

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KOSAKATA SISWA KELAS VII PESANTREN AL-MA'TUQ

Muhammad Zakki Zein Zulfikri

zakkizein023@ummi.ac.id

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran teka-teki silang terhadap kemampuan memahami kosakata siswa kelas VII Pesantren Al-Ma'tuq. Penelitian ini menggunakan sampel data dari sebuah populasi, yang mana sampel tersebut berjumlah 30 orang, untuk nantinya diambil kesimpulan dari data tersebut. Dari hasil uji-t menunjukkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh terhadap kemampuan memahami kosakata dan hasilnya sangat signifikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teka-Teki Silang, Kosakata.

ABSTRACT

This research is descriptive quantitative research. This research aims to determine the effect of crossword learning media on the ability to understand the vocabulary of class VII students at the Al-Ma'tuq Islamic Boarding School. This research uses sample data from a population, of which the sample consists of 30 people, to draw conclusions from the data. The t-test results show that crossword puzzle learning media has an effect on the ability to understand vocabulary and the results are very significant.

Keywords: Learning Media, Crosswords, Vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting, mata pelajaran ini selalu dipelajari dari mulai tingkatan Sekolah Dasar bahkan sampai Perguruan Tinggi. Manfaat bahasa Indonesia sendiri tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, bahkan juga dibutuhkan dalam dunia pekerjaan. Krida Laksana dan Djoko Kentjono menuturkan (dalam Chaer, 2014:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Terjalannya komunikasi yang baik antara siswa dan guru, menandakan bahwa pembelajaran tersebut terlaksana dengan baik. Baiknya sebuah pendidikan juga dapat dilihat dari lulusannya yang mampu untuk melakukan perubahan. Pembelajaran juga adalah gagasan untuk tercapainya kemampuan dan emosional siswa, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran tanpa ada paksaan.

Pembelajaran yang baik juga dapat dipengaruhi dari media pembelajaran yang cocok digunakan saat dilaksakannya pembelajaran. Menurut Ratri (2018:2), media adalah sarana penyampaian salah satu komponen sumber belajar yang berupa pesan. Ratri (2018:4) mengemukakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yaitu; 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas, 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Mengembangkan media

pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran karena media pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Hasil dari observasi awal, diketahui bahwa kelas VII di Pesantren Al-Ma'tuq masih menggunakan k-13, yang mana guru diwajibkan untuk mengaplikasikan kurikulum bertujuan untuk menjadikan siswa di kelas menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran di kelas, metode pembelajaran yang guru lakukan hanya mengandalkan ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa terkadang merasa jenuh dan berdampak pada pemahaman siswa.

Untuk keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran, guru dapat menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif seperti permainan. Banyak permainan yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah media Teka-Teki Silang (TTS). Media teka-teki silang adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi ke dalam kategori "mendatar" dan "menurun" tergantung posisi kata-kata yang harus diisi (Nafi & Sulistiyo, 2014).

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Nur Zamzani (2018) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten gowa". Penelitian Zamzani memperoleh temuan bahwa media teka-teki silang banyak digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa saat belajar. Manfaat teka-teki silang, siswa dapat lebih berkontribusi dalam pelaksanaannya, karena siswa akan penasaran untuk mengisi bagian-bagian kosong pada permainan tersebut. Teka-teki silang juga dapat membangkitkan semangat siswa dalam memahami objek-objek pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk membahas permasalahan ini lebih lanjut dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Siswa Kelas VII Pesantren Al-Ma'tuq"

METODOLOGI

Jenis penelitian yang penulis ambil adalah penelitian eksperimen dengan metode *Pre-eksperimen*. diutarakan oleh Sugiyono (2014: 109) bahwa *pre-eksperimental design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. berdasar pengertian di atas, penelitian ini dirancang dan dilakukan hanya kepada satu kelompok tanpa ada kelompok kontrol atau kelompok pembanding.

Desain yang penulis gunakan adalah desain *one group pretest-posttest design*. Pada desain penelitian ini, sampel akan diberikan *pretest* (tes awal) sebelum diberikan perlakuan dan akan diberikan *posttest* (tes akhir) setelah diberikan perlakuan.

Instrumen penelitian yang peneliti gunakan adalah menggunakan soal uraian. Maksudnya, soal tersebut akan dikerjakan oleh siswa sehingga dapat terlihat pemahaman siswa terhadap kosakata yang diberikan setelah dilakukan perlakuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes di awal dan di akhir. Berikut langkah-langkah yang dilakukan saat pengumpulan data:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Pretest

Setelah dilaksanakannya kegiatan *pretest*, maka diperoleh data berupa nilai dari para siswa hasil mengerjakan soal uraian. Hasil tes yang telah didapatkan pada penelitian tersebut dapat dijadikan acuan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan penelitian menggunakan

media pembelajaran teka-teki silang pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Dari hasil tes tersebut didapatkan beragam nilai yang diperoleh siswa dari hasil *pretest*. Jika dirincikan, maka bisa kita tahu bahwa, dua siswa mendapatkan nilai 20, delapan siswa mendapatkan nilai 30, empat siswa mendapatkan nilai 40, enam siswa mendapatkan nilai 50, empat siswa mendapatkan nilai 60, empat siswa mendapatkan nilai 70, dan dua siswa mendapatkan nilai 80. Berdasarkan perincian tersebut, diketahui bahwa nilai terendah yang didapatkan siswa adalah 20 dan nilai tertinggi yang didapatkan siswa adalah 80.

Data Hasil *Posttest*

Posttest ini dilakukan dengan cara memberikan teka-teki silang untuk dijawab oleh siswa. Dari tes tersebut maka didapatkanlah nilai dari setiap siswa. Nilai tertinggi yang didapatkan oleh siswa adalah 90 dan nilai terendahnya adalah 10. Jika dirincikan maka, satu siswa mendapat nilai 10, dua siswa mendapat nilai 50, lima siswa mendapat nilai 60, lima siswa mendapat nilai 70, lima siswa mendapat nilai 80, dan dua belas siswa mendapat nilai 90. Dari data tersebut, ada satu siswa yang mendapatkan penurunan dari nilai sebelumnya, akan tetapi jumlah siswa yang mendapat peningkatan pada nilainya lebih banyak.

Beberapa siswa mendapatkan peningkatan yang cukup baik, peningkatannya mencapai 60 angka. Juga ada siswa yang mendapatkan nilai serupa antara *pretest* dan *posttest*. Serta ada siswa yang menurun nilainya pada kegiatan *posttest*.

Uji Hipotesis

Untuk mendapatkan uji hipotesis, maka perlu adanya perhitungan sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata dari setiap tes

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\text{Mean pretest} = \frac{1.420}{30} = 47,3$$

$$\text{Mean posttest} = \frac{2.240}{30} = 74,67$$

2. menghitung perbedaan rata-rata antara setiap tes

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

$$Md = \frac{820}{30}$$

$$= 27,3$$

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

$$\sum X^2d = 32.400 - \frac{(820)^2}{30}$$

$$= 32.400 - \frac{672.400}{30}$$

$$= 32.400 - 22.413,3$$

$$= 9.986,7$$

3. menghitung *Uji-t*

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

$$t = \frac{27,3}{\sqrt{\frac{9.986,7}{30(30-1)}}$$

$$= \frac{27,3}{\sqrt{\frac{9.986,7}{870}}}$$

$$= \frac{27,3}{11,47}$$
$$= 2,38$$

4. menghitung t_{tabel}

$$= N - 1$$
$$= 30 - 1$$
$$= 29$$
$$= 1,699$$

Pembahasan

Berdasarkan *uji-t* yang dilakukan maka diperoleh hasil $t_{\text{hitung}} 27,3 > t_{\text{tabel}} 1,699$. Dari hasil yang didapatkan tersebut, H_1 menyatakan bahwa “media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh terhadap kemampuan memahami kosakata siswa kelas VII di Pesantren Al-Ma’tuq.” diterima. Sedangkan H_0 menyatakan “media pembelajaran teka-teki silang tidak berpengaruh terhadap kemampuan memahami kosakata siswa kelas VII di Pesantren Al-Ma’tuq.” ditolak.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Siswa Kelas VII Pesantren Al-Ma’tuq”, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh terhadap kemampuan memahami kosakata pada siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan siswa saat mengerjakan *pretest* dan *posttest*, serta uji hipotesis yang menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Nafi' dan Edy Sulisty. (2014). Pengaruh Pembelajaran Aktif dengan Strategi Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Melakukan Install Home Theater di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya*. (jurnal)
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Chaer, Abdul & Agustina, Leonie. (2014). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2008) *proses belajar mengajar*. Jakarta Bumi Aksara.
- Pujriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press

- Ratri, Safitri Yosita. (2018). Media Sederhana pembelajaran IPS di Sekolah dasar. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Wirahyuni Kadek (2020). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan 'Balsem Plang'. Arcaya Pustaka. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha. Vol 3.