

## Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Shakilla Feshtyani Miftahul Jannah<sup>1✉</sup>, & Herli Salim<sup>2</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, shakillafmj@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-9135-0388](https://orcid.org/0000-0001-9135-0388)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, herlisalim@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-3039-515X](https://orcid.org/0000-0002-3039-515X)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Mar 2021

Accepted:

Mar 2021

Published:

Mar 2021

### Abstract

The Corona Virus pandemic in 2019 is commonly known as Covid-19. Indonesia is one of the countries affected by Covid-19. As a result of the Covid-19 pandemic, researchers encountered obstacles when completing research because they could not go directly to the field. Games are one of the activities that are useful for integrating newly acquired words into word placements by students. Cross Puzzle is a game in which we need to fill in the empty space (in the form of a white box) with letters that form a word based on the directions given horizontally and downwards". The qualitative approach is the approach used by researchers in working on this research. For data needs, researchers perform data processing using data sourced from previous journals and theses. The library research method is the method used by researchers in this study. The research technique used by researchers is literature review. This study aims to determine the process of using crossword puzzles in Indonesian language learning. Based on the literature analysis conducted by the researcher, the first result shows that crossword puzzles have a positive effect on the improvement of students' vocabulary mastery skills in learning Indonesian. The second result, shows that through understanding the vocabulary students get better at reading and students no longer have difficulty reading vocabulary. Based on research data, the word game technique is feasible to implement. This situation shows an increase in student creativity and productivity in language skills including listening, speaking, and writing.

### Keywords:

Crossword Puzzles, Vocabulary Mastery, Literature Study

### How to cite:

Jannah, S. F. M., & Salim, H. (2021). Permainan teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Didaktika*, 1(1), 89-98.

---

## Info Artikel

### *Riwayat Artikel*

Dikirim:  
Mar 2021  
Diterima:  
Mar 2021  
Diterbitkan:  
Mar 2021

## Abstrak

Pandemi Corona Virus pada 2019 biasa dikenal Covid-19. Indonesia termasuk salah satu negara yang terkena Covid-19. Akibat dari pandemi Covid-19, peneliti menemui kendala saat menyelesaikan penelitian karena tidak bisa terjun langsung ke lapangan. Permainan adalah salah satu kegiatan yang berguna untuk mengintegrasikan kata yang baru diperoleh ke dalam penempatan kata oleh pelajar. Teka-teki Silang adalah suatu permainan di mana kita perlu mengisi ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk suatu kata berdasarkan petunjuk yang diberikan secara mendatar dan menurun. Pendekatan kualitatif ialah pendekatan yang dipakai oleh peneliti dalam menggarap penelitian ini. Untuk kebutuhan data, peneliti melakukan pengolahan data menggunakan data yang bersumber dari jurnal dan skripsi sebelumnya. Metode penelitian kepustakaan menjadi cara yang dipakai oleh peneliti pada penelitian ini. Teknik penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah kajian literatur. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses penggunaan teka-teki silang pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis literatur yang dilakukan peneliti, hasil pertama menunjukkan bahwa teka-teki silang memiliki pengaruh positif pada peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil kedua, menunjukkan bahwa melalui pemahaman kosakata siswa menjadi lebih baik dalam membaca dan siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam membaca kosakata. Berdasarkan data penelitian, teknik permainan kata layak untuk dilaksanakan. Keadaan ini terlihat adanya peningkatan kreativitas dan produktivitas siswa pada keterampilan bahasa diantaranya yaitu menyimak, berbicara, dan menulis.

---

### **Kata Kunci:**

Teka-Teki Silang, Penguasaan Kosakata, Studi Literatur

### **Cara mengutip:**

Jannah, S. F. M., & Salim, H. (2021). Permainan teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Didaktika*, 1(1), 89-98

## PENDAHULUAN

Guru menggunakan bahasa untuk mengajar pelajaran lisan dan tulisan, mencakup semua mata pelajaran termasuk Bahasa Indonesia. Dengan kata lain, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Inti dari proses pendidikan sekolah adalah proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Guru adalah fasilitator sedangkan siswa diposisikan sebagai subyek belajar (Jamaris, 2014).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan pembelajaran paling utama, terutama di sekolah dasar kelas rendah (I, II, dan III), maupun kelas tinggi (IV, V, VI). Dikatakan bahwa dengan bahasa, siswa dapat memperoleh ilmu, teknologi, seni dan informasi yang disampaikan oleh pendidik. Proses tersebut terjadi sejak awal belajar di sekolah. Mencermati hal tersebut, guru dituntut untuk merancang, melaksanakan dan mengevaluasi semua aspek yang terlibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai pelaksana dan peserta didik di sekolah tersebut. (Hidayah & Novita, 2016) mengatakan bahwa Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia dalam segala fungsinya, seperti berkomunikasi, berpikir, persatuan, dan kebudayaan. Bahasa digunakan oleh guru dalam menyampaikan semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan (Ahmad, 2017).

Anak-anak usia sekolah dasar seringkali mengalami kesulitan membaca, terutama bagi siswa kelas rendah. Kesulitan membaca bukan berarti anak tidak cukup pintar, tetapi anak membutuhkan metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kesulitan membaca. (Salam, 2018) mengatakan bahwa membaca merupakan keterampilan yang kompleks, sehingga tidak heran jika masih ditemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam membaca. Jumlah anak yang mengalami kesulitan membaca berbedabeda antara sekolah yang satu dengan sekolah yang lainnya. Untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas rendah, guru hendaknya membuat terobosan baru dalam penggunaan metode pembelajaran. Metode permainan merupakan metode pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan membaca siswa dan mencapai prestasi akademik yang baik. Kosakata merupakan aspek bahasa yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk mendukung kelancaran komunikasi.

Pentingnya pembelajaran kosakata untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan bahasa siswa, akibat pembelajaran kosakata semakin mendesak, dan perlu dilakukan dengan lebih serius dan terarah. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang merasakan kesulitan saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia yang rendah disebabkan oleh kesulitan keterampilan dalam berbahasa.

Tujuan utama pengajaran kosakata adalah untuk meningkatkan minat siswa terhadap kosakata. Siswa dengan keingintahuan yang kuat dapat dengan mudah memperkaya kosakata mereka, membedakan dan secara logis memikirkan kosakata dengan mudah. Pada umumnya para siswa tipikal yang menyenangkan dan menghayati aneka permainan serta latihan yang mencakup penggunaan permainan, yaitu salah satunya permainan teka-teki silang. Teka teki silang sampai kini merupakan permainan kata yang amat populer. Teka-teki silang ini dapat memperkaya kosakata para siswa. Teka-teki silang memang mengasyikkan. Bermain sambil memperkaya kosakata. Dikemukakan oleh Tedjasaputra (2001) mengatakan permainan edukatif adalah permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan edukatif juga sebuah pengembangan dari sistem belajar yang modern (Rahmawati, 2014). Teka teki silang merupakan salah satu jenis permainan yang menarik dan menuntut jawaban yang akurat sehingga mereka akan merasa tertantang untuk menemukan jawaban yang benar.

Teka-teki Silang merupakan salah satu permainan melatih otak yang paling diketahui pada kalangan masyarakat, mulai dari pegawai pemerintah, hingga masyarakat biasa, serta disukai oleh segenap usia, sejak anak-anak, pelajar, hingga usia lanjut menyukai permainan teka-teki silang. Menurut Irawan dan Yulianto (2015), teka-teki silang suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk suatu kata berdasarkan petunjuk yang diberikan secara mendatar dan menurun. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki silang dapat membantu siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan siswa memiliki kemampuan membaca kosakata, maka akan melakukan proses produksi yang dapat menghasilkan pengetahuan baru.

## **METODOLOGI**

Metode penelitian bertujuan guna mempermudah pencapaian peneliti serta mempermudah langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Dalam skripsi yang dibuat oleh peneliti, desain penelitian menggunakan penelitian kepustakaan atau biasa dikenal dengan sebutan studi literatur. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilaksanakan hanya berdasarkan karya yang tertulis dan termasuk hasil penelitian baik yang sudah di publikasikan maupun yang belum di publikasikan, menurut (Embun, 2012) dalam artikel yang ditulis oleh Melfianora.

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian studi literatur, sehingga tidak perlu terjun langsung ke lapangan dalam penelitian ini, juga tidak diharuskan melibatkan responden. Sebab data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dari sumber pustaka ataupun dokumen. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Hasil dari penelitian studi literatur adalah menghubungkan referensi yang relevan dengan rumusan masalah yang diajukan.

Maka dari pengertian diatas yang menjadi instrumen yaitu peneliti sendiri dengan bantuan media digital maupun sumber tertulis. Sudah dijelaskan pula oleh (Sugiyono, 2011), peneliti harus memiliki bekal teori serta wawasan yang luas sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkontruksi keadaan sosial yang diteliti agar menjadi lebih jelas dan bermakna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana, kemudian menginterpretasikan data yang terkumpul.

Dalam penelitian studi literatur, peneliti memperoleh data yang bersifat sekunder. Dalam penelitian, peneliti mencari referensi teori yang relevan dengan permasalahan yang ditemukan dengan cara melakukan pengumpulan data pustaka, membaca serta mencatat, kemudian mengolah bahan penelitian, kemudian mengolah bahan penelitian untuk menemukan referensi teoritis terkait masalah yang ditemukan. Populasi penelitian ini adalah beberapa sumber terpercaya terkait masalah tersebut, yang dapat dijadikan sebagai sumber penulisan ilmiah, seperti internet. Terdapat banyak artikel atau referensi lain dalam sampel penelitian, yang ditulis atau dibahas pada pokok bahasan yang sama dengan penelitian ini, yaitu mengenai permainan teka-teki silang pada membaca kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang kemudian dari beberapa sampel tersebut dianalisis.

Data yang diperoleh dari penelitian studi literatur ini adalah penelitian yang relevan atau penelitian terdahulu, dimana cara yang dipakai untuk menganalisis data atau sumber-sumber yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif. Teknik tersebut dilakukan apabila peneliti sudah memperoleh data atau fakta dari sumber-sumber yang relevan, kemudian data atau fakta tersebut dideskripsikan lalu dianalisis. Analisis tidak hanya mendeskripsikan data atau fakta yang diperoleh, tetapi juga memberikan pemahaman dan penjelasan yang cukup.

Dalam skripsi ini, peneliti memakai studi literatur yakni penelitian yang sumber data nya didapatkan dari penelitian sebelumnya. Peneliti menganalisis hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Utami Dewi Pramesti dan beberapa penelitian terdahulu yang relevan lainnya. Hasil penelitian ini akan dikaji dan dianalisis dengan memperkuat hasil penelitian ini dan penelitian sejenis lainnya arah penelitian dilihat dari perspektif sebagai berikut, peningkatan kemampuan kosakata menggunakan permainan teka-teki silang

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

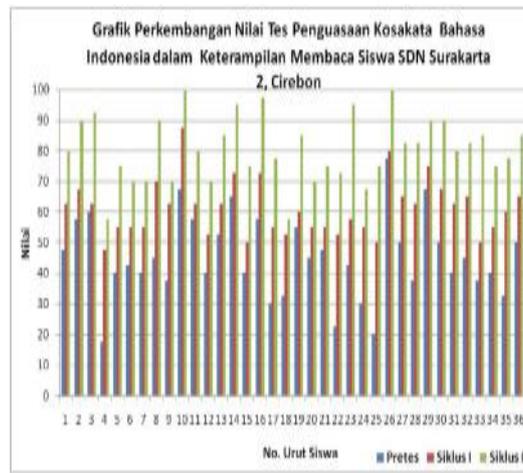
### **Hasil Analisis**

Peneliti menganalisis berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pramesti dengan judul "*Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*". Penelitian ini membuahkan hasil dengan menggunakan permainan teka-teki silang. Kegiatan penelitian ini dikerjakan selama dua siklus. Tercapainya penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui permainan teka-teki silang dalam setiap uji. Pada hasil uji pendahuluan kemampuan kosakata siswa terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Pembelajaran terdiri dari dua siklus, sebanyak tiga kali pertemuan pada setiap siklusnya. Hasil penelitian pada dua siklus menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui teka-teki silang. Hasil uji awal atau pretest menunjukkan rata-rata 45, rata-rata hasil uji pada akhir siklus I adalah 61, dan nilai rata-rata pada akhir siklus II mencapai 80,6. Hal ini menunjukkan permainan kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting pada peningkatan kemampuan membaca siswa.

Pada hasil uji awal kemampuan kosakata siswa ada peningkatan setiap siklusnya. Penelitian tersebut terdiri atas dua siklus. Setiap siklus berlangsung dalam tiga pertemuan. Hasil penelitian semasa dua siklus menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui Teka-teki Silang. Didapatkan nilai rata-rata uji awal (*pretest*) yakni 45, ditunjukkannya hasil nilai rata-rata akhir siklus pertama yakni 61, dan tercapainya nilai rata-rata pada akhir siklus kedua siswa mencapai 80,6. Berdasarkan indikator keberhasilan, keterampilan membaca siswa pada kosakata Bahasa Indonesia dapat dinyatakan meningkat melalui permainan Teka-teki Silang.

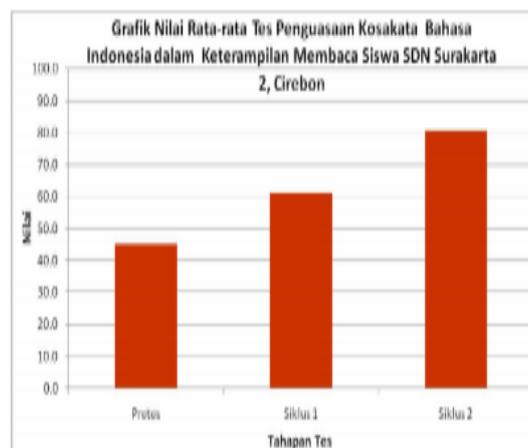
Teka-teki Silang memiliki efek positif pada peningkatan keterampilan membaca dan penguasaan kosakata siswa. Dengan meningkatkan pemahaman kemampuan membaca siswa, pengetahuan siswa terhadap bacaan yang disampaikan dapat dikatakan berhasil karena membaiknya pengetahuan siswa. Meningkatnya kemampuan membaca siswa dapat dibuktikan ketika siswa sanggup memahami teks bacaan dengan nilai keterbacaan yang lebih maksimal. Teknik permainan teka-teki silang ini begitu berguna. Mendengarkan, berbicara serta menulis juga dapat menunjukkan meningkatnya kreativitas dan produktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan meningkatkan kosakata, siswa akan tidak sukar untuk menerima informasi yang didengar dan dilihat siswa baik pertanyaan maupun perintah. Siswa akan bersemangat saat berbicara, yaitu mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban dari sebuah pertanyaan, menjelaskan suatu hal, dan bahkan mengemukakan pendapat, hasil pemikiran melalui berbicara. Komposisi dari setiap kalimat dan paragraf semakin banyak. Keterampilan siswa dalam menulis kian membaik, serta saling berhubungan satu sama lain dan pilihan kata menjadi semakin beragam. Data yang telah diperoleh peneliti melalui studi literatur menunjukkan bahwa adanya peningkatan siswa dalam keterampilan membaca pada tiap siklusnya. Hal tersebut menjadi bukti bahwa ternyata pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan teka-teki silang menjadi salah satu cara yang efektif.

Dari penelitian yang dilaksanakan oleh Pramesti dengan judul “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*” mencapai hasil peningkatan di setiap siklusnya. Penelitian yang dilakukan pada hasil uji pendahuluan kemampuan kosakata siswa terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Pembelajaran terdiri dari dua siklus, sebanyak tiga kali pertemuan pada setiap siklusnya. Hasil penelitian pada dua siklus menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui teka-teki silang. Hasil uji awal atau pretest menunjukkan rata-rata 45, rata-rata hasil uji pada akhir siklus I adalah 61, dan nilai rata-rata pada akhir siklus II mencapai 80,6. Hal ini menunjukkan permainan kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting pada peningkatan kemampuan membaca siswa. Berikut beberapa aspek di tiap siklusnya:



**Gambar 1.** Siklus Perubahan Nilai Pretes Setiap Siswa

Pada gambar 1 menunjukkan adanya perubahan nilai pada setiap siswa mulai dari pretes, uji akhir siklus I, sampai uji akhir siklus II. Terjadinya peningkatan pada nilai dari pretes ke uji akhir siklus pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 35,5 %. Sedangkan, kenaikan nilai mulai dari uji akhir siklus I dan uji akhir siklus II adalah 44,4 %. Kian bertambah nyata, bisa dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Grafik Nilai Rata-Rata Pretest Siswa

Dengan cara kuantitatif, nilai rata-rata prestes siswa sebesar 46. Setelah dilaksanakannya ujian pada siklus I melalui penggunaan permainan teka-teki silang menjadi teknik pembelajaran guna meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia, nilai pada siswa rata-rata uji akhir siklus I yakni 60. Sesudah dilakukannya pengambilan gagasan dan pemberian penilaian ditemukan masih banyak kesukaran dan kekurangan dalam pembelajaran, sehingga nilai rata-rata kurang optimal. Oleh sebab itu, peneliti dan dewan guru mengambil kesimpulan bahwa diperlukannya pertemuan selanjutnya. Pada siklus kedua dikerjakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pemakaian media dan sumber pembelajaran sudah bermacam-macam serta mampu mendapatkan hasil yang maksimal. Cara ini memiliki pengaruh terhadap nilai uji akhir pada siklus kedua. Akhir siklus kedua memiliki nilai rata-rata sebesar 80,6. Sesudah dilakukannya pengambilan gagasan dan pemberian penilaian oleh peneliti dan dewan guru dapat ditemukan bahwa pada siklus kedua telah mampu mencukupi tujuan pembelajaran yang telah tercapai sehingga siklus kedua berisi penelitian suatu kegiatan penguasaan kosakata dalam keterampilan membaca disimpulkan telah berhasil.

Penggunaan uji t pada analisis kuantitatif sebagai sampel non independen, didapatkan thitung dengan nilai 35,52. Berdasarkan uji t sebagai sampel non independen dengan cara mempertimbangkan thitung dan ttabel. Nilai ttabel pada taraf nyata  $\alpha$  sebesar 0,05 dengan nilai  $n=36$  yaitu 1,691. thitung dengan nilai sebesar 35,52. Hasil pengujian dinyatakan sangat signifikan, oleh sebab itu nilai thitung jauh lebih besar daripada ttabel. Penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca siswa kelas VI SDN Surakarta 2, Cirebon dapat dinyatakan bahwa adanya peningkatan hasil uji awal dengan hasil uji akhir.

Dari pemaparan diatas, pada tindakan yang sudah dilaksanakan oleh Utami Dewi Pramesti, penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca untuk anak sekolah dasar kelas rendah mengalami peningkatan ketika menggunakan permainan teka-teki silang. Setelah dilakukannya prestes pada uji akhir siklus pertama didapatkan rata-rata nilai sebesar 35,5 %. Meningkatnya nilai dari uji akhir siklus I dan uji akhir siklus II sebesar 44,4 % lalu sebesar 80,66 merupakan nilai rata-rata akhir siklus kedua. Ini berarti, permainan teka-teki silang menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perubahan yang terjadi secara bertahap atau mengalami perubahan pada tiap siklusnya, yang dimulai dari siswa kurang menyukai membaca dan biasa saja dengan permainan teka-teki silang siswa tersebut menjadi suka dan tertarik menggunakan permainan teka-teki silang untuk kegiatan membacanya. Awalnya siswa kurang tertarik menjadi tertarik, serta yang awalnya kurang perhatian terhadap buku menjadi perhatian dengan buku yang dibacanya. Agar mendapatkan perhatian dan membuat siswa tertarik saat pembelajaran, permainan teka-teki silang melatih keterampilan membaca kosakata siswa sehingga mereka dapat mengetahui kata yang benar serta maksud dalam buku ataupun yang disampaikan oleh seseorang.

Dengan demikian, secara khusus permainan teka-teki silang yaitu untuk mempermudah dan memperdalam pemahaman siswa tentang materi pembelajaran, dan dapat meminimalisir siswa yang kurang menguasai dan sulit membaca kosakata serta dapat memperjelas pesan yang ada dalam buku ataupun yang disampaikan oleh seseorang. Hal ini sependapat dengan Aniza "*Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Teka-teki Silang*". Peneliti menganalisis berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Aniza (2019). Pada proses pembelajaran, dibutuhkan adanya strategi pembelajaran yang aktif dan interaktif. Pemberian tugas harus dibuat semenarik mungkin agar siswa bersemangat dan mampu berfikir aktif saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, siswa diberikan tugas yang beragam. Sehingga dalam pelaksanaannya, penggunaan strategi pembelajaran Teka-teki Silang diambil untuk menjadi latihan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I oleh Nur Aniza, masih terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh karena itu, melalui proses pembelajaran berikutnya pada siklus II terdapat perbaikan sebagai berikut.

1. Jumlah Teka-teki Silang akan dikurangi dari 15 pertanyaan menjadi 10 pertanyaan.
2. Saat menjawab pertanyaan Teka-teki Silang harus memahami waktu sebaik mungkin.
3. Pada saat dijelaskannya materi, sebaiknya memanfaatkan kalimat yang dapat dipahami dan jelas agar siswa lebih mudah menginterpretasikan penjelasan dan pertanyaan yang diberikan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dari siklus II dengan membahas strategi pembelajaran Teka-teki Silang, latihan ini menarik karena memiliki banyak kelebihan diantaranya.

1. Membangkitkan semangat dan percaya diri dalam belajar setiap siswa.
2. Meningkatkan aktivitas untuk memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru serta guru interaksi antara siswa dengan siswa lainnya.
3. Menciptakan proses pembelajaran yang menarik.
4. Mendorong siswa untuk berlomba menjawab pertanyaan pada Teka-teki Silang.

### Rekap Data Studi Literatur

1. Penulis : Nur Aniza  
Tahun : 2019  
Ket : Maka siklus II dikatakan berhasil karena telah mencapai indeks keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75 %. Siswa tergolong sangat aktif pada siklus kedua. Hal tersebut menyatakan bahwa mengaplikasikan strategi pembelajaran Teka-teki Silang mampu mengembangkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

DATA I	DATA II	DATA III
Nilai rata-rata test siklus I adalah 72,3.	Nilai rata-rata akhir siklus II mencapai 82,7.	

**Gambar 3.** Siklus Data Siswa 1

2. Penulis : Arifin Ahmad  
Tahun : 2017  
Ket : Penerapan model permainan bahasa (kataris) dapat meningkatkan hasil keterampilan membaca siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklusnya.

DATA I	DATA II	DATA III
Nilai test siklus I terdapat 32 siswa dengan persentase 74,42%.	Nilai test siklus II meningkat menjadi 36 siswa dengan persentase 83,72%.	Nilai test siklus III meningkat kembali menjadi 39 siswa dengan persentase 90,70%.

**Gambar 4.** Siklus Data Siswa 2

3. Penulis : Siti Hasanah  
 Tahun : 2008  
 Ket : Dengan melalui teknik permainan bahasa upaya mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan.

DATA I	DATA II	DATA III
Nilai test siklus I adalah 56,57.	Nilai test siklus II memperol eh nilai 60,67.	Nilai test siklus III meningkat menjadi 85,14.

**Gambar 5.** Siklus Data Siswa 3

Seperti yang sudah dijelaskan pada tabel rekap data studi literatur, perlunya media pembelajaran sangat berpengaruh untuk siswa sekolah dasar. Teka-teki silang salah satu permainan kata yang cukup berperan untuk penguasaan kosakata. Dengan demikian, secara khusus permainan teka-teki silang dapat membantu siswa sekolah dasar kelas rendah tersebut untuk mempermudah dan memperdalam pemahaman kosakata Bahasa Indonesia, dan dapat meminimalisir siswa yang pasif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## KESIMPULAN

Melihat dari hasil dan pembahasan yang telah dianalisis dalam penelitian yang diteliti oleh Utami Dewi Pramesti dengan judul “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang*”, serta penelitian yang dilakukan oleh Nur Aniza dengan judul “*Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Teka-Teki Silang*”, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menerapkan permainan teka-

teki silang mampu meningkatkan keterampilan membaca kosakata di sekolah dasar. Hasil pembelajaran dari pra tindakan sampai siklus II mengalami peningkatan dengan memperhatikan aspek kelancaran membaca, penguasaan kosakata, dan pemahaman bacaan kosakata.

Peneliti pun sependapat dengan data yang telah dianalisis, karena dengan menggunakan permainan teka-teki silang dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa menjadi antusias ingin mengetahui kosakata yang benar karena didukung dengan permainan teka-teki silang yang menyenangkan. Sehingga permainan teka-teki silang cocok untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca kosakata dan pengetahuan kosakata pada siswa di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2017). Penerapan permainan bahasa (KATARIS) Untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 75-83
- Aniza, N. (2019). Hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar menggunakan teka - teki silang. *Inovasi Sekolah Dasar*, 6(1), 22-29. <https://doi.org/10.36706/jisd.v6i1.8639>
- Hasanah, S. (2008). *Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Melalui Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hidayah, N. & Novita. (2016). Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode struktur analitik sintetik (SAS) mata pelajaran bahasa indonesia pada peserta didik kelas II C semester ii di MIN 6 Bandar Lampung T.A 2015/2016. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 103-120.
- Irawan, S. D., & Yulianto, H. S. (2015). *Otak Atik Otak TTS & Sudoku: 158 TTS & Sudoku Pilihan*. Jakarta: Puspa Swara
- Jamaris, M. (2014). *Kesulitan Belajar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan kosakata bahasa indonesia dalam keterampilan membaca melalui teka - teki silang. *Jurnal Puitika*, 11(1), 82-93. <http://dx.doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015>
- Rahmawati, A. (2014). Model bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 382-392.
- Tarigan, P. D. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: CV Angkasa.