

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA ILMIAH PESERTA DIDIK
MELALUI PEMANFAATAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERBASIS DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN TEKS DISKUSI**

SRI INDRIYATI¹ ; LAILY NURLINA²

Universitas Muhammadiyah Purwokerto ; MTs Negeri 2 Banyumas

e-mail: indriafasda@gmail.com ; pbsi.ump.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penguasaan kosakata kata ilmiah peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran TeKa-TeKi Silang (TTS) berbasis digital. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, dokumentasi, tes, dan angket. Data diperoleh melalui tes, lembar observasi, dan angket. Dari hasil kondisi awal pembelajaran teks diskusi sebelum menggunakan media teka teki silang berbasis digital ditemukan bahwa kondisi awal penguasaan kosakata ilmiah peserta didik masih rendah atau masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu nilai 72 ke atas. Masih banyak peserta didik yang belum mendapat nilai 72 yaitu 41,93 % sedangkan yang mendapat nilai 72 ke atas sebanyak 58,07%. Ketidakmampuan peserta didik dalam mencapai KKM ini membutuhkan sebuah inovasi, yaitu penggunaan media teka-teki silang crossword labs untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah dalam pembelajaran teks diskusi. Sehingga ada peningkatan nilai pada salah satu unsur kebahasaan yaitu penguasaan kosakata ilmiah dari hasil sebelumnya ketika belum menggunakan media teka-teki silang berbasis digital dalam pembelajaran teks diskusi. Setelah menggunakan media teka-teki silang crossword labs, hasil pembelajaran teks diskusi pada unsur kebahasaan meningkat menjadi 83,87%. Dari hasil tersebut dapat diketahui masih ada 16,13% peserta didik yang masih mendapatkan nilai di bawah 72, sedangkan lainnya mendapatkan nilai di atas 72. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media teka-teki silang crossword labs pada pembelajaran teks diskusi dapat meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah peserta didik.

Kata Kunci: penguasaan kosakata ilmiah, teka teki silang berbasis digital, pembelajaran teks diskusi.

ABSTRACT

This study aims to describe the results of students' mastery of scientific vocabulary using digital-based crossword puzzles (TTS) learning media. The research method used is quantitative research. This study used the Learning Implementation Plan (RPP) instrument, observation sheets, documentation, tests, and questionnaires. Data obtained through tests, observation sheets, and questionnaires. From the results of the initial conditions for learning discussion texts before using digital-based crossword puzzle media, it was found that the initial conditions for students' scientific vocabulary mastery were still low or still far from the Minimum Completeness Criteria (KKM) set, namely a value of 72 and above. There are still many students who have not received a score of 72, namely 41.93%, while those who have scored 72 and above are 58.07%. The inability of students to achieve this KKM requires an innovation, namely the use of crossword labs crossword puzzles to increase mastery of scientific vocabulary in discussion text learning. So that there is an increase in value in one of the linguistic elements, namely mastery of scientific vocabulary from the previous results when not using digital-based crossword media in learning discussion text. After using crossword labs crossword puzzles, the results of discussion text learning on linguistic elements increased to 83.87%. From these results it can be seen that there are still 16.13% of students who still get

scores below 72, while others get scores above 72. This proves that the use of crossword labs crossword puzzle media in discussion text learning can improve mastery of scientific vocabulary learners.

Keywords: scientific vocabulary mastery, digital-based crossword puzzles, discussion text learning.

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 sekarang ini merupakan era yang memandang teknologi informasi sebagai basis dalam kehidupan manusia. Manusia sebagai anggota masyarakat dunia dituntut untuk selalu tanggap terhadap gejolak perubahan sebagai dampak kemajuan ilmu dan teknologi. Dalam hal ini penyerapan informasi sebanyak-banyaknya dipandang sangat penting. Menyadari hal tersebut, setiap pendidik dituntut memiliki kemampuan dan kemauan agar dapat mengikuti dinamika perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, bahkan dalam dunia pendidikan. Tuntutan global saat ini agar dunia pendidikan dapat menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap upaya peningkatan mutu pendidikan, sehingga penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan perlu disesuaikan, terutama dalam proses pembelajaran.

Teknologi informasi kini menjadi saluran utama yang mendominasi kehidupan manusia dalam membangun eksistensinya di segala ruang, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia sekarang ini tidak bisa dilepaskan dari teknologi informasi sebagai ciri khas era revolusi industri 4.0. Terkait dengan hal tersebut, penggunaan internet sangat berpengaruh dalam membangun hubungan komunikasi pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Dewasa ini banyak bermunculan kata-kata baru yang penggunaannya bertentangan dengan kaidah bahasa yang baik dan benar. Hal ini tentunya menunjukkan kepada kita bahwa kecintaan terhadap bahasa Indonesia semakin berkurang, terutama di kalangan remaja (pelajar). Keinginan untuk tampil cerdas dan gaul sering membuat remaja usia sekolah mengadopsi bahasa campuran dengan bahasa asing, yang sering mereka lihat dan dengar di televisi maupun media sosial lainnya melalui internet yang sangat mempengaruhi kaidah bahasa nasional.

Saat ini peserta didik lebih banyak waktu untuk memegang gadget daripada buku konvensional. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi para guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, guru memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran bagi peserta didik. Peran penting seorang guru sebagai pendidik adalah sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam menguasai mata pelajaran, sebagai pembimbing atau fasilitator bagi peserta didik dalam belajar mengajar, serta sebagai motivator yang harus selalu memotivasi peserta didiknya. Menjadi seorang guru tentunya bukanlah hal yang mudah, tugas seorang guru bukan hanya mengajar mata pelajaran, tetapi melatih dan membimbing peserta didik serta menjadi teladan yang baik bagi peserta didik.

Penerapan kegiatan pembelajaran yang inovatif menciptakan suasana kelas yang tidak terbatas pada suasana yang kaku dan monoton. Peserta didik didorong untuk berdiskusi, berinteraksi, dan berdialog, sehingga mereka mampu untuk mengembangkan konsep dan kaidah-kaidah keilmuannya sendiri tanpa diceramahi. Peserta didik juga perlu dibiasakan untuk berbeda pendapat agar menjadi pribadi yang cerdas dan kritis. Melalui penggunaan berbagai teknik dan metode yang inovatif, kita dapat memastikan kondisi belajar yang kondusif. Dalam hal ini, peserta didik terlibat langsung dalam menyerap informasi dan mengulang kembali informasi yang terekam sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran yang dinamis menciptakan bentuk komunikasi verbal

antarpeserta didik yang ditandai dengan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, serta terhindar dari kejenuhan suasana pembelajaran.

Berkaitan dengan peran guru yang sangat penting dalam pengelolaan kelas, guru juga dituntut untuk senantiasa mengemas bahan pelajaran dengan semenarik mungkin, baik itu lingkungan belajar yang kreatif maupun model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tujuannya adalah menciptakan kenyamanan bagi peserta didik. Peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas tanpa merasa terpaksa atau malas. Perangkat pembelajaran merupakan satu hal yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari sejumlah bahan, alat, media, petunjuk, dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Azhar, 2011). Kegiatan pembelajaran interaktif bagi peserta didik dapat dilaksanakan melalui penggunaan media pembelajaran.

Keaktifan dan prestasi peserta didik dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Guru bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi juga harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan di pihak guru maupun peserta didik (Radili, 2012). Untuk memperbaiki kondisi tersebut guru perlu melakukan pembaharuan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas, salah satu tipe pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif Crossword Labs.

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar adalah media permainan (game). Permainan (game) merupakan hal yang sangat menarik bagi sebagian besar masyarakat. Salah satu bentuk game yang sudah tidak asing adalah game yang dimainkan di komputer atau smartphone. Crossword Labs / Crossword Puzzle pada dasarnya merupakan suatu aplikasi game yang dapat ditujukan untuk sarana belajar, termasuk dalam pembelajaran bahasa. Dengan demikian, media teka-teki silang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Amin dalam Radili (2012) : Teka-teki silang merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi.

Pemanfaatan Teka-teki Silang dalam pembelajaran juga telah dijadikan penelitian oleh Wasgito (2014), jika dilihat dari aspek penyajian media sangat baik dengan nilai rata-rata 84% sedangkan sisanya 16% perlu diperhatikan dalam kepraktisan penyajian media, dan waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam menyelesaikannya, hal tersebut perlu diperhatikan agar pembelajaran berjalan secara baik dan maksimal.

Berkaitan dengan empat keterampilan berbahasa, kegiatan membaca sangat membantu dalam memperoleh informasi. Untuk itulah kebiasaan membaca perlu dikembangkan, karena dengan terbiasa membaca kita akan mampu menangkap banyak hal penting dalam kegiatan membaca, diantaranya adalah kosakata dan pengetahuan tentang kebiasaan penulis dalam mengorganisasikan suatu teks. Dengan demikian, melakukan kegiatan membaca berarti membiasakan diri memperoleh informasi, struktur kalimat, dan kosakata dalam bacaan, sehingga dapat memperkaya pengetahuan tentang struktur kalimat maupun kosakata. Pengetahuan tersebut pada akhirnya dapat dipergunakan untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis.

Keberhasilan seseorang untuk menyerap informasi, menangkap isi melalui membaca dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang berasal dari dalam maupun yang berasal dari luar

diri si pembaca. Salah satunya adalah penguasaan kosakata si pembaca. Melalui kegiatan membaca akan diperoleh kosakata baru, selain informasi dan pengetahuan. Dengan demikian, kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.

Pemahaman seseorang terhadap suatu bacaan tidak terlepas dari penguasaan kosakata. Jika seseorang membaca karangan ilmiah, maka pemahaman terhadap bacaan tersebut tidak terlepas dari penguasaan kosakata kajian atau kosakata ilmiah. Kosakata merupakan komponen yang sangat penting, karena kekayaan kosakata seseorang turut menentukan kualitas keterampilan berbahasa orang tersebut. Menurut Nurgiyantoro (2001: 146), kosakata adalah perbendaharaan kata atau apa saja yang dimiliki oleh suatu bahasa. Sedangkan menurut Kridalaksana (2001: 89) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembaca atau penulis atas suatu bahasa. Mengingat pentingnya penguasaan kosakata bagi para peserta didik, maka penulis bermaksud meneliti penguasaan kosakata dalam hal ini kosakata ilmu pengetahuan atau kosakata ilmiah dalam pembelajaran teks diskusi sebagai salah satu sarana meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Cohen (2012), apabila seorang siswa tidak dapat memahami makna dari kosakata, maka mereka akan kesulitan untuk menghubungkan konsep sains yang mendasarinya (dalam Adinda, 2022). Dengan kata lain, antara kosakata dengan materi memiliki keterkaitan yang cukup kuat. Pemilihan materi teks diskusi didasarkan pada pengertian bahwa dalam pembelajaran teks diskusi, peserta didik mengenal masalah dalam teks diskusi yang membahas sebuah isi permasalahan dari dua argumen yaitu argumen setuju (pro) dan argumen tidak setuju (kontra). Dengan demikian, teks diskusi menyediakan informasi dan opini pada suatu permasalahan. Hal ini berarti pada teks diskusi pembaca memperoleh pengetahuan dan pandangan-pandangan bersifat ilmiah mengenai sebuah permasalahan yang dijadikan pembahasan oleh penulis.

Melalui pemanfaatan media teka-teki silang berbasis digital menggunakan media crossword labs dalam pembelajaran teks diskusi diharapkan ada peningkatan penguasaan kosakata ilmiah peserta didik. Penelitian penggunaan media teka-teki silang berbasis digital dilaksanakan saat pembelajaran teks diskusi di kelas IX MTs Negeri 2 Banyumas. Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan hasil penguasaan kosakata kata ilmiah peserta didik dengan menggunakan media berupa teka-teki silang crossword labs pada materi teks diskusi ; 2) mengetahui bagaimana efektivitas media teka-teki silang crossword labs dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2008:16), yang terdiri atas beberapa tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Selanjutnya tahapan tersebut akan berulang terus sehingga membentuk spiral. Banyaknya siklus yang dilakukan tergantung pada peningkatan hasil belajar. Proses siklus akan berhenti pada saat siswa sudah mengalami peningkatan hasil belajar.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX A MTs Negeri 2 Banyumas yang terdiri dari 31 orang peserta didik yang terdiri dari 13 orang peserta didik putra dan 18 orang peserta didik putri. Penelitian dilaksanakan pada saat pembelajaran teks diskusi materi unsur kebahasaan. Kegiatan penelitian dilakukan oleh guru saat menyajikan pembelajaran teks diskusi di kelas IX A MTs Negeri 2 Banyumas dengan rentang waktu penelitian antara tanggal 20 Februari sampai dengan 2 Maret 2023.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembaran observasi, berupa lembar kinerja guru dan lembar aktivitas peserta didik yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Lembar wawancara, berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media teka-teka silang berbasis digital. Peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator dan motivator saja sehingga kegiatan pembelajaran semakin menyenangkan ketika peserta didik diberi kesempatan mengenal pembelajaran interaktif “Crossword Labs / Crossword Puzzle” berupa game edukatif dalam bentuk teka-teki silang berbasis digital melalui situs <https://crosswordlabs.com/>.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini dideskripsikan sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah mendeskripsikan proses penyusunan media dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital dalam pembelajaran teks diskusi pada peserta didik kelas IX A MTs Negeri 2 Banyumas. Proses penyusunan media teka-teki silang dalam pembelajaran dibuat dengan *Crossword Labs* yang merupakan sebuah situs yang ditujukan secara khusus untuk membuat dan memainkan teka-teki silang yang dapat dengan mudah dibuat sendiri oleh guru dan diakses secara online melalui browser.

Hasil

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data penelitian adalah dengan terlebih dahulu menyusun dan mempersiapkan teka teki silang crossword labs sebagai berikut.

1) Menyiapkan media teka-teki silang berbasis digital *Crossword Labs*

Untuk mempermudah peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, guru mempersiapkan media pembelajaran teka-teki silang crossword labs yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari yaitu teks diskusi. Berikut langkah mempersiapkan crossword labs.

- a. Buka situs <https://crosswordlabs.com/> alamat situs tersebut dapat diakses melalui smartphone, komputer, maupun laptop yang terkoneksi dengan internet.
- b. Jika alamat situs sudah terbuka, maka isi crossword puzzle title (judul teka-teki silang).
Pada bagian ini berilah judul pada teka-teki silang yang akan dibuat. Masukkan kata, spasi, lalu petunjuk. Satu pasang kata/petunjuk per baris). Tulislah terlebih dahulu jawaban dan berikan spasi kemudian soal atau petunjuk untuk menjawab.
- c. Pilih model teka-teki silang yang akan digunakan untuk mengatur posisi jawaban mendatar atau menurun dengan tanda panah yang tersedia di bawah gambar.
- d. Tekan save dan finish, maka akan muncul teka-teki silang.

Pada bagian ini, kita dapat melakukan edit, membagikan dengan cara share link atau langsung memproyeksikan menggunakan Fokus Mode dengan bantuan proyektor. Selain itu kita juga dapat mendokumentasikan TTS yang dibuat dalam bentuk cetak, dengan klik Print atau Word/ PDF Version.

2) Membuat soal tes

Soal tes yang dibuat digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata ilmiah dalam pembelajaran teks diskusi. Penyusunan soal dimulai dengan menuliskan kata-kata kunci, terminologi atau nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Selanjutnya susunlah teka-teki silang sederhana yang mencakup beberapa item sebanyak yang diperlukan. Berilah warna hitam pada kotak-kotak yang tidak diperlukan.

Setelah mempersiapkan instrumen, selanjutnya lembar observasi aktivitas peserta didik juga digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas peserta didik saat pembelajaran

No.	Aktivitas Peserta Didik	Nilai
1.	Memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan guru	3
2.	Melakukan tanya jawab tentang media teka teki silang	3
3.	Melakukan eksplorasi dengan mengamati media teka-teki silang berbasis digital yang telah dibagikan melalui link crossword labs	4
4.	Mengisi teka-teki silang sesuai petunjuk guru	3
	Jumlah	13
	Prosentase	81%

Ket : Nilai maksimal 4

Dari hasil kegiatan pada pembelajaran teks diskusi dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang crossword labs diperoleh data hasil belajar peserta didik yang merupakan hasil tes penguasaan kosakata ilmiah yang dibagikan guru melalui link crossword labs yang dikerjakan peserta didik melalui smartphone. Berdasarkan hasil tes, maka dapat diketahui hasil belajar peserta didik kelas IX A MTs Negeri 2 Banyumas sebagai berikut.

Tabel 2. Standar Pendeskripsian Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Tingkat Ketercapaian	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
76-100	26	Sangat Baik
66-75	3	Baik
56-65	2	Cukup
0-55	0	Kurang

Berdasarkan tabel tersebut apabila diprosentasekan hasil keseluruhan nilai peserta didik yang berjumlah 31 orang adalah sebagai berikut.

- Prosentase yang mendapat nilai
 $A = 26 \times 100\% = 83,87\%$
- Peresentase yang mendapat nilai
 $B = 3 \times 100\% = 9,68\%$
- Peresentase yang mendapat nilai
 $C = 2 \times 100\% = 6,45\%$
- Peresentase yang mendapat nilai
 $D = 0\%$

Sedangkan kriteria prosentase kelulusan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria Prosentase Ketuntasan

Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Dari hasil penilaian di atas diketahui sebanyak 26 peserta didik dengan prosentase 83,87% dinyatakan tuntas belajar, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 3 orang

dengan prosentase 16,13%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks diskusi dapat meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah peserta didik melalui media permainan edukatif teka-teki silang crossword labs dengan prosentase ketuntasan peserta didik mencapai 83,87% sehingga masuk dalam kriteria sangat baik.

Pembahasan

Melihat karakteristik teka-teki silang yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai jika media permainan teka-teki silang crossword labs dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk peningkatan penguasaan kosakata ilmiah di kelas, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja. Dengan demikian, teka-teki silang dapat dijadikan media pembelajaran peserta didik, mengingat karakteristik permainan teka-teki silang yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran, selain itu karakteristik peserta didik yang pada umumnya senang untuk diajak bermain. Cara pengaplikasian teka-teki silang sebagai media pembelajaran yaitu pertama dengan mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan teka-teki silang crossword labs kepada peserta didik di kelas, kemudian memberitahukan teknis bermain teka-teki silang. Sebelum guru mendemonstrasikan permainan tersebut, guru membuat teka-teki silang sesuai bahan yang akan diajarkan, dalam hal ini teks diskusi. Pemilihan materi teks diskusi dalam penelitian ini mengingat bahwa teks diskusi bersumber dari berbagai bidang ilmu.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh, ditemukan bahwa hasil belajar penguasaan kosakata ilmiah pada pembelajaran teks diskusi dengan menggunakan teka-teki silang berbasis digital semakin meningkat dibanding sebelum menggunakan media crossword labs. Selain itu, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas juga dapat meningkat ketika peserta didik mengerjakan tes kosakata dengan menggunakan crossword labs.

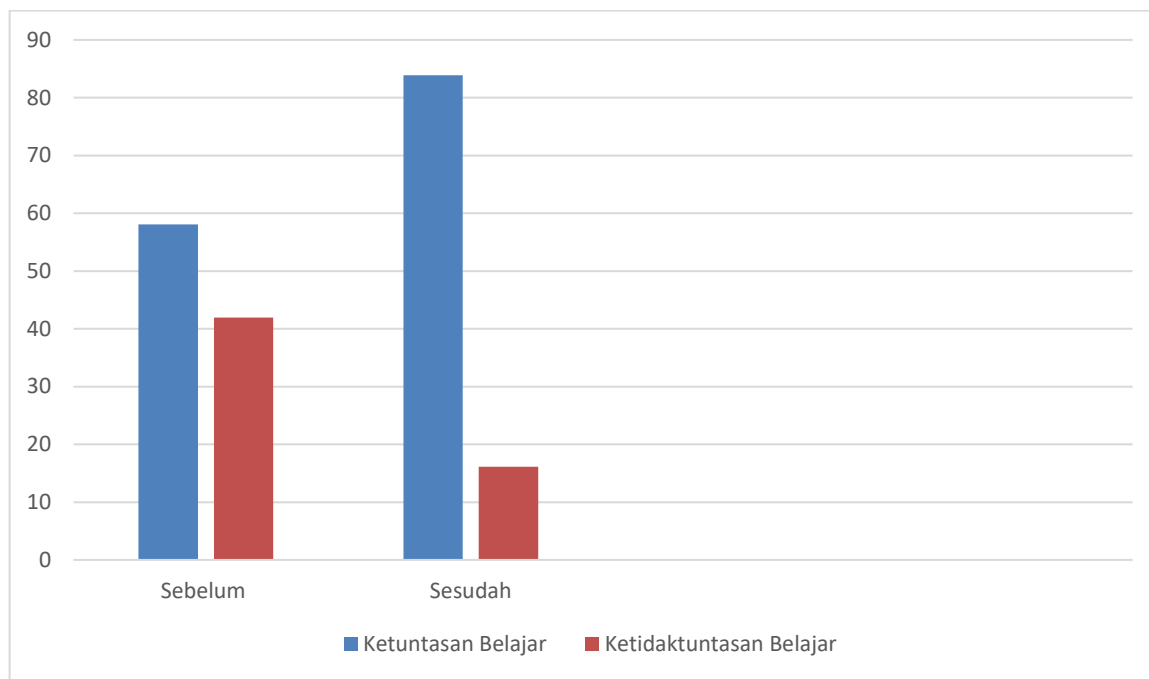
Melalui hasil tes penguasaan kosakata ilmiah pada pembelajaran teks diskusi dengan menggunakan media teka-teki silang berbasis digital crossword labs mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik. Secara keseluruhan rekapitulasi hasil tes penguasaan kosakata ilmiah dalam pembelajaran teks diskusi di kelas IX A dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik

Prestasi Belajar	Sebelum menggunakan media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital	Sesudah menggunakan media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital
Ketuntasan Belajar	58,07%	83,87%
Ketidaktuntasan Belajar	41,93%	16,13%

Melalui penggunaan media pembelajaran crossword labs dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran teks diskusi. Dalam hal ini pengajar bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi pengajar harus bisa menciptakan suasana belajar peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan di pihak guru maupun peserta didik. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan variasi dan inovasi strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kurikulum yang berlaku saat ini. Penggunaan teka-teki silang berbasis digital dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian Zaini dkk. (2008:71) bahwa 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. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Utami dkk (2018) bahwa game edukatif teka-teki silang akuntansi berbasis android dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini juga

diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Syofiani dkk (2019) bahwa penggunaan media teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran teka-teki silang yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Hasil prestasi belajar peserta didik

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari kemampuan menjawab soal tes kosakata ilmiah dalam pembelajaran teks diskusi dan bagaimana peserta didik tersebut dapat termotivasi untuk belajar memahami teks diskusi serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Sagala (2003) yang mengemukakan bahwa proses pembelajaran peserta didik dalam memperoleh hasil belajar merupakan hasil dari suatu tindak belajar.

Melalui pemanfaatan media teka-teki silang berbasis digital, peserta didik menjadi lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta didik termotivasi, tertarik serta berpartisipasi aktif dalam pembahasan materi yang terdapat dalam crossword puzzle secara individu. Setelah seluruh peserta didik berhasil menyelesaikan crossword puzzle guru mereview kembali dan meminta jawaban serta pendapat peserta didik mengenai isi dari crossword puzzle tersebut sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang berbasis digital crossword labs atau crossword puzzle mampu memotivasi, serta mengoptimalkan aktivitas peserta didik dalam belajar tanpa menimbulkan kejenuhan yang disebabkan proses belajar mengajar yang monoton. Sehingga hipotesis "Pemanfaatan teka-teki silang berbasis digital mampu meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah peserta didik dalam pembelajaran teks diskusi serta efektif digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik".

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Media permainan edukatif teka-teki silang dalam pembelajaran teks diskusi yang dilaksanakan pada peserta didik kelas IX MTs Negeri 2 Banyumas berisi tentang soal-soal yang berkaitan dengan kosakata ilmiah, yang meliputi pengertian, fungsi, struktur teks, dan contoh teks diskusi yang dikemas dalam sebuah teka-teki silang digital, media teka-teki silang crossword labs telah disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.
2. Media permainan edukatif teka-teki crossword labs dibuat untuk mengukur penguasaan kosakata ilmiah peserta didik dalam teks diskusi.
3. Manfaat penggunaan media permainan edukatif teka-teki silang berbasis digital crossword labs dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah peserta didik serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi penilaian aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, aktivitas peserta didik memiliki kualitas “sangat baik” dengan prosentase 83,87%. Sedangkan dari hasil lembar observasi peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik merespon dengan baik adanya media teka-teki silang berbasis digital yang diterapkan dalam pembelajaran, dengan prosentase rata-rata mencapai 81% dengan kategori “sangat baik”. Hasil tes belajar peserta didik dengan menggunakan media teka-teki silang berbasis digital crossword Labs yang diujicobakan di kelas menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rata-rata nilai kelas 86,9.
4. Media pembelajaran crossword labs dapat disajikan secara online maupun offline (cetak).

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, Berliana Dewi. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbentuk Rangkuman Kosakata (Rakos) untuk meningkatkan penguasaan kosakata ilmiah siswa di MTs Miftahul Jannah Tangerang*. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.
- Azhar, Ervin. (2011). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teori Peluang Berbasis RME Untuk Meningkatkan Pemahaman, Penalaran, Dan Komunikasi Matematik Siswa SLTA*. Prosiding disajikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Jurusan pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta, 3 Desember 2011.
- Burhan, Nurgiyantoro. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Kridalaksana, Harimukti. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka. Utama.
- Radili, Leny. (2012). *Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *E-Tech*.
- Sagala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas yang Menyenangkan. *Ta'dib*, 21(2), 87-98.
- Utami, N. S. A., & Rahmawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-Teki Silang Akuntansi Berbasis Android sebagai upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(3).
- Wasgito, Mohammad Andi, and Wayan Setiadarma. (2014). 'Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (Tts) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget', *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2.3, 36–43 <<https://media.neliti.com/media/publications/247558-pengembangan-media-permainan-edukatif-te-f23d68a2.pdf>>
- Zaini, Hisyam. (2008). *Srategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.