ilmunya kepada penulis.

Terima kasih untuk Sahabatku , Musdalifah, Sukma Utami dan Indah Efendi yang telah mendukung dan membantu untuk menyelesaikan tugas ini sampai akhir,yang telah setia menemani perjalanankubaik suka maupun duka. Semoga persahabatan dan persaudaraan kita tetap terjalin selamanya. Keluarga dan seluruh sahabat penulis terkhusus PGSD angkatan 2014 kelas M, teman P2K atas segala bantuan dan kerjasamanya selama penulis menjalani perkuliahan.

Terlalu banyak orang yang berjasa kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan termuat bila dicantumkan namanya satu per satu, oleh karena itu kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan jerih payah kita dengan pahala yang melimpah dan tak terbatas. Amin Ya Rabbal Alamin...

Makassar, Desember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAM PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan penelitian.....	4
D. Manfaat penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Penelitian yang relevan	7
2. Hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia	8
3. Hakikat belajar	15
4. Hasil belajar	16
5. Strategi pembelajaran.....	18
6. Pembelajaran kosakata	20
7. Pengertian teka-teki silang	22
8. Metode pembelajaran	23
B. Kerangka pikir.....	31

C. Hipotesis penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	34
1. Jenis penelitian	34
2. Desain penelitian	34
B. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi	35
2. Sampel	36
C. Definisi Operasional Variabel	36
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian	42
1. Deskripsi data hasil pre-test dan post-test terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng	42
2. Pengaruh penggunaan metode teka-teki silang terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng	45
B. Pembahasan	46
1. Deskripsi hasil pre-test terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng	46
2. Deskripsi hasil post-test terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng	48
3. Pengaruh penerapan metode teka-teki silang terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng	50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
RIWAYAT HIDUP	58
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel	
Tabel 3.1 Populasi.....	35
Tabel 3.2 Sampel.....	36
Tabel 4.1 Frekuensi dan Persentase skor hasil belajar penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia kelas III SDN 151 Bunne sebelum diajar menggunakan metode tekateki silang.....	42
Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase skor hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia kelas III SDN 151 Bunne setelah diajar menggunakan metode tekateki silang.....	43
Tabel 4.3 Deskripsi nilai rata-rata pre-test, post-test dan persentase perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Kerangka pikir.....	33
3.1 Desain penelitian.....	34
4.1 Diagram persentase nilai rata-rata pada tahap pre-test dan post-test	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)	59
Lampiran 2 : Materi Ajar	67
Lampiran 3 : Soal Pre-test.....	74
Lampiran 4 : Soal Post-test	79
Lampiran 5 : Skor Nilai Pre-test	84
Lampiran 6 : Skor Nilai Post-test.....	85
Lampiran 7 : Tabel Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai Pre-test dan Post-test.....	86
Lampiran 8 : Tabel Analisis Skor Pre-test dan Post-test.....	87
Lampiran 9 : Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis	88
Lampiran 10: Tabel Nilai kritis Distribusi T.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan menumbuhkan potensi manusia agar menjadi manusia yang seutuhnya. Pendidikan akan membawa perubahan sikap, perilaku dan nilai-nilai pada individu, kelompok, dan masyarakat. Sejalan dengan itu Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Bahasa Indonesia memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting yakni sebagai Bahasa negara dan Bahasa nasional.

Keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Berarti berhasil tidaknya suatu tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran banyak bergantung kepada proses belajar yang dialami oleh murid sekolah dasar serta bagaimana guru menerapkan teknik atau pun metode pembelajaran yang menarik, sehingga membuat proses belajar lebih bermakna oleh siswa dan pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang maksimal.

Bahasa merupakan salah satu hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan. Dengan bahasa, kebudayaan suatu bangsa dapat dibentuk, dibina, dan dikembangkan serta dapat diturunkan kepada generasi-generasi mendatang. Bahasa memungkinkan manusia dapat memikirkan suatu masalah secara teratur, terus-menerus, dan berkelanjutan. Sebaliknya, tanpa bahasa peradaban manusia tidak mungkin dapat berkembang dengan baik. Pengajaran bahasa Indonesia pada

hakikatnya merupakan salah satu sarana mengupayakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia secara terarah. Maka dari itu, melalui proses pengajaran bahasa Indonesia diharapkan murid mempunyai kemampuan yang memadai untuk dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan teratur.

Menyadari kenyataan pentingnya bahasa Indonesia di masa depan, maka pembelajaran bahasa Indonesia sedini mungkin harus diterapkan di sekolah yang merupakan salah satu upaya peningkatan kompetensi individu dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pada setiap keterampilan berbahasa mempunyai keterkaitan yang sangat erat antara satu dengan yang lain. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa biasanya melalui suatu hubungan yang berurutan dan teratur, mula-mula dengan belajar menyimak atau mendengarkan bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara biasanya dipelajari sebelum memasuki bangku sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari setelah memasuki bangku sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau merupakan catur tunggal (Tarigan, 1986: 1).

Salah satu metode yang menarik dari sekian metode adalah metode permainan. Metode permainan merupakan suatu kegiatan yang dimainkan menurut aturan tertentu yang menimbulkan kesenangan, tantangan dan dapat mengembangkan keterampilan. Tujuan metode permainan adalah agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan apa yang ingin dicapai dan memberi hasil yang optimal. Permainan dalam pembelajaran tidak membosankan sehingga proses dan hasil belajar dapat meningkat.

Suryana (2009: 2) dalam bukunya *Learning English With Crosswords* mengatakan bahwa “belajar bahasa bisa menimbulkan rasa bosan jika tidak dilakukan dengan bermain. Salah satunya adalah melalui *crosswords* atau teka-teki silang”. Dengan adanya *crosswords* pembelajaran didorong agar tidak jenuh dalam belajar bahasa, dan terpacu untuk mengingat apa yang telah dipelajari sebelumnya.

Selain menggunakan permainan, media juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Media adalah seperangkat peralatan pendidikan dan pengajaran yang digunakan untuk membantu penyajian materi pelajaran kepada siswa agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian dari awal, dapatlah dikatakan bahwa strategi pembelajaran bahasa khususnya penguasaan kosakata di kelas perlu mendapatkan porsi yang seimbang dalam proses belajar mengajar karena kenyataan didapatkan di lapangan antara tuntutan kurikulum dan pelaksanaan pembelajaran khususnya kosakata di kelas belum tercapai kesesuaiannya. Berdasarkan hasil observasi, proses belajar mengajar di kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, belum sepenuhnya berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas diperoleh pada tahun 2017-2018 yaitu 60 . Yang mana dikategorikan rendah dari nilai KKM yang ditentukan yaitu 6. Karena guru mengajar menggunakan metode ceramah, penulis mencoba menerapkan metode permainan *crosswords puzzle* (teka-teki silang) dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada pelajaran bahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng sebelum diterapkannya metode teka-teki silang ?
2. Bagaimana hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng setelah diterapkannya metode teka-teki silang
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode teka-teki silang terhadap penguasaan kosakata bahasa indonesia peserta didik kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten ?”

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan umum penelitian ini adalah Untuk mengetahui:

1. Bagaimana hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng sebelum diterapkannya metode teka-teki silang ?
2. Bagaimana hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng setelah diterapkannya metode teka-teki silang

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode teka-teki silang terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan teori pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya dan khususnya tentang metode teka-teki silang terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Siswa memiliki kemampuan yang secara bertahap mandiri dalam belajar dan melatih kemampuan atau keterampilan peserta didik.

- b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dalam usaha peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia dan dapat mengetahui metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar

- c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan menunjang tercapainya target kurikulum.

d. Bagi peneliti

Selesainya penelitian bukan berarti selesainya kreativitas peneliti, anggaph penelitian dan hasil penelitian yang didapat merupakan awal mula seorang guru memulai kreativitasnya.

e. Bagi Pembaca

Sebagai sumber informasi dan bahan referensi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) sudah banyak yang lakukan. Meskipun demikian, penelitian ini masih tetap menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian yang menjadi kajian adalah penelitian Fidiana Astuti (2014) dengan judul “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus*”.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (1) Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 3 Temulus. (2) Siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa, sehingga hasil belajar siswa cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya strategi tersebut.

Rosanti (2015) *Keefektifan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Awan Dan Cuaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Pegirikan 03 Kabupaten Tegal*. Berdasarkan hasil penelitian keefektifan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas

III SD Negeri Pegirikan 03 Kabupaten Tegal pada pembelajaran IPA materi hubungan awan dan cuaca.

Fatwayani (2013) *Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara*. Berdasarkan hasil penelitian pengaruh pembelajaran *Crossword Puzzle*, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran geografi kompetensi dasar persebaran biosfer terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara.

Dari kajian penelitian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “*Pengaruh penerapan metode Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng*”.

2. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis (Depdikbud, 1995:9). Kemampuan menggunakan bahasa dalam komunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa. Untuk mencapai tujuan itu diperlukan pendekatan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Untuk itu, dalam kurikulum

pendidikan dasar 1994 rambu-rambu pembelajaran bahasa dianjurkan agar dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa yang mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan sastra Indonesia dapat dipadukan atau dikaitkan dengan mata pelajaran lain seperti IPA, IPS, dan matematika (Depdikbud, 1995:12).

Pendekatan terpadu dalam pembelajaran bahasa dilandasi pandangan bahasa holistic (whole language) yang memperlakukan bahasa sebagai sesuatu yang bulat dan utuh. Pada hakikatnya whole language merupakan falsafah pandangan atau keyakinan tentang hakikat belajar dan bagaimana anak belajar secara optimal (Akhadiyah, 1994:10). Selanjutnya Weaver menyatakan bahwa whole language pada dasarnya merupakan falsafah pandangan atau keyakinan tentang hakikat belajar dan bagaimana anak dapat belajar secara optimal. Sistem landasan keterpaduan dalam pembelajaran bahasa menyatakan bahwa belajar bahasa akan lebih mudah terjadi jika bahasa itu disajikan secara holistic nyata, relevan, bermakna, serta fungsional, jika bahasa itu disajikan dalam konteks pembicaraan dan dipilih siswa untuk digunakan. Bahasa hanya merupakan bahasa jika merupakan keseluruhan. Sedangkan Yeager (1991:1) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa secara terpadu menaruh penghargaan terhadap bahasa dan dengan seksama meningkatkan penguasaan bahasa siswa. Selanjutnya Eisele menyatakan bahwa pada hakikatnya whole language itu bukan sesuatu apa/berbeda, dan ini bukan sebuah perangkat materi/bahan dan bukan sebuah resep untuk sukses.

Whole language adalah suatu cara berpikir tentang bagaimana anak belajar bahasa-bahasa lisan dan bahasa tulisan (Eisele, 1991:3). Anak itu secara alamiah memperoleh bahasa lisan melalui mendengarkan (menyimak) dan berbicara. Selama tahun-tahun perkembangan ini, kesempurnaan itu diharapkan; anak-anak itu bebas berbuat kekeliruan. Orang dewasa mengerti dan menerima sebab mereka menyadari bahwa belajar itu perlu waktu dan latihan. Bagaimanapun ketika anak memulai membaca dan menulis, cepat berhasil itu sering diharapkan. Berkaitan dengan bahasa lisan, anak-anak perlu banyak latihan membaca dan menulis melalui pengalaman-pengalaman yang bermakna. Mereka juga perlu kebebasan untuk berbuat keliru dan belajar dari kekeliruan mereka itu. Oleh karena para guru whole language mengetahui bagaimana belajar bahasa, mereka memberikan waktu dan kesempatan belajar praktik untuk perkembangan baca-tulis. Tidak ada sebuah resep untuk program whole language, tetapi kelas ini untuk memadukan beberapa holis saja. Para siswa di dalam kelas whole language akan melakukan (1) berkembang melalui tahap-tahap sesuai dengan perkembangan, (2) dilibatkan di dalam interaksi sosial sepanjang hari, (3) berbagai tanggung jawab untuk belajar mereka, (4) merasa senang mencoba dan praktik baca dan tulis tanpa takut kritikan, (5) mengevaluasi kemajuan mereka sebagai bagian alami dari semua pengalaman belajar. Guru di dalam kelas whole language akan melakukan (1) memandang para siswa sebagai berkemampuan, (2) menjadi pengamat dan turut serta belajar saat mereka berinteraksi dengan para siswa, (3) mendemonstrasikan dan memberikan model bacaan dan tulisan, (4) berperan sebagai fasilitator untuk murid belajar, dan (5) olist kepada siswa kekhususan, umpan balik yang positif.

Pembelajaran di dalam kelas whole language adalah : Mengajarkan membaca dan menulis melalui pengalaman bacaan dan tulisan autentik,

- a. berasumsi isi dan proses belajar adalah sama pentingnya,
- b. mengimplementasikan aktivitas kelas yang dipusatkan kepada para siswa dan yang bermakna,
- c. merangkumkan pemaduan proses bahasa dengan melintasi bidang-bidang isi (mata pelajaran),
- d. memberikan bacaan berkualitas untuk membantu perkembangan literasi,
- e. tujuan itu sebagai alat pemberdayaan siswa melalui kepemilikan dan pemilihan.

Eisele juga menyatakan bahwa perubahan-perubahan positif dan menarik pada murid dan guru sebagai hasil dari penggunaan filosofi whole language.

Perubahan-perubahan itu meliputi:

- a. siswa di dalam kelas whole language untuk belajar. Kegairahan mereka memperlancar semangat guru untuk mengajar,
- b. murid ikut mengambil tanggungjawab yang lebih besar atas belajar sebagai hasil dari pengelolaan kelas yang lebih baik dan lebih banyak waktu bagi guru untuk berinteraksi dengan siswa,
- c. penggunaan buku yang diperdagangkan dan pengalaman penulis yang bermakna adalah lebih memberikan motivasi pada diri guru dan siswa,
- d. guru akan lebih banyak belajar tentang literasi dan proses bahasa anak-anak melalui pemanfaatan mereka di dalam pembelajaran sehari-hari,

- e. kegairahan, semangat dan minat guru akan membuat guru memperoleh inspirasi dan pembaharuan pada penutupan pembelajaran setiap harinya, dan (6) umpan balik yang positif dari orang tua, anak, teman sejawat, dan tatausaha akan menjadi bonus tambahan bagi guru.

Pandangan whole language tentang kurikulum menjelaskan bahwa karena bahasa paling mudah dipelajari jika disajikan secara utuh dan dalam konteks yang alamiah, maka keterpaduan merupakan prinsip kunci untuk perkembangan bahasa dan belajar melalui bahasa. Dalam praktiknya perkembangan bahasa dan bidang studi merupakan dua pihak yang terpisah. Dalam hal ini Goodman dalam Akhadiyah melihat bahwa guru harus melakukan tugas ganda. Mereka harus mengoptimalkan kesempatan siswa untuk menggunakan bentuk bahasa yang wajar pada waktu belajar IPA, IPS, Matematika, dan Sastra. Guru sekaligus menilai perkembangan bahasa dan perkembangan kognitif. Kegiatan berbicara, mendengarkan, menulis, membaca, dan berbicara dalam konteks penjelajahan benda, peristiwa, gagasan, dan pengalaman.

Untuk menerapkan pembelajaran terpadu, guru-guru yang berpandangan whole language kerap kali menciptakan unit tematik yang mungkin dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak dan masyarakat (Akhadiyah,1994:14). Weaver (1990) menyatakan prinsip dan praktik whole language beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. whole language adalah suatu pandangan yang berakar pada konvergensi antara berbagai disiplin yang mencakup psikologi kognitif dan teori belajar,

psikolinguistik dan sosiolinguistik, antropologi dan filsafat, serta pendidikan.

Whole language merupakan pandangan tentang anak dan cara mereka belajar,

- b. pandangan whole language didasarkan atas observasi bahwa anak-anak berkembang dan belajar dengan lebih mudah bila mereka aktif mengikuti proses belajar sendiri. Mereka akan lebih mudah menguasai berbagai konsep dan strategi serta konsep yang kompleks dalam menulis dan membaca, misalnya, bila mereka terlibat secara nyata dalam kegiatan membaca dan menulis teks yang sebenarnya betapapun singkatnya.
- c. untuk memacu membaca dan menulis permulaan emergent reading and writing, whole language mencoba mencontoh strategi para orang tua yang dengan berhasil mendorong pemerolehan bahasa dan kemampuan baca tulis secara alamiah,
- d. berdasarkan pengetahuan bahwa kemampuan baca tulis paling baik dikembangkan melalui penggunaan secara fungsional, maka pengalaman membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan diarahkan pada kegiatan Bahasa nyata.
- e. belajar dipacu melalui interaksi social. Diskusi, saling berbagi gagasan, kerjasama dalam memecahkan masalah dan melaksanakan tugas meningkatkan proses belajar,
- f. siswa dipandang cakap dan sedang berkembang, mendorong tumbuhnya sikap demokratis yang menerapkan teknologi tinggi, pemikir dan pelaku mandiri, kritis, dan mampu mengolah informasi (Weaver,1990: 22-26).

g. Wilson menyatakan bahwa mempelajari bahasa lebih mudah apabila dipelajari secara utuh dan dalam konteks lingkungan. Integrasi merupakan kunci untuk pengembangan bahasa dan belajar melalui bahasa. Perluasan kurikulum berdasarkan atas pengetahuan lingkungan anak sendiri dan menggunakan bahasa dalam konteks yang bermakna (Wilson, 1994:1,7). Dalam pembelajaran bahasa di sekolah, guru tidak perlu memberikan tema-tema yang spesifik karena anak-anak belajar bahasa seperti mencari teman belajar tentang lingkungannya dan lingkungan keluarga sendiri.

Routman (1991: 276) menyatakan bahwa keterpaduan sudah terkandung dalam pembelajaran *whole language*. Keterpaduan bahasa adalah suatu pendekatan belajar dan cara berpikir yang menghargai keterhubungan dari proses bahasa itu seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan sebagai keterpaduan pembelajaran yang berarti dalam segala bidang studi. Keterpaduan merupakan pendekatan dalam belajar dan cara berpikir yang memandang proses berbahasa sebagai bagian integral dalam belajar di bidang apapun. Ini berarti bahwa khususnya di SD bahasa tidak dipelajari sebagai mata pelajaran seperti sains, misalnya, melainkan terpadu dalam penggunaannya untuk mempelajari apapun. Aspek-aspek keterampilan berbahasa dikembangkan secara langsung melalui kegiatan belajar dalam semua bidang. Agar dapat terjadi keterpaduan dalam pembelajaran dapat menggunakan unit tematik. Hal ini menjadi sarana keterpaduan di samping memberikan makna bagi anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran, dari semua tema itu diturunkan gagasan atau pengertian yang harus dipelajari anak melalui kegiatan belajar dalam berbagai bidang studi. Dinyatakan

pula bahwa suatu unit tematik dapat merupakan unit terpadu hanya jika tema itu bermakna, relevan dengan kurikulum dan kehidupan anak, sejalan dengan prinsip bahasa holistic, dan autentik dalam hubungannya dengan proses keterampilan berbahasa. Dalam hal ini, keterpaduan tidak harus selalu merupakan keterpaduan antar bidang studi. Keterpaduan antar bidang studi hanya dilakukan bila keterpaduan itu memperkaya dan memperluas proses belajar anak.

Dengan demikian, secara kasar keterpaduan dapat dibedakan sebagai keterpaduan intra bidang studi dan keterpaduan antar bidang studi. Dalam keterpaduan intra bidang studi, misalnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, setelah tema ditentukan, kemudian dikembangkan aspek keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Sedangkan keterpaduan antar bidang studi, anak-anak belajar menggunakan aspek-aspek keterampilan bahasa melalui kegiatan belajar dalam berbagai bidang studi. Mereka belajar menggunakan bahasa untuk berbagai keperluan, seperti untuk mencari atau memberikan informasi, mengungkapkan perasaan atau tanggapan, menganalisis, serta memecahkan permasalahan.

3. Hakikat Belajar

Bagi seorang siswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa tersebut. Hilgard (Suprihatiningrum, 2016:13) mengatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan

oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau dibawah pengaruh obat-obatan”.

Winkel (Suprihatiningrum, 2016:15) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Oleh karena itu, siswa atau seorang yang belajar akan berhasil jika terjadi proses perubahan tingkah laku dan ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Gagne (Kurniawan, 2014:4) memandang belajar sebagai proses internal dan melibatkan unsur kognitif. Sedangkan Witherington (Ibrahim, 2015:2) Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai suatu pola-pola respon yang berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, kecakapan atau pemahaman. Oleh karena itu, guru mengatur acara pembelajaran yang sesuai dengan fase-fase belajar dan hasil belajar yang dikehendaki.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

4. Hasil Belajar

Hasil Belajar menurut Gagne dan Briggs (Suprihatiningrum, 2016: 37) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Reiguth (Suprihatiningrum, 2016: 37) berpendapat bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternative dalam kondisi yang berbeda.

Purwanto (2011:48) mengemukakan bahwa dalam usaha memudahkan memahami dan mengukur perubahan perilaku maka perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga domain atau ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kalau belajar menimbulkan perubahan, maka hasil belajar merupakan hasil perubahan perilakunya.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya Purwanto (2011:44).

Bloom et al (Kurniawan, 2014: 11). mengelompokkan hasil belajar itu menjadi menjadi tiga bagian yaitu kognitif,afektif dan psikomotorik.

1. Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Pada kategori ranah ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yaitu: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) aplikasi, 4) analisis, 5) evaluasi dan 7) kreativitas.
2. Hasil belajar ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi.
3. Hasil belajar Psikomotorik yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat mulai dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara rileks hingga kompleks yang terbimbing hingga gerak kreatifitas.

Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pelajaran.

5. Strategi Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. J.R.David (Sanjaya, 2007:126). Dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Kemp (Sanjaya, 2009:126) strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dick dan Carey (Sanjaya, 2009:126) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Strategi Pembelajaran menurut Gulo (Suprihatiningrum, 2016:148) merupakan rencana dan cara-cara membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan segala tujuan pengajaran dapat dicapai secara efektif. Cara-cara membawakan pengajaran itu merupakan pola dan urutan umum perbuatan guru-siswa dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar.

Hammalik (Suprihatiningrum, 2016: 149) strategi pembelajaran adalah keseluruhan metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan siswa dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan tertentu. Dick dan Carey (Suprihatiningrum, 2016: 150) juga berpendapat bahwa strategi pembelajaran adalah komponen materi dan prosedur atau cara yang digunakan untuk memudahkan siswa belajar.

Hasil studi Gulo (Kurniawan, 2014:160) atas sejumlah pengertian strategi berdasarkan asal usul kata, awal penggunaannya, serta pengertian strategi pembelajaran dari beberapa ahli, ia menyimpulkan bahwa ;

1. Strategi belajar mengajar adalah rencana dan cara-cara membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan tujuan pengajaran dapat tercapai secara efektif.

2. Cara-cara membawakan pengajaran itu merupakan pola dan urutan umum perbuatan guru-siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar.
3. Pola dan urutan perbuatan guru-siswa merupakan suatu kerangka umum kegiatan belajar mengajar yang tersusun dalam suatu rangkaian bertahap menuju tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang strategi pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran pada intinya merupakan langkah-langkah pembelajaran, aktivitas guru-siswa dalam setiap langkah pembelajaran, dalam setiap tahap aktivitas ada metode yang digunakan, dan ditambah dengan perkiraan waktu yang dibutuhkan untuk setiap langkah dan aktivitas guru-siswa.

6. Pembelajaran Kosakata

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil berbahasa. Perlu disadari dan dipahami benar-benar bahwa kenaikan kelas para siswa di sekolah ditentukan oleh kualitas keterampilan berbahasa mereka. Kenaikan kelas itu berarti pula merupakan suatu jaminan akan peningkatan kuantitas dan kualitas kosakata mereka dalam segala bidang studi yang mereka peroleh sesuai dengan kurikulum. Banyak orang yang kurang menyadari bahwa nilai yang tertera pada rapor siswa merupakan cermin akan kualitas dan kuantitas kosakata siswa. Baik atau buruk nilai rapor itu mencerminkan baik atau tidaknya keterampilan berbahasa mereka. Kalau masalah ini diperhatikan dengan benar-benar, maka

dapat dimengerti betapa pentingnya pembelajaran kosakata yang bersistem di sekolah-sekolah pada saat ini. Kuantitas dan kualitas kosakata seseorang turut menentukan keberhasilan dalam kehidupan. Kualitas dan kuantitas, tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang merupakan ukuran pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya. Perkembangan kosakata merupakan perkembangan konseptual, merupakan suatu tujuan pendidikan dasar bagi setiap sekolah atau perguruan.

Semua pendidikan yang sistematis bagi perkembangan kosakata akan dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, pendapatan, kemampuan, bawaan dan status sosial serta faktor-faktor geografis. Seperti halnya dalam proses membaca yang membimbing siswa dari yang telah diketahui menuju ke arah yang belum atau tidak di ketahui. Oleh karena itu, telaah kosakata yang efektif haruslah beranjak dengan arah yang sama atau tidak diketahui (Tarigan, 1986:2-3). Sudah jelas bahwa uraian di atas mencerminkan hakikat pembelajaran yaitu siswa mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Untuk mencapai hal itu siswa perlu dibekali kemampuan penguasaan kosakata yang memadai. Sebab kalau tidak demikian maka siswa tidak dapat berkomunikasi secara optimal. Sesuai hakikatnya pembelajaran bahasa, pembelajaran kosakata tidak diajar kata-kata lepas atau kalimat-kalimat lepas tetapi terlibat dalam konteks wacana, berkaitan dengan mata pelajaran dan berkaitan pula dengan bidang-bidang tertentu.

Metode pembelajaran tidak disajikan dalam GBPP. Hal ini dimaksudkan agar dapat memiliki metode yang dianggap tepat, sesuai dengan tujuan, bahan dan keadaan siswa. Untuk menghindari kejenuhan disarankan agar guru menggunakan

metode yang beragam. Kegiatan bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas dengan tugas yang beragam, berpasangan, berkelompok atau seluruh kelas (Depdikbud, 2003:6). Ada banyak metode belajar mengajar yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Semua metode itu diterapkan guru dalam melaksanakan belajar siswa aktif yang menganut pendekatan proses.

Metode-metode itu pasang surut silih berganti sesuai dengan perubahan-perubahan dalam pandangan-pandangan linguistik atau psikolog dan juga faktor-faktor lain. Meskipun sudah banyak penelitian dan eksperimen yang diadakan metode-metode mana yang paling efektif, tetapi masih sangat sulit untuk memberikan secara ilmiah metode mana yang terbaik. Oleh karena itu seorang guru tidak hanya terpaku pada satu metode saja tetapi ia dapat mengadakan penyesuaian yang lebih cocok bagi situasi dan kondisi kelasnya dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa guru mendapat suatu kesempatan untuk memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian guru tidak terpaku pada satu metode saja. Metode pembelajaran kosakata yang disajikan sebagai alat penelitian ini adalah ujian atau pemberian tugas mengerjakan soal.

7. Pengertian Teka-teki silang (*Crossword*)

Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf disetiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan. Kotak hitam menandakan dimana kata berakhir Claire (2010:6).

Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu strategi yang berasal dari strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Crossword Puzzle (Teka-teki silang), melibatkan partisipasi siswa aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Zaini, dkk (Rosanti, 20015: 34) berpendapat bahwa strategi *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Sedangkan menurut Silberman (2016: 256) mendesain tes uji pada teka-teki silang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung peserta didik. Teka-teki silang dapat diselesaikan secara individu atau secara tim.

8. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud, 2003:740) metode dapat diartikan sebagai cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu

pekerjajaan agar tercapai sesuai yang dikehendaki, atau dapat juga diartikan sebagai cara kerja yang bersistem untuk kemudian pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Metode berasal dari bahasa Yunani “*methodos*” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Akhmad, 2008 (<http://www.psb-psma.org>).

Sementara Sanjaya (2007:147) mengemukakan bahwa “metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”.

b. Manfaat Metode

Dalam pengajaran, metode memiliki beberapa manfaat. Dalam *Encyclopedia of Educational Research* (Hamalik, 1989:15), manfaat itu antara lain:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Membantu tumbuhnya pengertian sehingga membantu perkembangan kemampuan siswa.

6) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak.

c. Cara Memilih Metode

Agar metode yang digunakan dapat bermanfaat semaksimal mungkin, diperlukan pemahaman tentang cara memilih metode yang tepat. Pada umumnya pemilihan metode dilakukan sendiri oleh guru yang bersangkutan sebab gurulah yang dapat menyusun metode yang akan digunakan secara optimal.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih metode adalah sebagai berikut:

- a. Karakteristik metode. Apakah metode yang digunakan sudah sesuai dengan pesan atau informasi yang akan dikomunikasikan atau belum.
- b. Tujuan yang akan dicapai. Misalnya untuk meningkatkan atau memperkaya kemampuan penguasaan kosakata siswa dapat menggunakan media crosswords
- c. Metode yang digunakan. Umpamanya metode yang akan digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah permainan.
- d. Materi yang akan disampaikan. Misalnya pokok bahasan kosakata dalam bidang tertentu.
- e. Situasi dan kondisi. Yaitu yang berhubungan dengan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh guru tersebut.
- f. Keadaan siswa. Dapat dilihat dari jumlah siswa, usia siswa, jenis kelamin siswa maupun tingkat pendidikan siswa.
- g. Biaya. Hendaknya

h. biaya yang dikeluarkan harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

d. Metode Permainan Teka-teki silang (*Crosswords*)

1. Pengertian Permainan

Pengertian permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan. Dari kata dasar main, melakukan permainan untuk menyenangkan hati dengan alat atau tidak (Depdikbud,1995:614-615).

Jenis-jenis permainan terdapat empat macam:

- a. Teka-teki
- b. Permainan untuk melatih struktur kalimat
- c. Permainan untuk melatih kosakata
- d. Permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis.

(Utama, 1993:213-214).

Hakikat permainan bahasa merupakan kelompok media pengajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan pada kelas kecil. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman, 1996:7).

Untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan dapat kita lakukan dengan menggunakan berbagai permainan bahasa. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda yakni untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan yang menimbulkan kegembiraan akan tetapi keterampilan bahasa yang dilatihkan maka permainan tersebut tidak tergolong permainan bahasa. Sebaliknya walaupun ada keterampilan bahasa yang dilatihkan akan tetapi tidak menimbulkan

kegembiraan, maka aktivitas itu tidak dapat juga dinamakan permainan bahasa. Jenis permainan bahasa yang dipilih dan disajikan sudah seharusnya sesuai dengan keterampilan yang dilatihkan (Soeparno, 1980:58). Jadi setiap permainan bahasa yang dilaksanakan harus dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional. Secara tidak langsung permainan bahasa juga dapat memupuk rasa solidaritas, sportivitas, kreativitas dan rasa percaya diri.

Permainan bahasa itu sendiri dapat dikelompokkan sesuai dengan kemampuan berbahasa yang akan dicapai dalam proses belajar mengajar yaitu permainan mendengarkan, berbicara dan menulis. Jenis permainan dapat juga merupakan gabungan dari dua kemampuan atau lebih misalnya permainan mendengarkan dan permainan menurut bagian bahasa mana yang akan dilatihkan dalam permainan itu, misalnya permainan untuk melatih tata bahasa, kosakata, struktur dan sebagainya.

2. Pengertian Teka-teki silang (Crosswords)

Dalam buku *Tell Me When – Science and Technology* (Susianti, 2010:18), *Crosswords* (Teka-teki silang) yang menjadi kegemaran lintas generasi ini, sesungguhnya merupakan hal baru, tetapi tidak begitu baru. Artinya, hal ini sudah berlangsung dari zaman ke zaman dengan format dan bentuk yang serupa tapi tak sama. Catatan sejarah menyatakan bahwa format *crosswords* seperti sekarang sudah ada sejak zaman kuno. Bentuknya masih cukup sederhana, yaitu sebuah bujur sangkar berisi kata-kata, huruf-huruf yang sama pada bujur sangkar itu menghubungkan kata-kata secara vertikal dan horizontal. Hampir serupa dengan *crosswords* yang kita kenal sekarang.

Dalam buku *Tell Me When – Science and Technology*, *crosswords* pertama muncul di surat kabar *New York World* pada tanggal 21 Desember 1913. *Crosswords* pertama ini disusun oleh Arthur Winn dan diterbitkan pada lembar tambahan edisi hari Minggu surat kabar tersebut. Selama beberapa waktu, *crosswords* ini menjadi ciri tetap surat kabar tersebut. Bentuk dan formatnya sudah seperti *crosswords* yang kita kenal sekarang. Pola kotak-kotak hitam dan putih, dengan kata-kata berbeda yang saling bersilangan secara mendatar dan menurun, serta terdapat panduan pertanyaan atau definisi untuk tiap kata sebagai petunjuk pengisian (Susianti,2010: 18). Hingga tahun 1924, yaitu ketika buku *crosswords* pertama kali terbit, *crosswords* belum begitu populer. Namun, setelah buku-buku TTS menyebar, *crosswords* sangat digemari di seluruh Amerika, selanjutnya merambah ke Eropa dan seluruh dunia termasuk kita di Indonesia.

Setelah *crosswords* ini begitu digemari, para penggiat buku *crosswords* mulai berkreasi menciptakan teka-teki gambar dan kemudian dikenal dengan nama puzzle. Selain untuk hiburan, fungsi teka-teki gambar atau *puzzle* lebih diarahkan kepada fungsi edukasi, yakni untuk menstimulasi otak anak-anak. Baik *crosswords* maupun teka-teki gambar/*puzzle* hingga saat ini masih sangat populer dan digemari. Biasanya untuk mengisi waktu santai kita. Bersantai sambil mengasah otak.

3. Manfaat Teka-teki silang(*Crosswords*)

Salah satu manfaatnya yaitu menanamkan sikap sabar serta fokus dalam dunia anak yang begitu spontan dan berwarna kadang menjadi kesulitan tersendiri bagi orang tua. Tingginya keingintahuan anak dan hasratnya mencoba banyak hal

membuat mereka kadang tak bisa fokus dan sabar. *Crosswords* alias teka-teki silang bukan hanya membuat anak meningkat memfokuskan pikiran dan bersikap sabar dan teliti dalam mengerjakan apapun, *crosswords* juga dapat menambah wawasan dan mengasah kemampuan seorang anak (Hidayati, 2009).

Pada dasarnya anak yang sudah bisa membaca dan menulis sekitar usia 5 sampai 6 tahun, sudah bisa diperkenalkan dengan teka-teki silang. Tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia serta kemampuan anak. Sehingga, anak tetap menikmati proses pengerjaannya dan tak merasa terbebani.

Tiap anak berhak bermain, yang merupakan bagian penting perkembangannya. Mengisi *crosswords* dapat menjadi pilihan bermain bagi anak, jika dilakukan dalam keadaan menyenangkan. Anak diajak memainkan imajinasinya untuk menghasilkan sebuah kata yang tepat sesuai pertanyaan melalui stimulus satu huruf baik di awal, tengah maupun akhir.

Tentu dalam mengerjakan *crosswords* anak tak selalu mulus dalam menemukan jawaban atas pertanyaan yang ada. Adakalanya anak menemukan pertanyaan yang sangat mudah namun bukan tak mungkin dia terhadang kesulitan. Hal ini tentu dapat dijadikan keuntungan jika mereka jeli melihatnya. Karena di tengah kesulitannya menemukan jawaban yang harus diisi ke dalam deretan kotak tersebut, sesungguhnya tanpa disadari anak tengah belajar mengendalikan emosi dan bersabar dalam mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Dalam hal ini adalah jawaban dari *crosswords* yang sedang dia kerjakan.

Seiring waktu berjalan, perlahan anak akan mengerti bahwa tak selalu yang diinginkan bisa didapat dengan mudah bahkan terkadang harus didapatkan dengan

usaha yang keras. Di sini pun anak dapat belajar memecahkan suatu permasalahan dengan cara serta usahanya sendiri.

4. Kelemahan Teka-teki silang (*Crosswords*)

Di balik semua manfaat yang ada, sesungguhnya ada satu kekhawatiran yang timbul di antaranya, pertanyaan yang disajikan kurang variatif serta terkesan diulang-ulang dan permainan jenis ini sesungguhnya bersifat adiktif memungkinkan anak untuk ketagihan. Jika anak berhasil memecahkan satu jawaban maka dapat dipastikan ia akan tertantang memecahkan jawaban berikutnya yang levelnya lebih sulit begitu seterusnya.

5. Pembelajaran Kosakata Dengan Metode Teka-teki silang (*Crosswords*)

Harus disadari benar-benar bahwa tujuan pembelajaran kosakata adalah untuk mengembangkan minat para siswa pada kata-kata. Para siswa yang ingin tahu membacanya tentu akan mudah memperkaya kosakatanya dan menjadi lebih bersifat mudah membedakan dan berpikir secara logis.

Soeparno (1980:64-65) mengemukakan bahwa ada beberapa kelebihan dari permainan bahasa sebagai media pembelajaran yakni:

- a. Permainan bahasa merupakan media pembelajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar keaktifan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- b. Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan pembelajar dalam belajar yang sudah mulai lesu.
- c. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong pembelajar untuk berlomba-lomba maju.

- d. Selain untuk menimbulkan kegairahan dan melatih keterampilan berbahasa tertentu, permainan bahasa memupuk berbagai sikap yang positif seperti solidaritas, kreativitas dan rasa percaya diri.
- e. Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya mengesankan sehingga sulit dilupakan.

Dalam alat atau media mengajar dimasukkan juga segala permainan yang dapat dimainkan oleh pelajar berkelompok, sekelas atau berdua. Contoh-contoh yang disajikan di sini adalah permainan teka-teki silang, permainan untuk melatih struktur (pola kalimat), permainan untuk melatih kosakata, permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis, permainan untuk melatih pendengaran untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata (Utama, 1993:221).

Dalam penelitian ini yang diambil penulis adalah permainan tekatekisilang(*crosswords*). *Crosswords* adalah permainan kata yang dapat dimainkan secara individual maupun secara berkelompok dalam waktu tertentu. Umpamanya satu menit, secara bergilir setiap pemain berusaha menebak huruf yang pada akhirnya berubah menjadi kata yang memiliki arti. Tiap peserta berusaha mencapai jumlah angka tertentu. Dengan adanya skor nilai tersebut diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam permainan ini. (<http://www.gamehouse.com>)

Aturan permainan *crosswords* adalah sebagai berikut:

- a) Tetapkan dulu pokok bahasan yang akan dipakai dalam permainan.

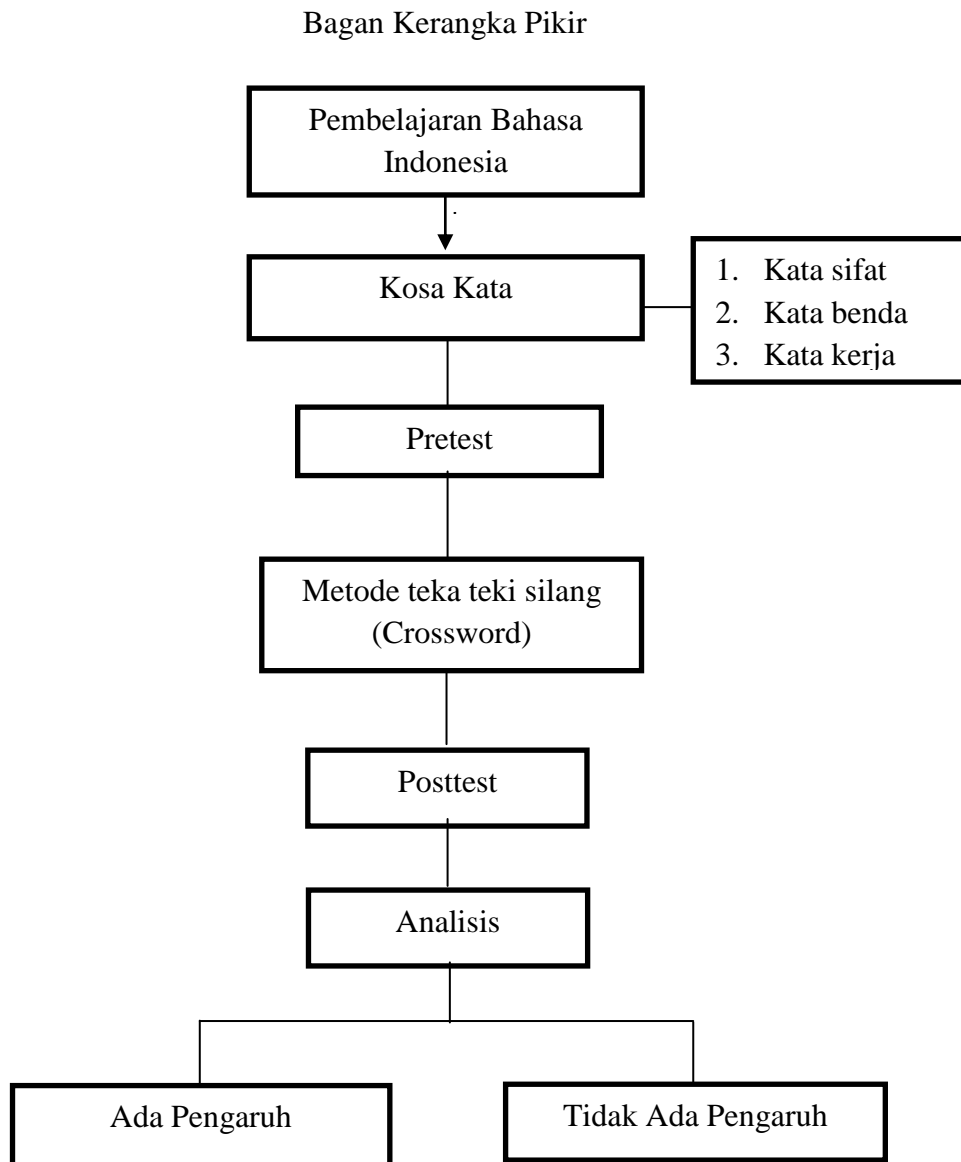
- b) Siapkan bahan yang diperlukan terutama angka 1-26 yang mewakili setiap huruf yang ada dalam abjad. (1-A, 2-B, 3-C, 4-D, 5-E dan seterusnya sampai 26-Z).
- c) Sebutkan satu persatu angka yang mewakili setiap huruf yang telah terangkai menjadi sebuah kata. Selain itu dapat juga dipadukan dengan kamus yang berguna untuk mencari arti dari kata yang telah diperoleh.
- d) Yang dapat menyebutkan pertama kali kata yang telah terangkai tersebut mendapatkan nilai (nilai berdasarkan jumlah huruf dalam satu kata).

B. Kerangka Pikir

Berangkat dari proses belajar mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, maka interaksi dalam belajar mengajar tidak sekadar hubungan antara guru dengan murid, tetapi berupa interaksi yang mengacu pada metode pembelajaran yang diterapkan melalui sebuah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kemampuan penguasaan kosakata mendorong pemakai bahasa senantiasa berfikir logis, sistematis, dan praktis dengan konteks dan situasi. Teknik yang digunakan untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa di antaranya dengan Metode Permainan *Crosswords* yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Kata-kata yang dijadikan permainan ini ditentukan dulu pokok bahasan apa yang ingin dimainkan, susunan katanya adalah horisontal atau vertikal dan tidak boleh diagonal. Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa menemukan kata-kata bidang tertentu yang berhubungan dengan pokok bahasan yang telah

ditetapkan. Model pembelajaran seperti ini dapat memberikan kesenangan kepada siswa, sehingga siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 2.1 Bagan karangka piker

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan metode teka-teki silangberpengaruh terhadap prestasi belajar penguasaan kosakata bahasa Indonesiapeserta didik kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

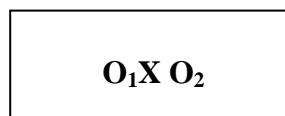
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yang melibatkan satu kelas dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode teka-teki silang terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia murid kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain Penelitian



Sumber: Sugiyono, 2017

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*pretest*)

O₂ = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran

Eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur Variabel terikat (Hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle (Teka-teki silang)*
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan Sugiyono (2017:117). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi dalam penelitian secara keseluruhan siswa Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng berjumlah 9siswa. Untuk lebih tepatnya lihat tabel populasi dibawah ini.

Tabel 3.1Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
III	1	8	9

Sumber : Tata usaha SDN 151 Bunne (2018)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, Sugiyono (2017: 118). Teknik pengambilan sampel yaitu dengan cara Total Sampling. Dikatakan total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi, dikatakan total karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

Tabel 3.2 Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
III	1	8	9

Sumber : Tata usaha SDN 151 Bunne (2018)

C. Definisi Operasional Variabel

- a. Teka-teki silang merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan. Cara bermain permainan ini memang sederhana,, hanya merangkaikan jawaban soal dengan benar dan mengisikan jawabannya pada kotak kosong yang tersedia di papan teka-teki silang namun jawaban satu dengan yang lainnya harus saling berkaitan. Apabila satu jawaban salah maka akan sulit menemukan jawaban kata dari soal selanjutnya. Aturan permainan ini, yaitu kata yang dimasukkan minimal berjumlah tiga huruf, terdapat kata yang tersusun secara mendatar dan menurun. Kata yang tidak berkaitan itu dibatasi dengan kotak hitam. Pembuatan permainan ini dimulai dari mendesain papan teka-teki silang yang kemudian pembuat akan mencari

sendiri jawaban yang cocok dengan keadaan papan teka-teki silang sehingga kata per kata terangkai.

- b. Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang dinyatakan dalam simbol , huruf maupun kalimat
- c. Hasil Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelincahan, ketepatan dan kesesuaian ketika siswa menyelesaikan tugas pada tes awal (*pretest*) dan menyelesaikan tugas pada tes akhir (*posttest*).
- d. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle (Teka-teki silang)* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah salah satu strategi pembelajaran dalam pembelajaran Bhs. Indonesia yaitu menggunakan Permainan TTS (Teka-Teki Silang).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa tes. Menurut Nurgiyantoro (2001: 58) tes adalah suatu cara melakukan penilaian yang berbentuk tugas atau pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang sedang dites. Tes yang dibuat oleh peneliti berupa tes obyektif atau pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban sebanyak 20 nomor.

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik tes. Menurut Djihadono (2008: 12) tes adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan dalam melakukan penilaian dan evaluasi pada umumnya terhadap kemampuan bahasa

dengan melakukan pengukuran terhadap tingkat kemampuan bahasa. Tes tersebut diberikan pada awal penelitian, yakni sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan pada akhir penelitian yakni sesudah diberikan perlakuan (post-test) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data dari seluruh responden terkumpul maka dilakukan analisis data. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Nilai Individu

Nilai individu merupakan nilai yang diperoleh dari hasil belajar pada setiap individu setelah mengikuti tes. Pada penelitian ini nilai individu diperoleh setelah proses pembelajaran Bahasa Indonesia lalu setelah itu siswa diberikan tes agar diketahui berapa skor atau nilai yang diperoleh tiap individu.

Untuk menentukan nilai rata-rata dari sebuah data maka kita harus menghitung jumlah seluruh data kemudian dibagi banyaknya data. Menentukan nilai rata-rata dari sebuah data diperlukan rumus yang disebut mean.

Untuk itu nilai rata-rata pada penelitian ini maka rumus yang digunakan adalah :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

2. Persentase (%) nilai rata-rata

Nilai persentase adalah sebuah angka yang dinyatakan dalam satuan persen yang biasa ditulis dengan lambang “ %”. Untuk mencari nilai persentase pada penelitian ini maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

3. Teknik statistic t (Uji t)

Uji t dikenal dengan uji parsial, yaitu untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variable bebasnya secara sendiri-sendiri terhadap variable terikatnya. Uji t ini dapat dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t table atau dengan melihat kolom signifikan pada masing-masing t hitung. Teknik yang digunakan dalam untuk menguji hipotesis tersebut adalah Teknik inferensial dengan menggunakan Teknik statistic t (Uji-t) dengan tahapan sebagai berikut :

a) mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*Posttest* – *Pretest*)

N = Subjek pada sampel

b) mencari harga “ $\sum x^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum x^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel

c) Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan. Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 151 Bunne.

- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 151 Bunne

- f) Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

- g) Membuat kesimpulan apakah Strategi pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 151 Bunne.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Deskripsi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten soppeng

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 151 Bunne, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia siswa berupa nilai dari kelas III SDN 151 Bunne.

Berikut adalah hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne sebelum diajar dengan menggunakan metode teka-teki silang terdapat pada table di bawah ini.

Table 4.1. Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas III SDN 151 Bunne sebelum diajar menggunakan Metode Teka-teki Silang

Tingkat penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90 – 100	Sangat tinggi	0	0
80 – 89	Tinggi	0	0
70 – 79	Sedang	1	11,11
60 – 69	Rendah	0	0
Kurang dari 60	Sangat rendah	8	88,89
Jumlah		9	100

Berdasarkan table 4.1 di atas diperoleh bahwa tingkat penguasaan 90 – 100 dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0, 80 – 89 dalam kategori tinggi dengan frekuensi 0, 70 – 79 dalam kategori sedang dengan frekuensi 1 dan persentase 11,11, 60 – 69 siswa berada dalam kategori rendah dengan frekuensi 0, kurang dari 60 dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 8 dan persentase 88,89. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia sebelum diajar dengan menggunakan metode teka-teki silang masuk dalam kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne setelah diajar menggunakan metode teka-teki silang ditunjukkan pada table berikut :

Table 4.2. Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas III SDN 151 Bunne setelah diajar menggunakan Metode Teka-teki Silang

Tingkat penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90 – 100	Sangat tinggi	1	11,11
80 – 89	Tinggi	1	11,11
70 – 79	Sedang	7	77,78
60 – 69	Rendah	0	0
Kurang dari 60	Sangat rendah	0	0
Jumlah		9	100

Berdasarkan table 4.2 di atas diperoleh bahwa tingkat penguasaan 90 – 100 dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 1 dan persentase 11,11, 80 – 89 dalam kategori tinggi dengan frekuensi 1 dan persentase 11,11, 70 – 79 dalam

kategori sedang dengan frekuensi 7 dan persentase 77,78, 60 – 69 dalam kategori rendah dengan frekuensi 0, kurang dari 60 dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 0,

Berikut adalah nilai rata-rata hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne sebelum diajar dengan menggunakan metode teka-teki silang terdapat pada table di bawah ini.

Tabel 4.3. Deskripsi nilai rata-rata *pre-test*, *post-test* dan persentase perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*

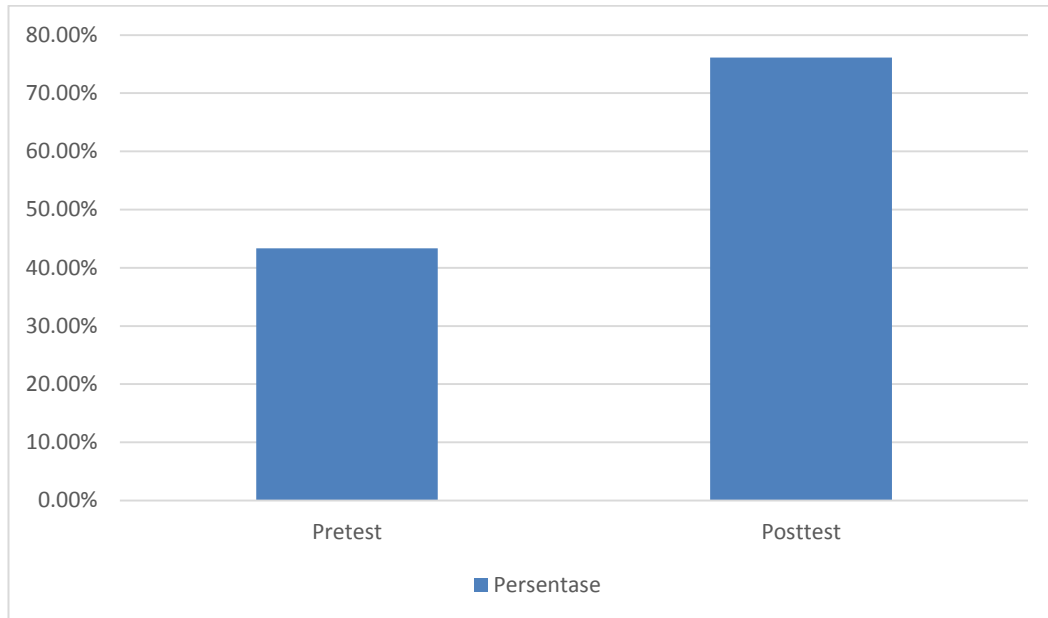
NO	Tes	Hasil Belajar
1.	<i>Pre-test</i>	43,33
2.	<i>Post-test</i>	76,11
Peningkatan (%)		75,65

Sumber : Data peneliti diolah tahun 2018

Gambaran hasil belajar pada siswa kelas III SDN 151 Bunne sebelum perlakuan (*pre-test*) dapat dilihat pada lampiran, dimana mean (rata-rata) skor hasil belajar siswa kelas sebelum menggunakan metode teka-teki silang pada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia yaitu 43,33 dari skor ideal 100. Dari data tersebut menunjukkan hasil belajar siswa pada tahap *pre-test* tergolong rendah. Sedangkan mean (rata-rata) skor hasil belajar siswa setelah menggunakan metode teka-teki silang yaitu 76,11 Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post-test* tergolong tinggi.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat pada peningkatan nilai persentase dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (

pre-test) dan setelah perlakuan (*post-test*) yaitu 75,65Persentase nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* dapat dilihat melalui diagram dibawah ini:



Gambar 4.1

Diagram Persentase Nilai rata-rata pada tahap *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan data yang terdapat pada diagram di atas maka dapat dilihat dengan jelas bahwa ada peningkatan persentase nilai rata-rata *Pre-test* dan nilai rata-rata *Post-test* yaitu 75,65.

2. Pengaruh Penggunaan Metode Teka-teki silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng

Berdasarkan hasil penelitian, pengujian hipotesis menggunakan Teknik statistic inferensial yaitu menggunakan uji t yang dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 13,82 dengan frekuensi (dk) sebesar $9-1 = 8$, pada taraf signifikan 0,05 Diperoleh $t_{tabel} = 2,093$ Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti

bahwa penggunaan metode teka-teki silang terdapat pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Pemaparan ini merujuk pada rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab pertama yaitu (1) bagaimana hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia murid kelas III SDN 151 bunne sebelum diberikan perlakuan, (2) bagaimana hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia murid kelas III SDN 151 bunne setelah diberikan perlakuan, (3) apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode teka-teki silang terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN 151 Bunne kecamatan marioriwawo kabupaten soppeng. Untuk membahas masalah tersebut, maka data penelitian ini dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan pada bab III.

1. Deskripsi Hasil Pre-test Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng

Penelitian ini mengukur pengaruh penggunaan metode pembelajaran yaitu metode teka-teki silang pada hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Penggunaan metode teka-teki silang diharapkan mampu membuat siswa lebih termotivasi meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. pengaruh

metode ini ditinjau dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa setelah mengikuti pembelajaran penguasaan kosakata dengan metode tersebut.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan selama melaksanakan penelitian. Hasil dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 151 Bunne yaitu 9 orang siswa yang dimana Teknik penentuan sampel dalam penelitian adalah Teknik *totalsampling*.

Berdasarkan data hasil penelitian dalam pelaksanaan tes pilihan ganda penguasaan kosakata sebelum menggunakan metode teka-teki silang yang dilakukan peneliti pada siswa kelas III SDN 151 Bunne yaitu nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 70 yang diperoleh 1 orang, nilai 55 diperoleh 1 orang, 45 diperoleh 1 orang, nilai 40 diperoleh 3 orang, nilai 35 diperoleh 2 Orang, nilai 30 diperoleh 1 orang.

Dari data hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sedang yaitu 11,11% atau 1 orang dari 9 siswa yang termasuk dalam kategori tuntas, sangat rendah 88,89% atau 8 dari 9 siswa yang termasuk dalam kategori tidak tuntas. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sebelum menggunakan metode teka-teki silang tergolong sangat rendah.

Selain itu, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 295$. Sedangkan nilai dari N sendiri adalah 9. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) yaitu 32,77.

Dari hasil analisis data dengan sampel 9 orang yang dianalisis diperoleh gambaran, yaitu tidak ada siswa kelas III SDN 151 Bunne yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai skor maksimal. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi dan semangat belajar siswa pada penguasaan kosakata Bahasa Indonesia yang berdampak negatif terhadap nilai akhir yang diperoleh pada tahap pre-test.

2. Deskripsi Hasil Post-test Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng

Pengaruh metode teka-teki silang dapat terlihat dari hasil kerja siswa yang meningkat setelah diterapkannya metode teka-teki silang pada pembelajaran. Aktivitas yang tinggi akan menciptakan suatu pembelajaran yang lebih efektif sehingga hasil tulisan siswa dapat lebih berkualitas. Pemanfaatan metode teka-teki silang dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran penguasaan kosakata apabila dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia jika dibandingkan dengan penerapan model ataupun metode pembandingannya yaitu guru hanya menggunakan metode penugasan langsung tanpa disertai pengarahan dan penyampaian tujuan khusus dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru belum menerapkan metode pembelajaran yang memfokuskan pada penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Penggunaan metode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode ceramah yang monoton.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post-test.

Selanjutnya, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diberikan perlakuan (post-test) yakni penggunaan metode teka-teki silang terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dapat dikategorikan sangat tinggi yaitu 11,11% atau 1 orang dari 9 siswa, tinggi 11,11% atau 1 orang dari 9 siswa, sedang 77,78% atau 7 dari 9 siswa, rendah 0% dan sangat rendah 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami pembelajaran setelah diberikan perlakuan (treatment) yakni penggunaan metode teka-teki silang pada mata pelajaran bahasa Indonesia tergolong tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa setelah digunakan metode teka-teki silang mempunyai hasil belajar lebih baik dibanding dengan sebelum penggunaan metode teka-teki silang, ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasik karena nilai rata-rata yang diperoleh adalah 76,11 dan telah mencapai KKM yang diharapkam yaitu 70. Hal tersebut juga dapat dilihat dari perbandingan hasil persentase nilai rata-rata pre-test dan post-test yaitu 75,65. Dari hasil jumlah perbandingan (selisih) tersebut sudah jelas bahwa ada peningkatan yang terjadi dari hasil rata-rata pre-test dan post-test. Oleh karena itu, penggunaan metode teka-teki silang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi penguasaan kosakata, serta dapat digunakan sebagai sumber referensi serta pendukung teori pada penelitian selanjutnya yang akan mengkaji tentang penerapan penggunaan metode teka-teki silang terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia.

Dari data hasil analisis dapat disimpulkan bahwa metode teka-teki silang berpengaruh dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Meskipun metode teka-teki silang membutuhkan banyak kesabaran dalam pengerjaannya tetapi mampu menggali ide dan menantang siswa untuk mengerjakannya. Untuk itu metode teka-teki silang dapat digunakan guru sebagai metode pembelajaran yang meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Namun guru juga perlu mempersiapkan sebaik mungkin agar proses pembelajaran berjalan efektif dan memberikan hasil yang signifikan.

3. Pengaruh penerapan metode teka-teki silang terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 151 Bunne

Uji hipotesis digunakan untuk menyimpulkan dan membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan berdasarkan teori yang didukung oleh data yang ada dilapangan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka penggunaan metode teka-teki silang tidak efektif pada peningkatan hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne kecamatan marioriwawo kabupaten soppeng

H_a : jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka penggunaan metode teka-teki silang efektif pada peningkatan hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne kecamatan marioriwawo kabupaten soppeng

Ketentuan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Tetapi sebaliknya apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pengujian hipotesis menggunakan Teknik statistic inferesial yaitu menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 13,82 Dengan frekuensi (dk) sebesar $9-1 = 8$, pada taraf signifikan 0,05 Diperoleh $t_{tabel} = 2,093$ Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yng berarti bahwa penggunaan metode teka-teki silang terdapat pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne.

Hasil analisis di atas yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap penggunaan metode teka-teki silang yang sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan data yang diperoleh hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia masih sangat rendah sebelum diterapkan metode teka-teki silang yaitu berada pada rata-rata 43,33. Sedangkan hasil belajar siswa dalam peningkatan penguasaan kosakata setelah diterapkan metode teka-teki silang berada pada rata-rata 76,11. Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode teka-teki silang pada siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa metode teka-teki silang berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne kecamatan marioriwawo kabupaten soppeng.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode teka teki silang pada peningkatan hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne sebelum penggunaan metode teka teki silang dikategorikan sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu yaitu 11,11% atau 1 orang dari 9 siswa yang termasuk dalam kategori tuntas, sangat rendah 88,89% atau 8 dari 9 siswa yang termasuk dalam kategori tidak tuntas sangat rendah.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar siswa kelas III SDN 151 Bunne setelah penggunaan metode teka teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat tinggi 11,11% atau 1 orang dari 9 siswa, tinggi 11,11% atau 1 orang dari 9 siswa, sedang 77,78% atau 7 dari 9 siswa.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode teka teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 151 Bunne

setelah diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 13,82 Dan $t_{tabel} = 2,093$ Maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,82 > 2,093$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang berhubungan dengan penerapan strategi *index card match* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa indonesia :

1. Karena adanya peningkatan hasil belajar dari penggunaan metode ini maka disarankan kepada guru hendaknya lebih mempertimbangkan penggunaan metode teka-teki silang, sebagai salah satu strategi yang perlu dikembangkan dalam proses belajar mengajar.
2. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan alat evaluasi. guru dalam memperbaiki kekurangan dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi/model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Sebaiknya ketika menerapkan metode teka-teki silang ini, guru membuat perencanaan yang matang, sehingga pembelajaran dapat terjadi sesuai dengan yang direncanakan dan pemanfaatan waktu menjadi lebih efektif
4. Kepada peneliti lain dibidang pendidikan di masa yang akan datang agar melakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan metode teka-teki silang ini pada materi dan sampel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur. 2010. Penggunaan Metode Tekateki Silang untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Murid. *Skripsi*. Unismuh Makassar.
- Akhmad Sudrajat, 2008. *Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. (online) <http://www.psb-psma.org> Diakses tanggal 15 Mei 2010.
- Ali, Muhammad. 1992. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, Fidiana. 2014. Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus
- Departemen Pendidikan Nasional. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV Eko Jaya.
- 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi SD dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Dharma Bakti.
- Fatwayani, Ami. 2013. Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bhakti.
- Hidayati, Nia. 2009. *Manfaat Tekateki Silang*. (online) <http://niahidayati.net/> Diakses tanggal 18 September 2011.
- Hudoyo. 1990. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irmayanti. 2009. Pemanfaatan Media TTS dalam Pembelajaran Sinonim Kata pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar. *Skripsi*. Unismuh Makassar.

- Kamlia. 2010. Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 27 Balombong Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. *Skripsi*. Unismuh Makassar.
- Keraf, Goris. 1991. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rostina. 2010. Kemampuan Menggunakan Kosakata Melalui Media Tekateki Silang Siswa Kelas II SMP Negeri 1 Turatea kabupaten Jeneponto. *Skripsi*. Unismuh Makassar.
- Sadiman, Arif. 1996. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: karya Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran. Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siswojo. 1997. *Penelitian Sosial IV*. Deparkbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. Jakarta.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogya: IKIP Yogya.
- Sudjana, Nana. 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- 2003. *Metodologi Penelitian Kompetensi dan Prakteknya*. Yogya: Bumi Aksara.
- Sugona, Pendi, dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas RI.
- Surahmad. 1998. *Prestasi Belajar*. Bandung: Angkasa.
- Suryana, Agus, 2009. *Learning English With Crosswords*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Susianti, Evy. 2010. Peningkatan Kemampuan Vocabulery pada Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Crosswords Siswa Kelas VII MTS DarusShafaaManipi. *Makalah*. Unismuh Pare-pare.
- Sutarjso, Adi dan Ruwin Joko. 1997. *Bahasa Indonesia*. Ujung Pandang: FKIP Unismuh.

Tarigan, HenryGutur. 1986. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Pengajaran Kosakata. Bandung: Angkasa.

Utama, Nababan. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka www.Lapaserelle.Com/lm/exercise/games.page.html diakses Tgl 25 Mei 2010.

RIWAYAT HIDUP



Lilis sri wahyuni atau yang biasa disapa lilis, lahir di Bunne pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1995. Anak ketiga dari tiga bersaudara merupakan anak dari pasangan Laodding dan Andi sundari. Mulai menapaki dunia Pendidikan formal pada tahun 2001 di SDN 151 Bunne dan menyelesaikan sekolah dasar pada tahun 2007.

Tahun 2007 penulis melanjutkan Pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 4 Marioriwawo dan tamat pada tahun 2010. Lulus dari Pendidikan menengah pertama penulis melanjutkan Pendidikan di sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 marioriwawo yang sekarang di ganti menjadi SMA Negeri 5 Soppeng dan tamat pada tahun 2013. Tahun 2014 penulis melanjutkan Pendidikan di salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Makassar dan terdaftar sebagai salah satu mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan Alhamdulillah dapat menyelesaikan tugas akhir pada awal bulan 2 dan resmi menyandang gelar sarjana pada hari Senin, 11 januari 2019 dengan nilai yang sangat memuaskan.

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Sekolah : SDN 151 Bunne

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. STANDAR KOMPETENSI

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, dan petunjuk dengan bercerita dan memberikan tanggapan atau saran melalui metode teka-teki silang

B. KOMPETENSI DASAR

- 8.1. Menyebutkan nama dan sifat tokoh dalam cerita binatang

C. INDIKATOR

- 8.1.1. Membacakan kosakata yang baru di dengar dari bacaan yang telah di bacakan oleh guru (kata sifat, kata benda, kata kerja)
- 8.1.2. Menuliskan kosakata yang sulit dari bacaan yang telah di bacakan oleh guru (kata sifat, kata benda, kata kerja)

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menemukan kosakata yang baru di dengar dari bacaan yang telah dibacakan guru (kata sifat, kata benda, kata kerja)

2. Siswa mampu membacakan kosakata yang baru di dengar dari bacaan yang telah dibacakan oleh guru dengan baik(kata sifat, kata benda, kata kerja)
3. Siswa mampu menuliskan kosakata yang sulit dari bacaan yang telah dibacakan oleh guru dengan baik dan benar(kata sifat, kata benda, kata kerja)

E. MATERI AJAR

- Cerita binatang

F. METODE PEMBELAJARAN

- Teka teki silang

G. MEDIA PEMBELAJARAN

- Cerita binatang

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan (10 menit)
 1. Guru memberi salam pada siswa dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa
 2. Pengkondisian kelas dengan mengecek kehadiran, kebersihan kelas dan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.
 3. Guru melakukan tanya jawab tentang materi sebelumnya.
 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 5. Guru membagikan teks cerita binatang yang akan di pelajari
2. Kegiatan Inti (55 menit)
 1. Guru membaca teks cerita binatang yang sudah di bagikan

2. Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk membaca kembali teks cerita yang telah di bagikan
 3. Guru dan siswa Bersama-sama menyebutkan nama-nama tokoh beserta sifat tokoh yang ada di dalam cerita
 4. Siswa menyebutkan kosa kata (kata benda, kata sifat, kata kerja) yang ada di dalam cerita.
 5. Guru membuat gambar teka teki silang beserta petunjuknya di papan tulis
 6. Siswa mengisi teka teki silang yang sudah di gambar di buku catatan.
3. Penutup (5 menit)
1. Guru Bersama-sama dengan siswa menarik kesimpulan tentang materi yang telah di pelajari
 2. Guru memberikan saran dan motivasi agar siswa mengulang kembali pelajarannya di rumah
 3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.

I. SUMBER BELAJAR

1. Buku paket Bhs. Indonesia kelas III

J. PENILAIAN

1. Prosedur Tes
 - a. Tes dalam proses : Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - b. Tes Akhir : Tes tertulis
2. Jenis Tes
 - a. Tes Tertulis : Pilihan ganda

K. LAMPIRAN

1. Materi ajar Bahasa Indonesia kelas 3
2. Lembar Kerja Siswa (LKS)
3. Lembar penilaian siswa

Bunne, November 2018

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

Asniar, S. Pd

Lilis sri Wahyuni

Nip :

Nim : 10540948714

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Sekolah : SDN 151 Bunne

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

8. Memahami teks dengan membaca intensif dan membaca sekilas

B. Kompetensi Dasar

8.1. Menanggapi informasi dari kolom rubrik khusus

C. Indikator

8.1.1. Mengidentifikasi kata – kata yang memiliki sinonim atau antonym

8.1.2. Memberi tanggapan dalam bentuk pertanyaan atau saran

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui teks bacaan siswa dapat mengidentifikasi kata – kata yang memiliki sinonim dan antonym pada teks

2. Melalui Tanya jawab siswa dapat memberi tanggapan dalam bentuk pertanyaan atau saran

E. Materi Ajar

1. Teks bacaan informasi dari kolom rubric khusus (majalah , Koran ,dll)

2. Kata sinonim dan antonim

F. Metode Pembelajaran

1. Teka teki silang

G. Media Pembelajaran

1. Teks Bacaan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)

1. Guru memberi salam pada siswa dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa
2. Pengkondisian kelas dengan mengecek kehadiran, kebersihan kelas dan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.
3. Guru melakukan tanya jawab tentang materi sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5. Guru membagikan teks cerita binatang yang akan di pelajari

2. Kegiatan Inti (55 menit)

1. Guru menunjukkan teks cerita yang sudah di bagikan
2. Guru memberikan kesempatan kepada salah satu murid untuk membaca kembali teks cerita yang telah di bagikan
3. Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya atau memberikan saran tentang teks cerita yang dibacakan tadi.
4. Guru menggali pengetahuan siswa dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang isi bacaan dan memberi informasi pada siswa tentang kata – kata bersinonim dan berantonim

7. Guru membuat gambar teka teki silang beserta petunjuknya di papan tulis
 8. Siswa mengisi teka teki silang yang sudah di gambar di buku catatan sesuai dengan petunjuk.
 9. Guru dan siswa Bersama-sama membahas teka-teki silang yang telah di kerjakan di buku catatan
3. Penutup (5 menit)
1. Guru Bersama-sama dengan siswa menarik kesimpulan tentang materi yang telah di pelajari
 4. Guru memberikan saran dan motivasi agar siswa mengulang kembali pelajarannya di rumah
 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.

I. Sumber Belajar

1. Buku paket Bhs. Indonesia

J. Penilaian

1. Prosedur Tes
 - c. Tes dalam proses : Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - d. Tes Akhir : Tes tertulis
2. Jenis Tes
 - a. Tes Tertulis : Pilihan ganda

K. LAMPIRAN

1. Materi ajar Bahasa Indonesia kelas 3
2. Lembar Kerja Siswa (LKS)

3. Lembar penilaian siswa

Bunne, November 2018

Mengetahui,

Guru Kelas

Peneliti

Asniar, S. Pd

Nip :

Lilis sri Wahyuni

Nim : 10540948714

Lampiran 2

Materi Ajar

KISAH SEMUT, MERPATI DAN PEMBURU



Pada suatu pagi yang cerah, si putih merpati sedang terbang seperti biasa. Dia terbang rendah di antara dahan-dahan pohon untuk mencari makanan. Seseekali dia bernyanyi menyambut suara alam pagi hari yang begitu indah dan sejuk.

Si putih merpati mengelilingi hutan seperti biasa. Tak lupa dia juga menyapa teman-temannya yang dia temui.

Ada si jalak, kutilang, pak monyet, pak kerbau, bu jerapah, dan masih banyak lagi hewan-hewan penghuni hutan yang lainnya.

Si putih merpati mempunyai banyak teman karena dia baik, ramah, dan suka menolong siapa saja. Dia tak pernah pilih-pilih teman. Hingga semua penghuni hutan sangat menyukainya.

Waktu si putih merpati terbang di dekat sebuah sungai, tiba-tiba dia mendengar suara minta tolong. Dia pun terbang menyusuri sungai untuk mencari asal suara itu. Dia melihat ada seekor semut yang hampir tenggelam. Semut itu hanyut terbawa arus sungai karena tak bisa berenang.

Dengan cepat si putih merpati terbang ke atas pohon. Dia mengambil sepucuk daun lalu dia bawa terbang dengan paruhnya.

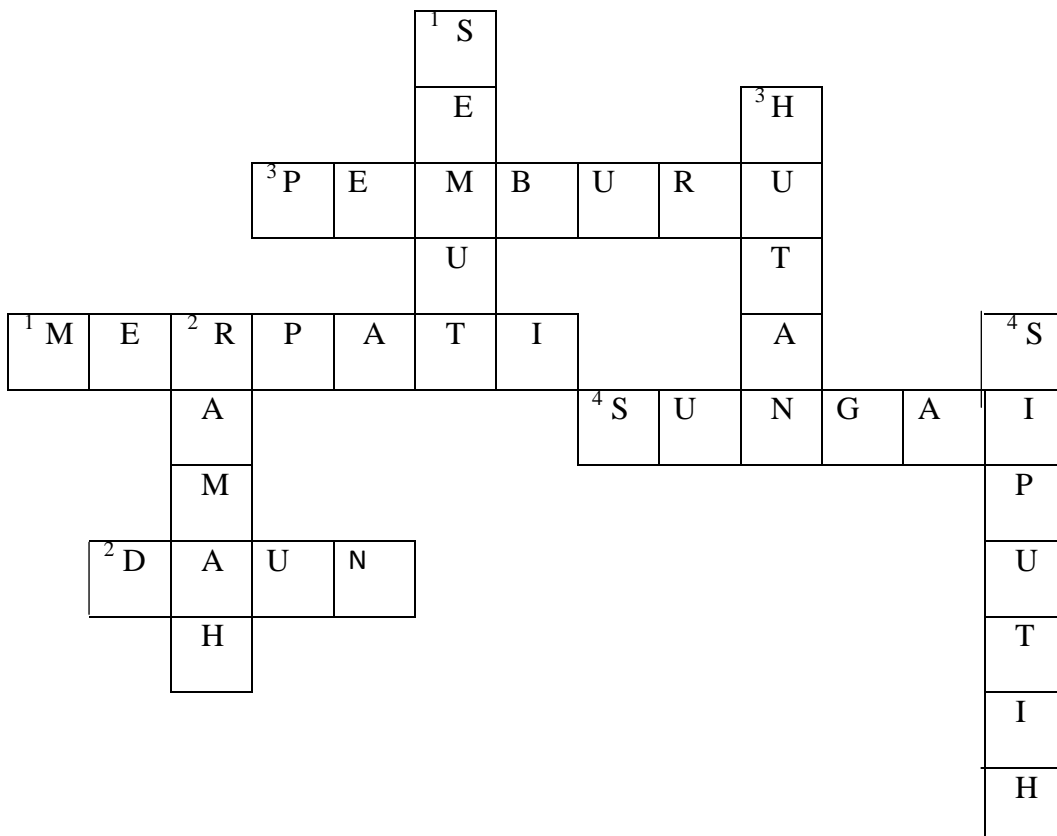
Daun itu kemudian dia jatuhkan di dekat si semut yang malang tersebut. Dengan susah payah si semut berenang untuk mencapai daun itu dan naik di atasnya. Setelah semut itu berada di atas daun, si putih merpatipun kembali membawa daun itu dengan paruhnya dan menaruhnya di atas pohon. Dan akhirnya, si semut yang malang itu selamat. "Terimakasih kau telah menolongku. Namaku loly semut, siapa nama mu sobat?". Tanya si semut. "Namaku si putih, salam kenal sobat. Senang bisa membantu mu". Jawab si putih merpati ramah. "Aku berhutang budi pada mu putih, suatu saat. Aku akan membalas kebaikan mu". Kata loly semut. "Sebagai makhluk hidup, kita memang harus saling tolong menolong. Tak usah kau pikirkan untuk membalas budi, karena aku tulus membantu mu". Kata si putih. "Walaupun begitu, suatu saat jika kau butuh bantuan ku aku akan ganti membantu mu. Sekali lagi terimakasih sobat". "sama-sama loly, sampai jumpa lagi". Kata si putih merpati kemudian terbang kembali.

Satu minggu sudah berlalu sejak kejadian itu. Pada suatu hari si loly semut sedang merayap di atas sebuah pohon untuk mencari makanan. Tak sengaja dia melihat pemburu di bawah pohon itu. Si pemburu itu terlihat sedang membidik sesuatu. Ternyata yang di bidik pemburu itu adalah si putih sahabatnya. Si putih sedang asik bertengger di atas pohon hingga dia tak menyadari bahaya yang mengancamnya.

"wah..Itu si putih sahabat ku. Dia dalam bahaya, aku harus menolongnya". Kata si loly semut dalam hati.

Si loly semutpun lalu menjatuhkan diri tepat di hidung si pemburu. Kemudian dia merayap dan menggigit kelopak mata si pemburu. Karena kesakitan, si pemburupun berteriak dan bidikanya meleset mengenai dahan di samping si putih merpati. Karena terkejut dan baru sadar adanya bahaya yang mengancamnya, si putih merpati pun segera terbang tinggi dan menghilang di semak-semak. Dia tidak tau bahwa si loly semutlah yang menyelamatkannya.

Si loly semutpun segera menjatuhkan diri ke tanah dan kembali merayap ke atas pohon. Kini..Dia telah bisa membalas hutang budinya.Walaupun si merpati tidak tau bahwa dialah yang menyelamatkan nyawanya,tapi melihat



3. Yang ingin menembak merpati
4. Tempat semut di temukan hanyut

Materi Ajar

GADIS KECIL BERHATI EMAS

Ada seorang gadis kecil yang miskin. Ia tak memiliki apa pun selain pakaian serta penutup kepala yang ia kenakan. Gadis kecil itu sedang membawa sepotong roti. Roti itu ia dapatkan dari seseorang yang kasihan kepadanya.

Hari ini udara cukup dingin. Untunglah gadis itu memiliki jaket tebal yang dipakainya. Gadis kecil itu bertemu dengan anak sebayanya. Anak yang sebaya dengannya itu menghampiri si gadis kecil. "Bolehkah aku meminta makananmu? Perutku sangat lapar," ucap anak kecil itu. "Oh, tentu saja," jawab si Gadis Kecil.

Gadis kecil itu memberikan rotinya kepada anak kecil tersebut. Padahal, ia juga sangat lapar. "Aku masih bisa menahan lapar. Sementara seperti anak kecil itu sudah sangat kelaparan. Kalau aku tak memberikan makananku, pasti dia akan sangat menderita," gumam gadis kecil itu.



Gadis itu kembali berjalan lagi. Ia bertemu dengan nenek yang kedinginan. Ia merasa iba dengan nenek itu. Nenek itu tak mengenakan jaket.

"Bolehkah aku minta jaketmu? Aku sangat kedinginan." ucap si nenek. Gadis kecil itu lalu melepaskan jaketnya. Ia memberikan jaket itu kepada si nenek yang kedinginan. "Pakailah, Nek," ujar gadis kecil itu. "Kau sungguh baik. Semoga Tuhan selalu melindungimu," ucap si nenek.

Kini, gadis kecil itu merasa kedinginan dan lapar. Namun, ia tak menghiraukan itu. Ia berjalan menuju hutan. Barangkali di hutan ada buah-buahan yang bisa ia makan.

Gadis kecil itu bertemu dengan anak laki-laki. Anak laki-laki itu mendekatinya. "Bolehkah aku meminta tutup kepalamu? Aku sangat kedinginan," ucap anak laki-laki itu. Gadis kecil itu melepaskan tutup kepalanya, lalu memberikannya kepada anak laki-laki itu. Kini lengkap sudah apa yang ia rasakan, yakni kedinginan dan kelaparan.

Malam pun tiba. Gadis kecil melihat cahaya bintang yang bertaburan di langit. Tiba-tiba, tubuh gadis kecil itu bercahaya, menyerupai cahaya bintang. Olala... lihatlah, baju gadis kecil itu berubah menjadi emas. Bahkan dari atas langit, banyak emas yang bertaburan.

Sungguh senang hati gadis kecil itu. Ia lalu mengambil emas yang jatuh dari langit. Semenjak kejadian itu, gadis kecil berubah menjadi gadis yang kaya raya. Namun, ia tetap baik hati kepada sesamanya.

LAMPIRAN 3

SOAL PRETEST

Mata pelajaran : Bhs. Indonesia

Kelas/Semester : III / I

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar !

1. Manakah yang merupakan kata sifat dibawah ini ?

- a. Pulpen c. Tas
- b. Buku d. Besar

2. Mencuci merupakan kata

- a. Benda c. Sifat
- b. Kerja d. Hubung

3. Merah, kuning, hijau merupakan kata

- a. Benda c. Sifat
- b. Kerja d. Hubung

4. Persamaan kata dari “Panas” adalah.....

- a. Dingin c. Gerah
- b. Adem d. Sejuk

5. Adit adalah anak yang pintar.

Adit selalu mendapat juara 1 di kelasnya.

Adit merupakan contoh yang baik untuk teman-temannya.

Lawan kata dari “Pintar” adalah.....

- a. Pandai c. Rajin

- b. Jenius d. Bodoh
6. Taman Wisata Alam Sumber Semen terletak di ketinggian 140 m di atas permukaan laut.
Antonim kata permukaan pada kalimat tersebut adalah
- a. Dasar c. Dalam
b. Atas d. Tengah
7. Tina selalu menyisihkan uangnya untuk ditabung. Ia menerapkan pola hidup hemat. Lawan kata hemat adalah.....
- a. Kaya c. Pelit
b. Boros d. Miskin
8. Riko : Bagaimana keadaanmu disana don ?
Doni : “.....”
Jawaban yang tepat untuk melengkapi titik-titik di atas adalah.....
- a. Aku sedang menunggumu Riko
b. Aku disini sejak bulan lalu
c. Aku disini baik-baik saja
d. Aku akan mengajakmu kesini
9. Ibu sedang sakit, ia harus minum obat sesuai dengan..... dokter.
- a. Kemampuan c. Larangan
b. Resep d. Kewajiban
10. Sekolah itu sangat bersih. Sebelum jam pelajaran dimulai para murid selalu membersihkan di dalam dan di luar kelas. Tak ada sampah yang terlihat di sekitar sekolah.

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah.....

- a. Berserakan
- b. Berterbangan
- c. Berjatuhan
- d. Bergelantungan

11. Jika sedang ulangan kita tidak boleh (contek)

Kata dalam kurung yang benar adalah...

- a. Contekan
- b. Mencontek
- c. Dicontekan
- d. Kecontek

12. Rangkaian bunga itu kelihatan indah sekali.

Kata dasar rangkaian adalah

- a. Rangkai
- b. Rangka
- c. Berangkai
- d. Merangkai

13. Seorang Yang giat bekerja. Setiap hari pergi ke laut. Dari malam hingga pagi. Bahkan kadang berhari-hari.

Kata yang tepat untuk melengkapi puisi tersebut adalah....

- a. Petani
- b. Nelayan
- c. Pedagang
- d. Peternak

14. harga tas yang kamu beli kemarin ?

Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah

- a. Dimana
- b. Apakah
- c. Berapa
- d. Siapa

15. Ani suka ibu di dapur

- b. Membantu
- c. Belajar
- c. Menonton
- d. Bermain

16. Sekolah itu sangat bersih. Sebelum jam pelajaran dimulai para murid selalu membersihkan di dalam dan di luar kelas. Tak ada sampah yang terlihat di sekitar sekolah.

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah....

- a. Berserakan c. Berjatuhan
- b. Berterbangan d. Bergelantungan

17. Rajin pangkal

Untuk melengkapi kalimat di atas, kata yang tepat adalah....

- a. Kaya c. Nyaman
- b. Pandai d. Bodoh

18. (1) Budi pamit kepada orang tuanya

(2) Budi bangun pukul 05.00

(3) Setelah mandi budi lalu sarapan

(4) Pukul 05.30 budi mandi

(5) Setelah sarapan budi siap-siap berangkat ke sekolah

Urutan yang tepat dari kalimat-kalimat di atas adalah

- a. 3 – 1 – 5 – 4 – 2
- b. 4 – 3 – 5 – 2 – 1
- c. 2 – 3 – 4 – 5 – 1
- d. 2 – 4 – 3 – 5 – 1

19. (1) Aku menanam bunga dalam pot

(2) Bunga itu pun tumbuh subur

(3) Bunga itu aku siram setiap hari

(4) Halaman rumahku sempit

Urutan yang tepat dari kalimat-kalimat di atas adalah

- a. 4 – 1 – 3 – 2
- b. 4 – 3 – 2 – 1
- c. 3 – 1 – 2 – 4
- d. 2 – 4 – 1 – 3

20. Urutkan cara membuat kopi manis di bawah ini !

- (1) Kopi dan gula dimasukkan ke dalam cangkir
- (2) Menyiapkan cangkir.
- (3) Diberi air panas kemudian diaduk.
- (4) Siap diminum

- a. 1 – 2 – 3 – 4
- b. 4 – 3 – 2 – 1
- c. 2 – 1 – 3 – 4
- d. 3 – 2 – 1 – 4

Lampiran 4

SOAL POSTTEST

Mata pelajaran : Bhs. Indonesia

Kelas/Semester : III / I

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar !

1. Berpikir merupakan kata

- a. Kerja
- b. Sifat
- c. Benda
- d. Hubung

2. Manakah yang merupakan kata sifat di bawah ini ?

- a. Meja, kursi, buku
- b. Mandi, makan, minum
- c. Cantik, jahat, angkuh
- d. Dan, jika, namun

3. Ani sedang memungut sampah yang berserakan.

Yang merupakan kata benda pada kalimat di atas adalah ...

- a. Memungut
- b. Sedang
- c. Berserakan
- d. Sampah

4. Warga menyadari bahwa kesehatan itu sangat penting. Oleh karena itu, mereka menyiapkan tempat sampah di setiap rumah. Tidak heran jika lingkungan mereka tampak

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah

- c. terang
- d. rapi
- c. bersih
- d. Kotor

5. Sekolah itu sangat bersih. Sebelum jam pelajaran dimulai para murid selalu membersihkan di dalam dan di luar kelas. Tak ada sampah yang terlihat di sekitar sekolah.

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah.....

- | | |
|-----------------|-------------------|
| a. Berserakan | c. Berjatuhan |
| b. Berterbangan | d. Bergelantungan |

6. Sapi itu memiliki ekor yang sangat Panjang.

Sinonim dari kata “ekor” adalah....

- | | |
|-----------|-----------|
| a. Buntut | c. Pantat |
| b. Kepala | d. Bokong |

7. Bunga mawar itu terlihat sangat indah.

Sinonim dari kata “indah” adalah.....

- | | |
|------------|-----------|
| a. Elok | c. Anggun |
| b. Menawan | d. buruk |

8. Tanaman daun sirih teksturnya agak kasar dan mengeluarkan bau jika diremas.

Antonim kata kasar dalam kalimat tersebut adalah.....

- | | |
|----------|-----------|
| a. Halus | c. Kering |
| b. Keras | d. Basah |

9. Taman Wisata Alam Sumber Semen terletak di ketinggian 140 m di atas permukaan laut.

Antonim kata permukaan pada kalimat tersebut adalah

- | | |
|----------|----------|
| c. Dasar | c. Dalam |
|----------|----------|

Untuk melengkapi kalimat di atas yang tepat adalah ...

- a. Kenyamanan
- b. Kesehatan
- c. Keimanan
- d. Kerapian

14. Guru : kamu murung, Aldi ?

Aldi : Saya pusing, Bu

Kata tanya yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah

- a. Mengapa
- b. Bagaimana
- c. Dimana
- d. Apa

15. Rangkaian bunga itu kelihatan indah sekali.

Kata dasar kelihatan adalah ...

- a. Melihat
- b. Lihat
- c. Dilihat
- d. Kelihan

16. Indah adalah anak yang rajin. Setiap hari indah (sapu) dihalaman depan rumahnya.

Kata didalam kurung yang benar adalah...

- a. Disapu
- b. Menyapu
- c. Mensapu
- d. Menyapui

17. Cici sedang membantu adiknya (kerja) tugas sekolah.

Kata didalam kurung yang benar adalah

- a. Mengerjakan
- b. Kerjakan
- c. Dikerjakan
- d. Mempekerjakan

18. Urutkan cara membuat kopi manis di bawah ini !

(1) Kopi dan gula dimasukkan ke dalam cangkir

(2) Menyiapkan cangkir.

(3) Diberi air panas kemudian diaduk.

(4) Siap diminum

a. 1 – 2 – 3- 4

c. 2 – 1 – 3 - 4

b. 4 – 3 – 2 – 1

d. 3 – 2 – 1 - 4

19. Urutkan cara membuat kopi manis di bawah ini !

(1) Dita pamit kepada orang tuanya

(2) Dita bangun pukul 05.00

(3) Setelah mandi dita lalu sarapan

(4) Pukul 05.30 dita mandi

(5) Setelah sarapan dita siap-siap berangkat ke sekolah

Urutan yang tepat dari kalimat-kalimat di atas adalah

a. 3 – 1 – 5 – 4 – 2

b. 4 – 3 – 5 – 2 – 1

b. 2 – 3 – 4 – 5 – 1

c. 2 – 4 – 3 – 5 – 1

(5) (1) Ayah pulang dari sawah pada jam 12 siang

(2) Setelah ayah selesai mandi kami makan siang bersama

(3) ayah berangkat ke sawah di pagi hari

(4) Di sawah ayah memupuk padi

(5) Ayah langsung mandi

Urutan yang tepat dari kalimat-kalimat di atas adalah

a. 5 – 2 – 1 – 4 – 3

c. 3 – 4 – 1 – 5 – 2

b. 4 – 3 – 2 – 1 – 5

d. 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Lampiran 5

Skor nilai *pre-test*

No.	Nama Murid	Jumlah jawaban benar	Nilai
1.	A A	8	40
2.	A A	7	35
3.	M	14	70
4.	N W	8	40
5.	P	7	35
6.	S	6	30
7.	S N F	9	45
8.	S W	8	40
9.	Z N A	11	55
Jumlah		78	390
Rata-rata		8,66	43,33
Nilai max		14	70
Nilai min		6	30

Sumber : Data penelitian diolah tahun 2018

Lampiran 6

Skor nilai *post-test*

No.	Nama Murid	Jumlah jawaban benar	Nilai
1.	A A	15	75
2.	A A	14	70
3.	M	18	90
4.	N W	15	75
5.	P	14	70
6.	S	15	75
7.	S N F	15	75
8.	S W	15	75
9.	Z N A	16	80
Jumlah		137	685
Rata-rata		15,22	76,11
Nilai max		18	90
Nilai min		14	70

Sumber : Data penelitian diolah tahun 2018

Lampiran 7

Table perhitungan untuk mencari *mean*(rata-rata) nilai *pre-test*

X	F	F.X
30	1	30
35	2	70
40	3	120
45	1	45
50	0	0
55	1	55
60	0	0
65	0	0
70	1	70
75	0	0
Jumlah	9	390

Sumber : Data penelitian diolah tahun 2018

Tabel perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test*

X	F	F.X
70	2	140
75	5	375
80	0	0
85	1	85
90	1	90
Jumlah	9	690

Sumber : Data penelitiandiolahtahun 2018

Lampiran 8

Tabel Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No.	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	d = X2 - X1	d ²
1.	40	75	35	1225
2.	35	70	35	1225
3.	70	90	20	400
4.	40	75	35	1225
5.	35	70	35	1225
6.	30	75	45	2025
7.	45	75	30	900
8.	40	75	35	1225
9.	55	80	25	625
			295	10075

Sumber : Data penelitian diolah tahun 2018

Lampiran 9

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari harga “MD” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{295}{9} \\ &= 32,77 \end{aligned}$$

- b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 10075 - \frac{(295)^2}{9} \\ &= 10075 - \frac{87025}{9} \\ &= 10075 - 9669,44 \\ &= 405,56 \end{aligned}$$

- c. Menentukan t_{hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{32,77}{\sqrt{\frac{405,56}{9(9-1)}}} \\ t &= \frac{32,77}{\sqrt{\frac{405,56}{72}}} \\ t &= \frac{32,77}{\sqrt{5,63}} \\ t &= \frac{32,77}{2,37} \\ t &= 13,82 \end{aligned}$$

Lampiran 10

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
1	1,000000	3,077684	6,313752	12,706205	31,820516	63,656741	318,308839
2	0,816497	1,885618	2,919986	4,302653	6,964557	9,924843	22,327125
3	0,764892	1,637744	2,353363	3,182446	4,540703	5,840909	10,214532
4	0,740697	1,533206	2,131847	2,776445	3,746947	4,604095	7,173182
5	0,726687	1,475884	2,015048	2,570582	3,364930	4,032143	5,893430
6	0,717558	1,439756	1,943180	2,446912	3,142668	3,707428	5,207626
7	0,711142	1,414924	1,894579	2,364624	2,997952	3,499483	4,785290
8	0,706387	1,396815	1,859548	2,306004	2,896459	3,355387	4,500791
9	0,702722	1,383029	1,833113	2,262157	2,821438	3,249836	4,296806
10	0,699812	1,372184	1,812461	2,228139	2,763769	3,169273	4,143700
11	0,697445	1,363430	1,795885	2,200985	2,718079	3,105807	4,024701
12	0,695483	1,356217	1,782288	2,178813	2,680998	3,054540	3,929633
13	0,693829	1,350171	1,770933	2,160369	2,650309	3,012276	3,851982
14	0,692417	1,345030	1,761310	2,144787	2,624494	2,976843	3,787390
15	0,691197	1,340606	1,753050	2,131450	2,602480	2,946713	3,732834
16	0,690132	1,336757	1,745884	2,119905	2,583487	2,920782	3,686155
17	0,689195	1,333379	1,739607	2,109816	2,566934	2,898231	3,645767
18	0,688364	1,330391	1,734064	2,100922	2,552380	2,878440	3,610485
19	0,687621	1,327728	1,729135	2,093024	2,539443	2,860935	3,579400
20	0,686954	1,325341	1,724718	2,085963	2,527977	2,845340	3,551808
21	0,686352	1,323188	1,720743	2,079614	2,517648	2,831360	3,527154
22	0,685805	1,321237	1,717144	2,073873	2,508325	2,818756	3,504992
23	0,685306	1,319460	1,713872	2,068658	2,499867	2,807336	3,484964
24	0,684850	1,317836	1,710882	2,063899	2,492159	2,796940	3,466777
25	0,684430	1,316345	1,708141	2,059539	2,485107	2,787436	3,450189
26	0,684043	1,314972	1,705618	2,055529	2,478630	2,778715	3,434997
27	0,683685	1,313703	1,703288	2,051831	2,472660	2,770683	3,421034
28	0,683353	1,312527	1,701131	2,048407	2,467140	2,763262	3,408155
29	0,683044	1,311434	1,699127	2,045230	2,462021	2,756386	3,396240
30	0,682756	1,310415	1,697261	2,042272	2,457262	2,749996	3,385185
31	0,682486	1,309464	1,695519	2,039513	2,452824	2,744042	3,374899
32	0,682234	1,308573	1,693889	2,036933	2,448678	2,738481	3,365306
33	0,681997	1,307737	1,692360	2,034515	2,444794	2,733277	3,356337
34	0,681774	1,306952	1,690924	2,032245	2,441150	2,728394	3,347934
35	0,681564	1,306212	1,689572	2,030108	2,437723	2,723806	3,340045
36	0,681366	1,305514	1,688298	2,028094	2,434494	2,719485	3,332624
37	0,681178	1,304854	1,687094	2,026192	2,431447	2,715409	3,325631
38	0,681001	1,304230	1,685954	2,024394	2,428568	2,711558	3,319030
39	0,680833	1,303639	1,684875	2,022691	2,425841	2,707913	3,312788
40	0,680673	1,303077	1,683851	2,021075	2,423257	2,704459	3,306878