

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
BERBASIS TEKA-TEKI SILANG (TTS)
SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH KEMADANG**

Alfiani Prihastuti

Universitas PGRI Yogyakarta

Alfianiprihastuti7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris yang berbasis Teka-Teki Silang (TTS) pada siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang. Penelitian ini adalah penelitian *Research and development* (R&D). Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III SD Muhammadiyah Kemadang sejumlah 21 siswa.

Hasil penelitian dari *Research and development* (R&D) Media pembelajaran berbasis Teka-Teki Silang berbentuk buku Teka-Teki Silang yang berwarna dengan penuh gambar dilengkapi dengan kolom-kolom Teka-Teki Silang yang siap dikerjakan oleh siswa. Dengan penggunaan Teka-Teki Silang dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang berbasis Teka-Teki Silang ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menambah kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris, dapat diketahui melalui hasil pretest dan hasil posttest.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Inggris, Teka-Teki Silang

ABSTRACT

The research aimed to develop learning media of English vocabulary which based crossword puzzle of III class students at Muhammadiyah Elementary School Kemadang. This research was Research and Development (R & D) research. The subjects were 21 students.

The result of this research and development (R&D) media based crossword puzzle book shaped of crossword puzzle which colorful of pictures complete with columns of book shaped of crossword puzzle which is ready to be done by students. The used of crossword puzzle can be concluded that the learning of this puzzle can build spirit and motivation students in the following lesson and can increase in ability to understand English vocabulary can be known through the results of pretest and posttest.

Keywords: English Vocabulary, Crossword Puzzle

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah memasuki dunia pendidikan sehingga mengharuskan kita untuk selalu mengikuti perkembangan yang ada, salah satu perkembangannya adalah penggunaan bahasa. Berbicara tentang teknologi komunikasi dan informasi tentunya tidak dapat terlepas dari penggunaan bahasa terutama Bahasa Inggris. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang kemudian menjadi bahasa yang wajib dipelajari supaya dapat menggunakan teknologi dengan baik sehingga dengan pesatnya perkembangan teknologi manusia juga mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal. Dengan bahasa kita dapat berkomunikasi dengan orang lain secara verbal, nonverbal, langsung maupun tidak langsung. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima dengan cara langsung ataupun dengan tertulis. Sebagai bahasa internasional menjadikan Bahasa Inggris banyak digunakan pada buku pelajaran maupun buku bacaan yang ditulis dalam Bahasa Inggris, tidak hanya dalam penulisan buku, media yang sering digunakan manusia untuk mengakses informasi juga tak lepas dari penggunaan Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional sehingga Bahasa Inggris termasuk dalam salah satu mata pelajaran wajib dipendidikan formal. Namun faktanya mata pelajaran Bahasa Inggris masih tergolong sulit untuk dipelajari oleh para peserta didik. Banyak sekali peserta didik yang belum mampu berbahasa Inggris dengan baik, yang mengakibatkan sulit untuk dapat menyerap informasi atau pengetahuan dari buku atau media yang menggunakan Bahasa Inggris, karena Bahasa Inggris merupakan bahasa asing bagi masyarakat Indonesia sehingga pembelajaran Bahasa Inggris masih tertinggal dari pelajaran lain hal

ini menyebabkan nilai Bahasa Inggris peserta didik ada yang dibawah KKM. Kesulitan yang dialami diakibatkan peserta didik kurang menguasai kosakata Bahasa Inggris sehingga siswa tidak dapat mengungkapkan gagasan atau ide baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Kosakata merupakan kunci dasar dalam berbahasa yang baik, Kosakata sangatlah penting untuk dipelajari karena apabila penguasaan kosakata kurang maka akan mempersulit kita dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Salah satu penyebab kurangnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris adalah kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari atau menghafal kosakata tersebut. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk bisa lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Media sangatlah membantu proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi efektif. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memperkaya penguasaan kosakata Bahasa Inggris adalah teka-teki silang (TTS). Rantika dan Faisal (2015:14) Media Teka-teki Silang adalah suatu media yang sangat tepat untuk mengajarkan materi yang konsepnya untuk mengajarkan keterampilan menulis, menghafal kosakata, dengan demikian teka-teki silang akan diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang tentunya diharapkan akan mempermudah peserta didik dalam menghafal atau memahami apa yang disampaikan pendidik, dan mendapatkan hal positif dan menyenangkan dari permainan teka-teki silang tersebut.

Menurut penulis media teka-teki silang ini sangatlah cocok diterapkan dikelas III karena media ini mengandung unsur permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III yang pada dasarnya merupakan tahap bermain. Sehingga akan

membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik, dengan pembelajaran yang didesain seperti penggunaan teka-teki silang ini memicu siswa untuk berfikir terus dan terus karena teka-teki silang memberikan rasa penasaran sehingga peserta didik akan terus berfikir sampai menemukan jawaban yang pas sesuai dengan kolom yang tersedia. Media teka-teki silang yang di desain dengan gambar dan warna yang menarik akan membuat proses belajar peserta didik menjadi menyenangkan. Dengan diberikannya pembelajaran kosakata berbasis teka-teki silang, diharapkan peserta didik dapat dengan mudah mempelajari, menghafalkan bahkan menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan baik, sehingga dapat dijadikan bekal dalam mempelajari Bahasa Inggris kejenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan diatas maka penulis memilih dan melakukan penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis teka teki silang Kelas III".

KAJIAN TEORI

Menurut Gerlach dan Ely (Sundayana 2014:4) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (Sundayana 2014:8).

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi megajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.

3. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran, sehingga media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dari pelajaran tersebut.
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
6. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Menurut Azhar Arsyad (Sukiman 2012:28) media pendidikan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang lebih dikenal dengan *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pendidikan terhadap pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sudjana & Rifai (Sundayana:13) mengemukakan kegunaan/manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga peserta didik dapat lebih dipahami, dan guru juga akan lebih mudah dalam menyampaikan isi pembelajaran tersebut karena terbantu dengan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui pengaturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Sehingga guru dan siswa akan sama-sama diuntungkan dengan adanya media pembelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain, dalam penggunaan media pembelajaran peserta didik akan selalu dilibatkan sehingga siswa dilatih dalam hal kreativitas siswa dan juga membentuk mental peserta didik supaya menjadi manusia yang pemberani. Pada dasarnya media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses belajar mengajar guru maupun siswa akan dimudahkan dengan adanya

media pembelajaran, pemilihan suatu media yang pas untuk karakteristik siswa maupun sesuai dengan mata pelajaran juga hal yang sangat penting, dari permasalahan, salah satu media yang menarik yang akan dikembangkan adalah Teka-teki ilang.

Sholihah (2016:40) juga menyebutkan bahwa pada dasarnya, dalam Teka-teki ilang ada kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata pas atau tidak sesuai dengan jawaban dan kotak yang disediakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan Teka-Teki Silang dapat diterapkan pada pembelajaran materi yang bersifat teori seperti penguasaan kosakata. Sejalan dengan hal tersebut Sholihah (2016:40) mengemukakan bahwa Teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Sholihah (2016:40) juga menyebutkan bahwa tujuan dari permainan Teka-teki silang adalah untuk membina kosakata

Materi yang terdapat dalam Teka-teki silang tersebut seperti penggunaan kosakata yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari sehingga siswa akan dimudahkan dengan adanya Teka-Teki Silang tersebut. Mirzandani (2012) menegaskan bahwa: "manfaat teka-teki silang adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat."

- a. Mengusir kebosanan

Mengerjakan teka-teki – termasuk TTS – merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan. Menambah perbendaharaan kosakata Pemecahan teka-teki silang melibatkan beberapa keterampilan termasuk kosakata dan penalaran. Untuk menjawab teka-teki silang, seseorang harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan. Hal ini sering kali melibatkan

siswa dalam memperoleh terminologi atau kosakata baru.

- b. Meningkatkan kemampuan mengeja

Jawaban pada teka-teki silang terbatas pada kosakata tertentu yang dibubuhkan pada kotak dengan jumlah tertentu. Jawaban yang tepat menuntut ketelitian dan kejelian dalam hal ejaan karena apabila terdapat kesalahan fonem (baca: huruf) yang keliru, maka akan berpengaruh pada kotak jawaban lain.

- c. Mengajarkan *problem solving*

Permainan teka-teki silang menurut Subana dan Suna (2000: 207) merupakan "salah satu contoh permainan yang memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana menggembirakan". Selain itu, teka-teki silang juga dapat dianggap sebagai sejenis permainan intelektual linguistik yang dalam beberapa cara mirip dengan perdebatan verbal.

- d. Menyelesaikan TTS sebagai pengalaman sukses

Teka-teki silang merupakan salah satu model teka-teki (model lain seperti *Sudoku*, *Scrabble*, *Word Search*). Mengerjakan teka-teki merupakan salah satu cara "terbaik" untuk melatih otak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah dari pengembangan RND. Langkah-langkah RND adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah
2. Mengumpulkan masalah
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Perbaiki desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produk massal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- a. Kelayakan dari Segi Materi

Berdasarkan validasi ahli materi Presentase yang diperoleh 82%. jumlah persentasenya berada diantara 75%-84% maka dapat disimpulkan bahwa dalam aspek materi pembelajaran berbasis TeKa-Teki Silang materi kosakata Bahasa Inggris kelas III berkriteria baik

- b. Kelayakan dari Segi Media

Berdasarkan validasi ahli media skor yang diperoleh adalah 85 sehingga presentase 85%. Berdasarkan pedoman penilaian presentase 85% berada di presentase 85%-100%, oleh karena itu hasil validasi ahli media berkriteria sangat baik.

- c. Kelayakan Berdasarkan Pretest dan Posttest

Hasil rata-rata dari nilai pre-test 66,6 dengan presentase 66,6% didalam skor penilaian 66,6% berada pada kereteria cukup. Dari 21 siswa terdapat 9 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Nilai hasil posttes adalah 90 dengan presentase 90% dalam skor penilaian 90% berada pada kreteria sangat baik, Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua siswa sudah mendapatkan nilai diatas KKM. Berikut adalah nilai pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan sehingga nilai siswa diatas KKM:

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Selvia Francisia Agustin	70	95
2	Salsabila Luluk Ilmakyun	75	95
3	Yesi Calista Maulan	70	95
4	Naswa Putrid Arimbi	65	90
5	Nawang Linda Novita	80	100
6	Lusia Andini	65	95
7	Fatimah Dwi Prafitasari	60	90
8	Faninisa Nurma Faza	60	95
9	Muhammad a Iqbal Bayu	70	95

	Aji		
10	Riki Fandika Saputra	60	95
11	Tata Khusaimah Lailatul Azahra	65	95
12	Keza Khoirul Fahma	55	95
13	Naila Adya Zahra	75	100
14	Talia Nasfa Mufti Pratiwi	65	95
15	Syahrul Aza Husada	75	95
16	Riyan	80	95
17	Mandegar Gasing	65	100
18	Deca Lesta Rimawan	50	95
19	Ikhsandi Nur Ya Saputra	65	100
20	Bima Tri Mustaqim	60	100
21	Gracia Rega Pratama	70	95

d. Kelayakan Berdasarkan Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap media pada uji coba menunjukkan hasil yang positif, kelima siswa dapat menyelesaikan semua soal yang berbasis TTS dengan tepat waktu dan dengan jawaban sebagian besar benar semua. Kelima siswa tersebut sangat antusias, bersemangat dan termotivasi dalam mengerjakan media berbasis TTS tersebut. Dari lembar uji pemakaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan layak untuk dikembangkan dan dijadikan media pembelajaran karena 92% dari siswa yang mengikuti uji coba mengatakan bahwa Media TTS adalah media yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Sedangkan respon siswa pada saat uji lapangan juga memberikan hasil yang positif karena semua siswa sangat antusias saat mengikuti pembelajaran dengan media berbasis Teka-Teki Silang. Presentase yang diperoleh 92%., Berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan pada penilaian ini, karena jumlah persentasenya berada diantar 85%-100% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis

Teka-Teki Silang materi kosakata Bahasa Inggris berkriteria Sangat baik.

e. Kelayakan Berdasarkan Respon Guru

Hasil respon yang diberikan oleh guru Bahasa Inggris menunjukkan hasil yang sangat baik, bahwa media yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa dan juga memberikan motivasi dan semangat bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat baik dan layak sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran selanjutnya.

f. Kelayakan Berdasarkan Observasi Lapangan

Observasi yang dilakukan oleh guru Bahasa Inggris saat pembelajaran menggunakan media berbasis TTS menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu prosentasi yang diperoleh adalah 90%, berdasarkan pedoman penilaian 90% persen berada pada prosentase 88%-100% sehingga pada observasi lapangan ini dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan berkriteria sangat baik.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang telah dilakukan dalam penelitian menunjukkan hasil yang memuaskan dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan sehingga nilai siswa berada di atas KKM. Dilihat dari respon guru dan respon siswa menunjukkan hasil yang baik respon yang diberikan menunjukkan bahwa penggunaan media TTS memberikan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan mampu memberikan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kesimpulan dari penelitian ini adalah media yang digunakan dapat dikatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Rantika.Faisal.2015. *Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajarsiswa Kelas Ii Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyahnurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali*.Volume 1 (14)
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : ANDI
- Sholihah. Nur Mahirda R.2016.*Pengaruh Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahawa Jawa Karma Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah(Mi) Al Anwar Nangsri, Bantul Kelas Iii,Iv dan V*.Skripsi.Yogyakarta.Unive rsitas Negeri Islam Sunan Kalijaga.