

Penerapan Media Teka-Teki Silang pada Murid Kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja dalam Meningkatkan Perbendaharaan Kata Bahasa Indonesia

Hermin Leme'

Sekolah Dasar Negeri 236 Inpres Songgo, Kabupaten Tana Toraja, Sulawesi Selatan
herminleme@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kata Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja sebanyak 25 orang. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Instrumen penelitian dibuat oleh penulis bekerja sama dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil yang dicapai setelah menerapkan media pembelajaran Teka Teki Silang yaitu: (1) hasil penelitian untuk siklus I diperoleh skor hasil belajar yang diperoleh dari tes akhir siklus, pada akhir siklus I dengan skor rata-rata 6,6 dari skor ideal 10,0. Sedangkan pada akhir siklus II dengan skor rata-rata 7,4 dari skor ideal 10,0 (2) terjadi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja. Berdasarkan analisis data di atas maka dapat disimpulkan bahwa perbendaharaan kata Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja mengalami peningkatan setelah dilaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media Teka-Teki Silang.

Kata Kunci: *Meningkatkan Perbendaharaan Kata Media Teka-Teki Silang, Bahasa Indonesia*

A. PENDAHULUAN

Sekolah Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan berbagai variasi pembelajaran. Variasi tersebut dapat dilakukan pada berbagai aspek pembelajaran seperti aspek materi, metode, media pembelajaran, dan tempat. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mencoba menerapkan media teka-teki silang dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memperkaya perbendaharaan kata murid.

Media teka-teki silang adalah media pembelajaran yang membawa hal-hal yang baru. Dengan menggunakan media teka-teki silang diharapkan perbendaharaan kata Bahasa Indonesia dapat meningkat. Peneliti mencoba mengenalkan teka-teki silang dalam proses pembelajaran karena teka-teki silang merupakan jenis permainan yang akan membawa suasana pembelajaran akan berlangsung menyenangkan, wajar, dan alami. Dalam suasana yang demikian, transfer informasi, pengalaman, atau keterampilan dapat berlangsung tanpa terasa sehingga murid tidak merasa digurui atau dipaksa untuk belajar. Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti mencoba mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Media Teka-Teki Silang Pada Murid Kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja Dalam Meningkatkan Perbendaharaan Kata Bahasa Indonesia". Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Apakah penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) dapat meningkatkan perbendaharaan kata Bahasa Indonesia kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja?"

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian berbasis kelas (*classroom action research*) [1] yang bersifat deskriptif dan bertujuan mengetahui penerapan media teka-teki silang dapat memperkaya perbendaharaan kosakata Bahasa Indonesia SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja. Penerapan media teka-teki silang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja. Peningkatan perbendaharaan kosakata murid setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran.

2. Prosedur Kerja Penelitian

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan tindakan yang telah disusun serta untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan yang dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

b. Tes

Tes yang dilakukan untuk mengetahui hasil setiap akhir siklus setelah menerapkan media teka-teki silang dalam proses pembelajaran.

3. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari pelaksanaan observasi dianalisis secara kualitatif sedangkan data hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan statistic deskriptif yaitu skor rata-rata persentase, nilai minimum dan nilai maksimum yang dicapai murid setiap siklus. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar murid adalah berdasarkan teknik kategorisasi skala lima. Menurut Depdikbud bahwa : skor standar umum yang digunakan adalah skala lima yaitu pembagian tingkat penguasaan yang terbagi atas lima kategori, yaitu:

- Tingkat penguasaan 85% - 100% dikategorikan baik sekali
- Tingkat penguasaan 65% - 84% dikategorikan baik
- Tingkat penguasaan 55% - 54% dikategorikan kurang
- Tingkat penguasaan 35% - 54% dikategorikan kurang
- Tingkat penguasaan 0% - 34% dikategorikan kurang sekali [2]–[5]

C. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media

a. Pengertian Media Pendidikan

Media sebagai salah satu komponen pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin. “Media bermakna alat atau sarana komunikasi [6]. Oleh Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan murid yang dapat merangsang untuk belajar [7], [8]. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat terangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat murid yang sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media merupakan bagian integral dari proses pendidikan pembelajaran di sekolah sehingga menjadi komponen yang harus dikuasai oleh guru profesional. Menurut Denim Media pendidikan adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan murid atau peserta didik. Media pendidikan adalah alat atau perantara yang dikemukakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada murid agar mudah dipahami dan ditangkap maknanya oleh murid [9], [10].

b. Fungsi Media

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Basyaruddin Usman dan H. Asnawir mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki murid.
- Media dapat mengatasi ruang kelas, di dalam kelas banyak hal yang sulit untuk dialami langsung murid.

Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara murid dengan lingkungan.

- 3) Media menghasilkan keragaman pangamatan.
- 4) Media dapat menanamkan konsep dasar, yang benar, kongkrit, dan realistis.
- 5) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang murid untuk belajar.
- 7) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang kongkrit sampai kepada yang abstrak pemutaran film tentang sesuatu benda atau peristiwa yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh murid akan memberikan gambaran secara kongkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi. Selain itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan dan kebudayaan[11]–[14].

c. Manfaat Media

Dalam pengajaran, media memiliki beberapa manfaat. Wiroatmodjo, manfaat itu antara lain:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berfikir sehingga mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian murid.
- 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 dikalangan murid.
- 5) Membantu tumbuhnya pengertian sehingga membantu perkembangan kemampuan murid.
- 6) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak

d. Cara Memilih Media

Agar media digunakan dapat bermanfaat semaksimal mungkin, diperlukan pemahaman tentang cara memilih media yang tepat. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media adalah sebagai berikut:

- 1) Karakteristik media. Apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan pesan atau informasi yang akan dikomunikasikan atau belum.
- 2) Tujuan yang akan dicapai. Misalnya, untuk meningkatkan atau memperkaya kemampuan penguasaan perbendaharaan kata murid dapat menggunakan media teka-teki silang.
- 3) Metode yang digunakan. Umpamanya, metode yang akan digunakan dalam pembelajaran perbendaharaan kata adalah permainan.
- 4) Materi yang akan disampaikan. Misalnya, pokok bahasan perbendaharaan kata dalam bidang tertentu.
- 5) Situasi dan kondisi. Yaitu yang berhubungan dengan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah tersebut.
- 6) Keadaan murid. Dapat dilihat dari jumlah murid, usia murid, jenis kelamin murid, maupun tingkat pendidikan murid.
- 7) Biaya. Hendaknya biaya yang dikeluarkan harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

e. Media Permainan

Pengertian media permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan, dari kata dasar main. Melakukan permainan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Jenis-jenis permainan terdapat empat macam. (Utama 1993:213-214) yaitu:

- 1) Teka-Teki
- 2) Permainan untuk melatih struktur kalimat
- 3) Permainan untuk melatih perbendaharaan kata
- 4) Permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis.

Hakikat permainan bahasa merupakan kelompok media pengajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan pada kelas kecil. Permainan adalah setiap konsep antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula [15]

Untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan dapat kita lakukan dengan menggunakan berbagai permainan bahasa. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni (1) untuk memperoleh kegembiraan, (2) untuk melatih keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan.

Jenis permainan bahasa yang dipilih dan disajikan sudah seharusnya sesuai dengan keterampilan yang dilatihkan[16]. Jenis permainan dapat juga merupakan gabungan dari dua atau lebih, misalnya permainan mendengarkan dan berbicara, permainan berbicara dan menulis, dan sebagainya. Tetapi ada pula yang mengelompokkan permainan menurut bagian bahasa mana yang akan dilatih dalam permainan itu, misalnya permainan untuk melatih tata bahasa, perbendaharaan kata, dan sebagainya.

2. Media Teka-Teki Silang

Hidayat mengatakan bahwa “TeKa-Teki Silang merupakan salah satu bentuk permainan bahasa”[17]. Permainan itu dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca. Media yang diperlukan untuk permainan ini adalah gambar yang di dalamnya terdapat rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut sebagian berwarna putih dan yang lain berwarna hitam ada sebagian kotak berwarna putih diberi nomor yang mengindikasikan nomor. Menurut Hidayanti mengatakan bahwa teka-teki silang adalah “sekumpulan pertanyaan yang dapat menambah wawasan dan mengasah kemampuan berfikir cepat”[18]. Faktor mengenai pentingnya permainan teka-teki silang sebagai teknik pembelajaran

- a) Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
- b) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- c) Permainan menimbulkan semangat kerja sama sekaligus persaingan yang sehat.
- d) Permainan membantu murid yang lamban dan kurang motivasi.
- e) Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

Sebelum membuat media teka-teki silang, terlebih dahulu guru harus menyiapkan sejumlah kosa kata yang akan dilatihkan. Kosa kata tersebut dapat diambil dari buku teks bahasa Indonesia atau dari buku lain sesuai dengan tingkat kesulitan kosa kata yang diperlukan. Sesudah itu, guru menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan berikut ini:

- 1) Kertas HVS kuarto.
- 2) Penggaris.
- 3) Pensil, ball point, spidol warna hitam.
- 4) Karet penghapus. Prose pembuatannya adalah sebagai berikut:
 - (a) Gambarlah bujur sangkar ukuran 10 cm x 10 cm atau sesuai selera.
 - (b) Bagilah menjadi bujur sangkar-bujur sangkar kecil ukuran 1 cm x 1 cm.
 - (c) Hitamlah sejumlah bujur sangkar kecil tersebut.
 - (d) Isilah blok-blok (yang tidak dihitami) dengan huruf-huruf dari kosa kata yang telah disiapkan (gunakan pensil)
 - (e) Tulislah soal di sisi kanan atau di bawah bujur sangkar besar sesuai dengan kelompoknya, mendatar atau menurun, berdasarkan kosa kata tersebut.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

a. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siklus I

Pada akhir siklus I diadakan evaluasi setelah penyajian satu pokok bahasan. Adapun deskriptif secara kuantitatif skor nilai hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1.1: Statistik Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada siklus I

STATISTIK	NILAI STATISTIK
Subjek	25
Skor ideal	10,0
Skor tertinggi	9,5
Skor terendah	5,0
Rentang skor	7,5
Skor rata-rata	6,6

(Sumber: Hasil analisis data)

Apabila skor hasil belajar murid di atas dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor seperti ditunjukkan pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 1.2: Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada siklus I

SKOR	KATEGORI	FREKUENSI	%
0,0 - 3,4	Kurang sekali	-	-
3,5 - 5,4	Kurang	-	-
5,5 - 6,4	Sedang	2	6,89
6,5 - 8,4	Baik	16	68,98
8,5 - 10,0	Baik sekali	7	24,13
	Jumlah	25	100

(Sumber: Hasil analisis data)

Dari rata-rata hasil belajar ternyata hasil belajar murid kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja setelah diberi tindakan berupa penerapan media teka-teki silang pada siklus I berada pada kategori baik.

b) Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siklus II

Deskriptif secara kumulatif skor hasil belajar Bahasa Indonesia murid setelah diberikan tindakan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.3: Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia

STATISTIK	NILAI STATISTIK
Subjek	25
Skor ideal	10,0
Skor tertinggi	9,5
Skor terendah	6,0
Rentang skor	4,5
Skor rata-rata	7,4

(Sumber: Hasil analisis data)

Apabila skor hasil belajar murid di atas dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor seperti ditunjukkan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 1.4: Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siklus II

SKOR	KATEGORI	FREKUENSI	%
0,0 - 3,4	Kurang sekali	-	-
3,5 - 5,4		1	4,44
5,5 - 6,4	Sedang	7	30,15
6,5 - 8,4	Baik	15	58,52
8,5 - 10,0	Baik sekali	2	6,89
Jumlah		25	100

(Sumber: Hasil analisis data)

Dari tabel. menunjukkan bahwa skor rata-rata belajar murid pada siklus II sebesar 7,4 (74%) berada pada kategori baik. Untuk selanjutnya pada tabel berikut akan diperlihatkan hasil belajar murid setelah dikembangkan sistem penilaian dalam proses belajar mengajar selama siklus I dan siklus II.

Tabel 1.5: Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar, Nilai Awal Murid pada Siklus I dan Siklus II

NO.	SKOR	KATEGORI	FREKUENSI			PERSENTASE		
			NILAI AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II	NILAI AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	0,0 - 3,4	Kurang sekali	-	-	-	-	-	-
2.	3,5 - 5,4	Kurang	8	1	-	33,5 %	4,44 %	-
3.	5,5 - 6,4	Sedang	10	7	2	41,36%	30,15%	6,89 %
4.	6,5 - 8,4	Baik	6	15	17	20,7 %	58,52%	68,98%
5.	8,5- 10,0	Baik sekali	1	2	6	4,44 %	6,89 %	24,13%
Jumlah			25	25	25	100 %	100 %	100 %

(Sumber: Hasil analisis data)

Dari hasil analisis deskriptif di atas menunjukkan bahwa setelah pemberian tindakan selama dua siklus rata-rata yang dicapai pada siklus I yaitu 6,60 atau 66 % yang bila dikategorisasikan berada pada kategori baik, dan pada siklus II yaitu 7,4 atau 74 % yang bila dikategorisasikan berada pada kategori baik. Hal ini berarti terjadi peningkatan perbendaharaan kata Bahasa Indonesia dari nilai awal 59 % ke siklus I 66 % dan sampai pada siklus II 74 % setelah diterapkan media teka-teki.

2. Perubahan Sikap Murid

a. Siklus I

Dari awal penelitian berlangsung hingga berakhirnya siklus I tercatat beberapa perubahan yang terjadi pada murid seperti:

- 1) Perhatian murid mengikuti pelajaran berjalan seperti biasa, hal ini dapat dilihat dari kurang antusiasnya murid mengikuti pelajaran dengan melakukan kegiatan lain. Pada minggu pertama sampai minggu ketiga murid yang kurang memperhatikan pelajaran yaitu sekitar 8-10 orang bahkan ada 1-3 orang yang tidak masuk mengikuti pelajaran. Tetapi pada minggu keempat

sampai berakhirnya siklus I sudah mulai terlihat adanya perubahan, yakni murid yang melakukan kegiatan lain hanya berkisar antara 3-5 orang.

- 2) Keaktifan murid dalam proses belajar mengajar seperti menjawab pertanyaan, naik mengerjakan soal di papan tulis masih didominasi oleh murid yang pintar, itupun apabila mereka ditunjuk. Tetapi pada pertemuan minggu selanjutnya murid sudah berani bertanya dan berebutan menaikkan tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru serta naik mengerjakan soal latihan di papan tulis.
- 3) Murid yang meminta penjelasan dari guru waktu mengerjakan soal berkisar antara 9-10 orang. Tetapi pada siklus berikutnya sudah mulai berkurang yakni 3-4 orang saja.
- 4) Pada siklus I murid yang mengerjakan soal di papan tulis dengan benar hanya 7 orang dari 8 orang yang menuliskan jawabannya. Tetapi pada akhir siklus I sudah terlihat adanya peningkatan karenasudah ada beberapa orang yang menuliskan jawabannya di papan tulis dengan benar.
- 5) Pada saat pelaksanaan siklus murid yang melakukan kegiatan lain pada siklus pertama sekitar 8-10 orang. Tetapi pada siklus kedua sampai berakhirnya siklus pada siklus I hanya berkisar antara 3-5 orang.

b. Siklus II

- 1) Kehadiran murid semakin meningkat dan semangat murid dalam memperhatikan pelajaran semakin terlihat, walaupun masih ada sekitar 3-4 orang yang melakukan kegiatan lain pada saat pembahasan materi.
- 2) Keaktifan murid dalam proses belajar mengajar semakin meningkat keberanian menjawab pertanyaan, bertanya dan naik mengerjakan soal di papan tulis tidak terbatas lagi pada murid yang pintar saja, tetapi murid yang tergolong rendah pun mulai bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru serta naik menjawab soal di papan tulis.
- 3) Keberanian murid mengerjakan soal semakin meningkat. Hal ini ditandai dengan kurangnya murid yang meminta penjelasan dari guru tentang penyelesaian soal-soal masing-masing kelompok sebelum melakukan diskusi dengan anggota kelompoknya.
- 4) Murid yang mengerjakan soal di papan tulis dengan benar semakin meningkat yaitu pada siklus pertama sampai terakhir siklus II semuanya benar.
- 5) Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat siklus pertama sampai siklus terakhir siklus II hanya sekitar antara 3-4 orang saja.

3. Refleksi Terhadap Pelaksanaan Tindakan dalam Proses Belajar Mengajar Bahasa Indonesia

a. Refleksi Siklus I

Pada pertemuan di minggu pertama pelaksanaan siklus I, semangat dan keaktifan murid dalam proses belajar mengajar dalam menjawab pertanyaan guru, bertanya serta mengerjakan soal di papan tulis dapat dikatakan tidak ada. Hal tersebut hanya dilakukan oleh murid yang tergolong pintar. Tampak sekali sikap murid yang pasif dan hanya mendengar serta mencatat saja setiap materi yang diajarkan.

Pada siklus I diadakan tiga kali pertemuan. Pada siklus pertama semangat murid untuk menyelesaikan soal masih rendah. Hal ini terlihat dari banyak murid yang meminta penyelesaian soal dari guru sebelum mengerjakan soal dan tidak mau naik menulis jawaban mereka di papan tulis.

Dari hasil wawancara dan pengamatan diketahui bahwa diantara mereka ada yang tidak tahu mengerjakan soal dan mereka menemukan kesulitan pada saat mengerjakan soal. Mereka juga tidak memiliki keberanian untuk naik mengerjakan soal di papan tulis karena takut salah.

b. Refleksi Siklus II

Memasuki siklus II kesadaran dan perhatian murid semakin memperlihatkan kemajuan. Hal ini ditandai dengan bertambahnya jumlah murid mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk materi yang tidak mereka mengerti. Keaktifan mereka mengerjakan soal latihan di papan tulis juga meningkat.

Pelaksanaan siklus pada siklus II juga semakin meningkat dimana murid-murid semakin bersemangat untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan. Nampaknya penggunaan media teka-teki mendorong mereka untuk lebih giat lagi belajar.

4. Analisis Refleksi Murid

Dari hasil analisis terhadap refleksi atau tanggapan murid, dapat disimpulkan ke dalam kategori sebagai berikut:

- a. Pendapat murid tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendapat yang diajukan oleh murid dapat dirangkum sebagai berikut:
 - 1) Sebagian murid berpendapat bahwa pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan karena cara mengajar guru yang bersahabat dan tidak membuat suasana kelas tegang.
 - 2) Adapula yang kesenangannya pada Bahasa Indonesia relatif, dalam artian kadang-kadang senang, kadang pula merasa bosan, kalau materinya mudah dipahami maka senang. Tetapi kalau materinya tidak dimengerti atau jawaban dari latihan sulit, maka mereka akan kurang senang.
- b. Tanggapan murid terhadap penggunaan media teka teki. Untuk hal ini, umumnya murid menanggapi dengan positif mereka menganggap bahwa penggunaan media teka teki itu sangat memacu semangat untuk belajar agar mereka dengan mudah dan cepat menambah perbendaharaan kata-kata Bahasa Indonesia mereka.
- c. Saran-saran perbaikan proses belajar mengajar Bahasa Indonesia yang diajukan oleh murid. Saran-saran yang diajukan murid terhadap proses belajar mengajar Bahasa Indonesia dapat diuraikan sebagai berikut:
 - 1) Murid umumnya menyarankan agar lebih banyak memberikan contoh-contoh agar mereka lebih mengerti dan tidak mudah lupa.
 - 2) Agar dalam menjelaskan materi pelajaran guru jangan terlalu cepat, agar mudah dimengerti.

E. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembendaharaan kata Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja mengalami peningkatan setelah diterapkannya media teka teki silang, disamping nilai kualitatif yang diperoleh murid dengan indikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang diperoleh dari tes akhir siklus, pada akhir siklus I dengan rata-rata 6,6 dari skor ideal 10,0. Sedangkan pada akhir siklus II dengan skor rata-rata 7,4 dari skor ideal 10,0
2. Pada data nilai awal frekuensi murid yang mempunyai skor dengan kategori kurang sekali atau rendah sekali. Tetapi pada siklus I murid yang mempunyai skor dengan kategori kurang sekali dan kurang menurun menjadi 1 orang atau sekitar 4,44 % dari murid yang mempunyai skor dengan kategori sedang. Selanjutnya pada siklus II, tidak ada satupun murid yang memiliki skor kurang sekali atau kurang. Dari data yang diperoleh dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan Media Teka Teki Silang pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pembendaharaan kata Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 236 INP Songgo Kabupaten Tana Toraja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Mettetal, "The what, why and how of classroom action research," *J. Scholarsb. Teach. Learn.*, pp. 6–13, 2002.
- [2] J. D. Latuheru, "Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini," *Jakarta: Depdikbud*, 1988.
- [3] C. Evans, "T witter for teaching: Can social media be used to enhance the process of learning?," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 45, no. 5, pp. 902–915, 2014.

- [4] T. Howard, E. Cornuel, M. Thomas, and H. Thomas, "Using new social media and Web 2.0 technologies in business school teaching and learning," *J. Manag. Dev.*, 2012.
- [5] O. Mowrer, "Learning theory and behavior.," 1960.
- [6] S. Kardi, "Pengajaran Langsung. Surabaya." Unesa University Press, 2000.
- [7] R. M. Gagne, "Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction.," 1970.
- [8] R. A. Reiser and R. M. Gagné, *Selecting media for instruction*. Educational Technology, 1983.
- [9] G. K. Durnil, *The making of a conservative environmentalist: with reflections on government, industry, scientists, the media, education, economic growth, the public, the great Lakes, activists, and the sunseting of toxic chemicals*. Indiana University Press, 2001.
- [10] B. W. Freeburg and J. Workman, "Media frames regarding teacher dress: Implications for career and technical education teacher preparation," *Career Tech. Educ. Res.*, vol. 35, no. 1, pp. 29–45, 2010.
- [11] M. Asnawir, "basyiruddin Usman," *Media Pembelajaran*, 2002.
- [12] E. Ellsworth, *Places of learning: Media, architecture, pedagogy*. Routledge, 2005.
- [13] K. A. Peppler and Y. B. Kafai, "From SuperGoo to Scratch: Exploring creative digital media production in informal learning," *Learn. Media Technol.*, vol. 32, no. 2, pp. 149–166, 2007.
- [14] J. Lee, L. Lin, and T. Robertson, "The impact of media multitasking on learning," *Learn. Media Technol.*, vol. 37, no. 1, pp. 94–104, 2012.
- [15] V. Aprianingsih, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta," *Univ. Negeri Yogyakarta*, 2013.
- [16] Z. Komariyah, "Soeparno. 2010. Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran di SDN Jerawat I Surabaya," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 63–73.
- [17] J. Ahmad, *Paradigma pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. 2018.
- [18] M. A. Fourwanto, "Pengembangan Media Teka Teki Silang Biologi untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung." UIN Raden Intan Lampung, 2017.

