

PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN KOSAKATA DENGAN PERMAINAN TEKA-TEKI BERGAMBAR ANAK USIA DASAR

¹Ali Wardhana Manalu, ² Dina Khairiah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hamzah Al- Fansuri Sibolga-Barus, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan

awardhana774@gmail.com , addinakhairiah@iain-padangsidempuan.ac.id

Abstract

Improving the vocabulary learning process with picture puzzle games for students of the religion school teacher education program. The lack of opportunities for students to experience the language learning process in accordance with the development of their thinking power makes the Indonesian language learning situation in schools rigid. Such conditions underlie this research, in addition to complaints submitted by teachers that some students in their class do not follow Indonesian language learning well. The indicator can be seen from several students carrying out other activities when the teacher explains material that has an impact on student learning outcomes which are less than the maximum value of students in semester 2 of the 2019 school year with an average of 6.8 and there are still 34% of students who get grades below the school KKM 6,5.

This study aims to offer alternative learning strategies that can create students' creativity in learning Indonesian, especially in the field of vocabulary, by utilizing picture puzzle games and the method used is descriptive research method in the form of classroom action research with research producers in the form of planning implementation of observation and reflection. results. and skills training method This skill training method is a teaching method by training students' skills or soft skills by making, designing, or utilizing something.

Keywords: Vocabulary, Picture Puzzle, Students.

Abstrak

Peningkatan proses pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa program pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Kurangnya kesempatan siswa untuk mengalami proses pembelajaran bahasa sesuai dengan perkembangan daya pikirnya membuat situasi pembelajaran bahasa indonesia di sekolah terlihat kaku. kondisi seperti itu melatarbelakangi penelitian ini, disamping keluhan yang disampaikan guru bahwa sebagian siswa dikelasnya kurang mengikuti pembelajaran bahasa indonesia dengan baik. Indikatornya terlihat dari beberapa siswa melakukan aktivitas lain pada saat guru menjelaskan materi yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal nilai siswa pada semester 2 tahun pelajaran 2020 dengan rata-rata 6,8 dan masiterdapat 34% siswa yang memperoleh nilai di bawa KKM sekolah 6,5.

Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan alternatif strategi pembelajaran yang dapat menciptakan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia khususnya bidang kosakata, dengan memanfaatkan permainan teka-teki bergambar dan metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan produser penelitian berupa perencanaan pelaksanaan observasi dan refleksi hasil. dan metode latihan keterampilan metode latihan keterampilan ini merupakan metode mengajar dengan melatih keterampilan siswa atau soft skill dengan cara membuat, merancang, atau memanfaatkan sesuatu.

Kata Kunci : Kosakata; Teka-teki Bergambar; Siswa.

PENDAHULUAN

Peran pendidikan dalam perkembangan suatu bangsa sangat penting. Dengan pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas. Pendidikan tidak terlepas dari peranan dari seorang. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah sesuai dengan undang-undang No 14 Tahun 2005 pasal 1 dengan bunyi Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Maka dengan peran tersebut guru dapat menjalankan tugasnya sesuai dengan semestinya(Harahap, 2019).

Peran dari seorang guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam membangun sikap positif, rasa ingin tahu, kemandirian serta logika intelektual dari seorang siswa dalam belajar pengenalan huruf. Proses belajar mengajar yang efisien sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa yang dinyatakan dengan hasil belajar. Hasil belajar secara nyata dapat dilihat dari skor atau nilai yang tertulis dengan mengerjakan suatu tes atau ulangan, sedangkan berdasarkan menurut para tokoh hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dilihat secara langsung dan diamati(Harahap, 2020).

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kompetensi pedagogik, yakni kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang didalamnya antara lain perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, dan evaluasi hasil belajar sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008.

Dalam kehidupan sehari-hari bahasa sangat memegang peranan penting terhadap pengungkapan pikiran seseorang. Bahasa juga merupakan sarana untuk berpikir, menalar, serta menghayati kehidupan. Selain alat berpikir, menalar, serta menghayati tentang kehidupan, Bahasa juga digunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari dalam berinteraksi antar sesama. Dalam hal ini, Sadja'ah (2013:107) menyatakan bahwa berbahasa/ berbicara adalah suatu peranan penting yang terdapat pada kehidupan sehari-hari, baik bahasa itu menggunakan ekspresif (yaitu yang bersifat menyatakan isi hati) maupun

menggunakan reseptif (mau menerima bicara orang lain) dengan sengaja mengajak/diajak bicara(Harahap & Kahpi, 2021).

Bahasa merupakan bentuk komunikasi, baik itu lisan, tulisan maupun isyarat yang didasarkan pada suatu simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai kata sehingga membentuk suatu kalimat yang bervariasi serta mengkombinasikannya. Semua orang sangat memerlukan Bahasa untuk berbicara satu sama yang lainnya, serta mendengarkan orang lain berbicara, membaca, dan menulis(Harahap, 2019).

Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan, maupun tulisan. Penguasaan kosakata sangat diperlukan karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi, bahkan kosakata dapat dipakai sebagai ukuran kepandaian seseorang(Harahap, 2018).

Adapun macam-macam penguasaan kosakata menurut Haris dalam Nurgiyantoro (2015:209) adalah (a) Penguasaan reseptif, dapat diartikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, artinya pemahaman hanya terdapat dalam proses pemikiran. Kegiatan berbahasa yang bersifat reseptif adalah menyimak dan membaca. Penguasaan ini juga disebut sebagai proses decoding. (b) Penguasaan Produktif, mencakup keterampilan berbicara dan menulis atau disebut juga encoding, yaitu proses usaha mengomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentukbentuk kebahasaan yang berarti penguasaan secara ujaran lisan atau berbicara. Kosakata berarti perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dipakai. Sebagai tolak ukur keterampilan berbahasa, kosakata merupakan tolak ukur perbendaharaan kata yang dipakai, wawasan kata yang digunakan, serta ketepatan pemakaiannya dalam konteks kalimat (Subana, dkk, 2000:252). Pendapat lain menyatakan, “Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa” (Chaer, 2007:6). Dalam hal kosakata bahasa Indonesia, yang disebut kosakata bahasa Indonesia adalah semua kata yang ada dalam bahasa Indonesia seperti yang didaftarkan di dalam Kamus-Kamus Bahasa Indonesia. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata yang terdapat dalam suatu bahasa, serta kata-kata yang dikuasai oleh sekelompok orang dan menjadi tolak ukur dalam menentukan tinggi rendahnya wawasan yang dimiliki oleh orang tersebut. Kosakata yang dikuasai siswa dilihat berdasarkan penguasaan sinonim, antonim, dan makna Istilah.

Tarigan (2011:78-79) menyatakan bahwa sinonim adalah kata-kata yang mengandung arti pusat yang sama, tetapi berbeda dalam nilai kata, antonim adalah nama lain untuk benda lain, dan makna istilah menurut Manaf (2008:73) adalah makna yang berlaku di bidang khusus, yang biasanya mengandung pengertian yang akurat. Contohnya, sebagai istilah di bidang kedokteran, kuping dan telinga mempunyai makna yang berbeda. Kuping bermakna unsur indera pendengar bagian luar, sebaliknya telinga adalah indera pendengar bagian dalam kosakata merupakan bagian dari kata dan kata bagian dari sumber Bahasa dan alat yang digunakan dalam berkomunikasi adalah Bahasa. Kosakata memiliki banyak arti, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kosakata memiliki arti “perbendaharaan kata”. Seseorang untuk merangkai sebuah kata perlu berbahasa yang baik dan benar serta memiliki perbendaharaan kata yang banyak agar bisa menyusun suatu kalimat yang baik dan benar. (Soedjito & Saryono, 2011), mengatakan bahwa, Kosakata merupakan perbendaharaan/kekayaan yang dimiliki oleh suatu Bahasa. Sebagaimana (Yustitia, 2011), mengatakan bahwa, kosakata disebut juga *leksion* atau sebagai salah satu aspek bahasa yang memiliki peranan penting dan harus dikuasai oleh seseorang agar dapat mengungkapkan pendapat atau gagasan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang tersebut, maka Bahasa yang dimilikinya semakin baik. Untuk menambah kosakata seseorang di era digital ini sangat mudah memperoleh kosakata, baik dari media elektronik, media cetak, media sosial, kamus, dan lainnya. (Tarigan, 2011:2) mengatakan bahwa, kosakata merupakan kekayaan dari seseorang dalam berbahasa. Kemampuan Individu dapat memiliki kekayaan bahasa yang baik karena adanya suatu penguasaan kosakata yang baik dan benar pula.

Dengan demikian sebagian besar siswa mempunyai permasalahan yang sama dalam berbahasa yang baik dan benar sehingga sulit dalam menciptakan kebiasaan berkomunikasi dengan baik. Sehingga pada umumnya siswa lebih dominan menggunakan bahasa sehari-hari (daerah) dalam berkomunikasi dengan teman sekolah maupun dengan gurunya di sekolah (Sosial et al., 2020).

Crystal (dalam Nuralina, 2011:11) mendefinisikan teka-teki silang sebagai sejenis permainan linguistik intelektual yang dalam beberapa cara mirip dengan perdebatan verbal. Ia juga menambahkan bahwa teka-teki sulit didefinisikan secara memuaskan dan tepat karena teka-teki berwujud dalam beberapa bentuk bahasa dan digunakan dalam

beberapa macam tujuan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang merupakan suatu permainan yang memiliki unsur kebahasaan antara pertanyaan dan jawaban yang saling terkait sehingga dapat diterima oleh pembaca dengan cara menjawab ke samping atau ke bawah dengan menuliskan huruf-huruf sebagai tindakan pemecahan masalah secara menggembarakan. Soeparno (1998:72) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam membuat dan menyusun teka-teki silang adalah (1) membuat kotak-kotak, (2) kotak-kotak tersebut kita isi dengan huruf-huruf atau kata-kata dengan pensil agar mudah dihapus, (3) setiap kotak yang berisikan huruf pertama dari setiap kata harus diberi nomor, (4) selanjutnya mulai menyusun soal atau pertanyaan yang jawabannya sesuai dengan yang terdapat dalam kotak-kotak teka-teki silang, (5) setelah semua pertanyaan tersusun, kotak-kotak yang tidak terisi tulisan kita tutup dengan warna hitam atau dihapus, (6) langkah selanjutnya ialah menghapus semua huruf atau kata yang terdapat dalam kotak, yang ditinggalkan hanyalah angka atau nomor pada setiap awal kata, dan (7) memindahkan ke kertas lain yang lebih bersih untuk selanjutnya diperbanyak. Permainan teka-teki silang apabila dilakukan di kelas, pelaksanaannya sebagai berikut (1) guru menjelaskan peraturan permainan, (2) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat atau lima orang, (3) setiap kelompok mendapat kerangka teka-teki silang lengkap dengan soal atau pernyataan bobotnya berimbang, (4) siswa mengerjakan teka-teki silang tersebut bekerja sama dengan kelompok masing-masing, (5) kelompok yang paling cepat selesai mengerjakan teka-teki silang tersebut tanpa kesalahan dinyatakan sebagai pemenangnya.

Dengan permasalahan yang dihadapi siswa disekolah dalam berbahasa guru bidang studi Bahasa Indonesia mampu mengatasinya dengan lebih aktif mengenalkan kepada siswa tentang huruf abjad. Setelah siswa mengenal huruf-huruf tersebut siswa mampu merangkat kata-kata yang baik dan benar dalam berbahasa dan tulisan.

1. Kajian Teoritis

a. Proses Pembelajaran

Sanjaya (2008: 173) mengatakan bahwa Proses Pembelajaran merupakan suatu kegiatan mengajar dengan mengatur ruang kelas supaya siswa belajar dengan baik dan aman, serta setiap pembelajaran yang berlangsung akan terasa berbeda berdasarkan tujuan, materi pelajaran, serta karakteristik siswa sebagai subjek belajar disekolah.

Berdasarkan pendapat diatas, (Isman 2011:138) mengatakan bahwa, model perencanaan pembelajaran harus berdasarkan pada pembelajaran aktif. Selama proses pembelajaran berjalan dengan baik maka siswa harus lebih aktif dalam menggunakan aspek kognitifnya untuk menambah pengetahuan yang baru. Perencanaan ini dirancang untuk memfokuskan siswa untuk lebih banyak terlihat aktif dalam beraktivitas dengan memberikan pengaruh positif dalam pengalaman belajarnya. Anak usia dasar yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung akan menambah pengalaman belajar serta pengetahuan, sedangkan anak yang terlihat pasif atau kurang aktif selama proses pembelajaran akan mengurangi pengalaman belajar mereka.

Berdasarkan hal diatas guru harus mampu menguasai kelas sebelum memulai proses pembelajaran yang berlangsung agar siswa mampu aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan guru.

b. Kosakata

Untuk berbahasa yang baik terhadap sesama siswa harus memiliki kosakata yang baik pula. Sehingga dengan banyaknya kosakata yang dimiliki siswa, maka Bahasa yang diucapkan siswa terhadap teman, guru maupun orang yang lebih tua dari mereka akan enak didengar. Sehingga, dengan banyaknya kosakata yang dimiliki siswa mereka akan bisa membedakan mana Bahasa sesama dan mana Bahasa yang patut diucapkan terhadap guru atau orang yang lebih tua. Berbahasa tidak hanya dalam ucapan saja, melainkan dalam menulis. Siswa juga harus bisa mengetahui bahasa apa yang baik dituliskan didalam buku, sehingga ketika membaca akan terasa enak didengar.

Terkadang siswa yang kurang memiliki kosakata yang baik, ketika berbicara dengan teman sebayanya tidak enak didengar. Semua Bahasa yang tidak baik didengar terkadang bisa keluar dari mulut atau ucapan siswa. Sehingga, dengan itu peran dari guru disekolah khususnya guru bidang studi Bahasa Indonesia harus berperan aktif dalam mengenalkan huruf kepada siswa agar siswa dapat berperan aktif dan dapat berbahasa yang baik dan benar terhadap temannya.

Dalam lingkungan sekolah, berbahasa tidak hanya ditekannya kepada siswa, melainkan kepada guru. Terkadang guru bisa saja berbahasa yang tidak baik ketika dalam ruang lingkup sekolah maupun diluar sekolah ketika berbicara atau bercanda

dengan sesamanya. Sehingga ketika terdengar oleh siswa, maka siswa akan merekam beberapa ucapan yang diucapkan oleh guru tersebut sehingga secara tidak sengaja akan menambah kosakata yang tidak baik pula bagi siswa. Gambaran baik yang keluar dari ucapan atau tingkah laku siswa adalah cerminan dari guru. Begitu pula sebaliknya, jika gambaran tidak baik yang keluar dari ucapan atau tingkah laku siswa, maka tidak baik pula yang didengar atau yang dilihat siswa dari gurunya.

Guru diharapkan dapat sebagai contoh tauladan yang baik terhadap siswanya, agar siswanya bisa mengikuti contoh yang baik itu dari gurunya dan dapat diterapkan siswa didalam kehidupannya sehari-hari.

c. Teka-teki Bergambar

Teka-teki adalah soal yang berupa gambar yang disampaikan dengan samar dan biasanya ini untuk menambah pemikiran. Teka-teki bergambar biasanya berbentuk kotak yang berisikan dengan huruf-huruf yang akan menjadi kosakata.

Teka-teki bergambar bisa dijadikan sebagai media pembelajaran bagi seorang guru khususnya guru bidang studi Bahasa Indonesia demi menambah kemampuan siswa dalam berbahasa. Selain itu, teka teki bergambar bisa juga dijadikan sebagai *game* atau permainan untuk memperkaya kosakata dari seorang siswa agar dapat menyusun kata dengan benar serta berbahasa dengan baik agar mudah di mengerti bagi pendengarnya atau lawan bicaranya. Dengan dijadikannya teka teki bergambar ini menjadi sebuah media pembelajaran sebagai perantara untuk anak usia dasar akan menambah semangat dalam belajar siswa serta lebih efektif dalam mengurangi kebosanan bagi siswa.

Teka teki dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai petak-petak atau berupa gambar yang didalam gambar tersebut diisi dengan huruf yang akan membentuk menjadi suatu kata. (Khailullah, 2013) mengatakan bahwa teka-teki adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menambah keterampilan siswa dalam menulis. Media ini sangat mudah dibuat oleh orang bahkan guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik untuk pemula, menengah atau yang sudah lanjut, disamping itu juga materi yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

(Hasanah, 2010) mengatakan teka-teki merupakan salah satu permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai media untuk melatih penguasaan

kosakata dan keterampilan membaca. Ditambahkan lagi (Mirzandani, 2012) berpendapat bahwa teka-teki adalah suatu permainan yang dimana diharuskan mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang dapat menjadikan sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan dari permainan tersebut baik petunjuk mendatar atau pun petunjuk menurun. Setelah mengisi kotak putih tersebut dengan huruf-huruf yang sesuai dengan petunjuk, maka akan menciptakan sebuah jawaban sesuai dengan pertanyaan atau perintah dari teka teki tersebut.

Teka-teki yang saat ini sudah dikenal khalayak umum merupakan teka-teki yang dimana bentuknya berupa permainan dengan ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf membentuk sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Sejalan dengan pengertian diatas teka teki bergambar kegiatan yang membuat siswa menebak, mendugadamenerka gambar soal berupa kata demi kata cerita atau gambar yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk mengasah fikiran siswa atau seseorang yang dihiasi dengan gambar-gambar yang beraneka ragam, bisa seperti gambar barang, orang, binatang dan tumbuhan.

Siswa sekolah dasar sangat erat dengan dunia permainan khususnya di lingkungan sekolah. Sehingga metode bermain seperti teka-teki bergambar tepat digunakan guru dalam metode pembelajaran disekolah, gunanya agar siswa mampu menambah wawasan dalam pengenalan huruf dan mampu dalam menyusun haruf demi huruf menjadi sebuah kata dalam permainan teka-teki bergambar.

Dengan teta-teki bergambar ini, diharapkan siswa mampu lebih aktif dalam berbahasa serta dalam bidang studi Bahasa Indonesia guru berperan aktif terhadap siswa. Terkait dengan peristiwa tersebut beberapa faktor yang menjadi penyebab belum tercapainya tujuan yang diharapkan guru dengan kondisi siswa sebagai berikut:

- 1) Belum tersajinya model pembelajaran yang aktif, kreatif dan integratif sesuai dengan kondisi dilapangan.
- 2) Kurang bervariasi model pembelajaran yang diciptakan oleh guru, sehingga membuat siswa kurang aktif, kreatif dan integratif serta termotivasi dalam pembelajaran tersebut.

- 3) Siswa memiliki kosakata yang sangat sedikit.
- 4) Buku pelajaran yang kurang memadai, sehingga belum mempunyai keterampilan untuk mengembangkan dalam berkomunikasi yang baik dan benar.

Terdapat beberapa faktor yang diduga memberikan pengaruh terhadap kemampuan kosakata siswa yang dimilikinya. Diantaranya metode pembelajaran yang dimaksud adalah dengan pelaksanaan bermain teka-teki silang bergambar merupakan teka-teki silang (TTS) merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak baik kotak yang mendatar maupun kotak yang menurun dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan penunjuk dalam pengisian teka-teki silang..

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan produser penelitian berupa, perencanaan pelaksanaan, observasi dan refleksi hasil yang signifikansi, nilai rata-rata anak yang diperoleh pada ujian semester ganjil tahun 2020 adalah 6,578 dengan jumlah siswa yang mencapai kkm 4 orang (3,00%), kemudian meningkat pada ujian semester genap menjadi 73,08 dengan sebanyak 10 orang siswa memperoleh kkm (84,45%).

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pada bahasan “peningkatan proses pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar anak usia dasar” yang mana kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari yaitu hari Rabu tanggal 16 November 2020, hari Jumat tanggal 17 November 2020, hari Sabtu tanggal 18 November 2020.

2. Subjek Penelitian

Proses penelitian dilakukan dengan subjeknya atau pelakunya yaitu para siswa sebanyak 27 siswa.

3. Prosedur Penelitian

Dalam proses penelitian ini dilakukan beberapa hal:

- a. Pada saat memulai penelitian mempersiapkan bahan apa saja yang akan dilakukan untuk menjalankan proses penelitian agar menjadi lebih efisien dan mudah dalam membawakan suasana dengan siswa nantinya.

- b. Meminta izin untuk mendapatkan izin dalam melakukan penelitian.
- c. Melakukan penelitian langsung dilokasi sesuai arahan dari guru yang berada ditempat.

HASIL PEMBAHASAN

Lenneberg (1967) menyatakan bahwa bahasa itu merupakan perilaku khusus manusia dan cara pemahaman tertentu, pengkategorian kemampuan dan mekanisme bahasa yang lain ditentukan secara biologis.

Chomsky juga menyatakan bahwa setiap anak yang lahir ke dunia telah memiliki bekal dengan apa yang disebutnya alat penguasa bahasa atau LAD, 4 bakat bahasa, kemampuan membedakan bunyi ujaran dengan bunyi yang lain dalam lingkungannya, kemampuan mengorganisasikan peristiwa bahasa ke dalam parisi yang beragam.

1. Hasil

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa dengan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa, lembar pengamatan guru dan tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa disekolah adalah 70,62 dengan persentase ketuntasan belajar 60% dan rata-rata nilai siklus III adalah 83,91 dengan persentase ketuntasan belajar 86% dari hasil analisis lembar observasi aktivitas di peroleh rata-rata persentase dari observer pada siklus III sebesar 64% dengan demikian pelaksanaan pembelajaran kosakata melalui permainan teka-teki bergambar meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Pembahasan

Kurangnya kesempatan siswa untuk mengalami proses pembelajaran bahasa sesuai dengan perkembangan daya pikirnya sehingga membuat situasi pembelajaran bahasa Indonesia disekolah kaku. Kondisi seperti itu melatar belakangi penelitian ini yang disampaikan oleh guru serta kurang aktifnya siswa disekolah dalam mengikuti pembelajaran bahasa dengan baik.

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari sangat memegang peranan penting terutama dalam pengungkapan pikiran seseorang atau merupakan sarana untuk berpikir dan memperlancar siswa dalam berkomunikasi dan mempermudah siswa untuk memahami

bahasa yang terdapat dalam buku-buku pelajaran seiring dengan tujuan pembelajaran, maka siswa pada tingkat dasar diharapkan mampu atau dapat menguasai keempat keterampilan bahasa secara aktif dan integratif dengan menggunakan komponen bahasa yang komunikatif.

KESIMPULAN

Bahasa adalah alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan sesama. Berdasarkan hasil analisis penelitian yang di peroleh maka dapat di simpulkan sebagai berikut

1. Pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki bergambar telah terlaksana dengan baik meskipun pada awalnya guru belum bisa mengelola pembelajaran dengan baik, akan tetapi beberapa pertemuan guru mengupayakan perbaikan penampilan sehingga pada akhirnya proses pembelajaran berlangsung efektif.
2. Pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki bergambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, hal ini terlihat adanya peningkatan persentase belajar dari siklus II ke siklus III.
3. Pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki bergambar dapat meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia dengan baik dan meningkatkan jumlah siswa yang tuntas dan peningkatan rata-rata nilai Ctes di atas kkm.
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap siswa diharapkan mampu menambah pengetahuan siswa dalam berbahasa yang baik dan benar, sehingga dalam berbicara maupun dalam tulisan siswa mampu mengaplikasikannya dengan baik serta enak didengar dan dibaca.

SARAN

Saran sehubungan dengan hasil penelitian yang di peroleh, maka penulisan memberikan saran sebagai berikut

1. Pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki bergambar bisa dijadikan salah satu alternatif diantara metode-metode pembelajaran yang ada.
2. Guru harus membiasakan diri melaksanakan metode-metode pembelajaran selain metode klasikal agar pembelajaran menjadi lebih efektif.
3. Guru bidang studi Bahasa Indonesia diharapkan dapat berperan aktif dalam mengaplikasikannya terhadap siswa disekolah.

4. Pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki bergambar merupakan salah satu cara agar terciptanya sebuah pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kebahasaan anak. Kita masih bisa menciptakan jenis permainan yang lain yang dapat di terapkan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mengupayakan terjadinya pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Y. 2007. *Pembelajaran dan Instruksi pendidikan*. Yogyakarta : IRCiSoD.
- Desmita, Psikologi *Perkembangan Peserta didik*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Febidselaras, Fitri.2019.*Peningkatan Ekonomi Tumbuh Tangga Melalui Program TBM (Taman Belajar Masyarakat) Dalam Rangka Pemberdayaan Perempuan Di Kampung Kue Surabaya, 1-15. Diambil dar:ihttps://journal.unesa.ac.id/index.php/pls/index*
- Gio, P. U., & Caraka, R. E. (2018). *Pedoman Dasar Mengolah Data dengan Program Aplikasi STATCAL*. USUpres.
- Gusty, S., Nurmiati, Muliana, Sulaiman, O. K., Ginantra, Manuhutu, Sudarso, Leuwol, & Sahabuddin. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19* (J. Simarmata (ed.)). Yayasan Kita Menulis. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=HSz7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA85&dq=PEMBELAJARAN+DI+ERA+PANDEMI&ots=QncHGnwjPh&sig=-MSs_Z-jRZt_b4JiXLP1HDFCJ9M&redir_esc=y#v=onepage&q=PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI&f=false
- Harahap, A. (2018). Education Thought of Ibnu Miskawaih. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.14421/skijier.2017.2017.11-01>
- Harahap, A. (2019). Gender Typing (Pada Anak Usia Sekolah Dasar). *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.31604/muaddib.v1i1.781>
- Harahap, A. (2020). Al-Muaddib :Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman ANALISIS KEBIJAKAN PENDIDIKAN DASAR ISLAM DARI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU. | *Issn Cetak*, 5(1), 96–105. <http://dx.doi.org/10.31604/muaddib.v5i1.96-105>
- Harahap, A., & Kahpi, M. L. (2021). *Pendekatan Antropologis dalam Studi Islam Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan , PENDAHULUAN Agama merupakan bentuk wahyu yang memeberikan petunjuk kepada umat manusia dalam menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan manusia . Agama akan memberikan. 07(1), 49–60.*

- Hasanah, A. (2010). *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta*. In *Skripsi* (p. 26). Yogyakarta.
- Henri Tarigan, Pengajaran Kosa kata, Bandung: Angkasa. 1986.
- Isman, A. (2011). Instructional Design in Education: New Model. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 10(1), 136–142.
- Khailullah. (2013). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mirzandani. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Teka-Teki Silang Bergambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di DV/C SLB Bina Nagari Solok Selatan). *E-JUPEKhu*, 1(2), 306–317.
- Soedjito, & Saryono, J. (2011). Seri Terampil Menulis Kosakata Bahasa Indonesia. *Journal Student UNY*, 25.
- Sosial, A. J. I., Kebijakan, A., & Dasar, P. (2020). *ISLAM DARI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU Asriana Harahap Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tapanuli Pendahuluan*. 5(1), 96–105.
- Utama, Satria, fajar, Arifin. *Pengaruh permainan teka-teki silang bergambar terhadap peningkatan kosakata bahasa Indonesia pada anak*:Yogyakarta. 2012.
- Yustitia, W. (2011). Efektivitas Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas Menengah di SLB Negeri 1 Sleman. *Skripsi UNY*.