

**KEEFEKTIFAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP KEMAMPUAN KOSAKATA DENGAN  
PENERAPAN STAD PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS 2 SD N PUTATGEDE KENDAL**

**Dian Nur Izzah<sup>1)</sup>, Kiswoyo<sup>2)</sup>, Mudzanatun<sup>3)</sup>**

Universitas PGRI Semarang<sup>1,2,3</sup>

<sup>1</sup>[diannur402@gmail.com](mailto:diannur402@gmail.com)

**Abstrak**

Latar belakang penelitian ini adalah Rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa di SD N Putatgede karena siswa kurang aktif dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi. Hal ini terbukti penggunaan Bahasa Indonesia hanya aktif dilakukan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) saja. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa melalui media Teka-teki silang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *Pre-Experimental Design*. Jenis desain yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Data dalam penelitian ini diperoleh dari tes, dokumentasi, dan observasi. Untuk subjek penelitian ini ada sebanyak 20 siswa di kelas IIA dan 20 siswa di kelas IIB SD N Putatgede Kendal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbantu media teka-teki silang terbukti dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah penerapan media pembelajaran teka-teki silang dapat dijadikan salah satu pilihan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran STAD, permainan teka-teki silang, kosakata

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah hal sangat penting dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan semua potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap, pengetahuan dan tingkah laku individu atau kelompok melalui kegiatan belajar. Pendidikan sekolah dasar merupakan bekal awal peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Piaget rentan usia pada jenjang SD (7-10) adalah tahap *concrete operational* yaitu tahap perkembangan ranah kognitif, tahap ini dicirikan dengan anak susah menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. (Tutik dan Daryanto, 2015:62), anak pada usia tersebut memandang segala sesuatu sebagai keseluruhan yang utuh tidak terpisah-pisah. Hal tersebut dipandang sejalan dengan pembelajaran yang terpadu yaitu menggabungkan materi ajar dalam mata pelajaran atau antar mata pelajaran yang disesuaikan dengan aspek perkembangan peserta didik.

Bahasa merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa memiliki peran sebagai alat komunikasi antara pemimpin kepada karyawannya, orangtua kepada anaknya, antara guru kepada siswanya, dan lain sebagainya. Dalam lingkup sekolah

pun, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Kosakata sebagai salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menempati peran yang sangat penting sebagai dasar siswa untuk menguasai materi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan penguasaan mata pelajaran lainnya. Penguasaan kosakata mempengaruhi cara berpikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa sehingga penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam berbahasa (Kasno, 2004: 1). Pentingnya pembelajaran kosakata terhadap peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa berbahasa menyebabkan pembelajaran kosakata semakin mendesak untuk dilakukan secara lebih serius dan terarah. Hal ini disebabkan kenyataan di lapangan masih banyak dijumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran bahasa Indonesia. Kesulitan ini terutama terlihat pada saat pembelajaran empat keterampilan berbahasa yang disebabkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesianya yang rendah.

Kenyataan masih rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Indonesia ditemui juga pada siswa SD N Putatgede, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan beberapa siswa serta guru kelas di sekolah tersebut ditemukan bahwa secara umum siswa mengalami kesulitan dalam menerima dan mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, dan perasaan, baik melalui tulis maupun lisan dalam Bahasa Indonesia disebabkan kosakata siswa yang terbatas. Permasalahan ini tentunya juga sangat berkaitan dengan keaktifan siswa dalam komunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Salah satu faktor yang menyebabkan masih rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa SD N Putatgede karena siswa kurang aktif dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi. Permasalahan rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Indonesia tersebut tidak hanya berpengaruh pada ketidakmampuan siswa dalam keterampilan membaca, yakni memahami teks. Namun lebih jauh, rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Indonesia juga mempengaruhi kemampuan ketiga keterampilan berbahasa lainnya. Dengan demikian, penguasaan kosakata yang rendah dalam keterampilan membaca dapat berakibat negatif dalam kemampuan siswa untuk menulis dan berbicara, serta berpengaruh pula dalam kemampuan siswa untuk menyimak. Oleh karena itu, penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dalam penelitian ini difokuskan pada keterampilan membaca.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan bentuk desain Pre Experimental Design dengan jenis One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian kuantitatif ini dilaksanakan di SD N Putatgede, Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal pada semester genap 2021/2022. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu 24 Januari - 29 Januari 2022.

Populasi menjadi dasar utama dalam menjadi objek penelitian yang digeneralisasikan terhadap hasil penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas II SD N Putatgede Kendal yang terdiri atas kelas IIA dan kelas IIB. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Putatgede yang berjumlah 40 siswa.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015: 124). Sampling ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan berbagai tahapan yaitu pemberian soal pretest dan posttest yang bertujuan untuk mengukur aspek kognitif siswa, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang nama siswa Kelas II SD N Putatgede Kendal yang menjadi populasi serta berupa bukti foto selama penelitian di kelas A sebagai kelas Kontrol maupun di kelas B sebagai kelas Eksperimen, dan observasi di kelas.

## A. Teknik Analisis Data

### 1. Validitas Soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya suatu kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antar hasil tes dengan kriterium. Teknik yang digunakan untuk menentukan validitas tes yang digunakan yaitu dengan menggunakan rumus *product moment* (Arikunto, 2013: 87) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$	= Koefisien korelasi tiap item
N	= Banyaknya subjek uji coba
$\sum X$	= Jumlah skor item
$\sum Y$	= Jumlah skor item
$\sum XY$	= Jumlah perkalian skor item (X) dan skor total (Y)
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat skor item kuadrat
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat skor total

Harga  $r_{xy}$  yang diperoleh dibanding dengan  $r_{tabel}$  *Product Moment* dengan taraf signifikan 5% jika harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir soal dinyatakan valid tetapi jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir soal dinyatakan tidak valid. Hasil yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menurut aturan sebagai berikut :

- 1) Antara 0,800 sampai dengan 1,00 = sangat tinggi.
- 2) Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = tinggi.
- 3) Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = cukup.
- 4) Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = rendah.
- 5) Antara 0,00 sampai dengan 0,200 = sangat rendah.

Perhitungan validitas dihitung dengan rumus *Product Moment*, setelah  $r_{xy}$  didapatkan kemudian dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$  yang didapat harga kritis  $r$  *Product Moment* dengan  $N = 27$  untuk taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,381$  yang berarti valid. Kemudian hasil dari 20 butir soal didapat soal yang valid dan soal yang tidak valid.

## 2. Reliabilitas soal

Arikunto (2013: 221) mengatakan reliabilitas suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik. Dalam reliabilitas digunakan untuk mencari keajegan dari alat ukur yang akan digunakan dalam tes. Jika alat ukur tersebut digunakan untuk melakukan pengukuran secara berulang kali maka alat ukur tersebut tetap memberikan hasil yang sama. Menurut Arikunto (2012: 115) mengukur reliabilitas menggunakan rumus KR 20, sebagai berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) X \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas tes secara keseluruhan.

$p$  = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar.

$q$  = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah.

(  $q = 1 - p$  )

$\sum pq$  = Jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$n$  = Banyaknya item.

$S$  = Standar Deviasi dari tes

Dengan rumus standar deviasi sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$S$  = Standar deviasi

$X$  = Simpangan  $x$  dan  $\bar{x}$ , yang dicari  $x - \bar{x}$

$S^2$  = Varians, selalu dituliskan dalam bentuk kuadrat, karena standar deviasi kuadrat

$N$  = banyaknya subjek pengikut

Harga  $r_{11}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  *Product Moment*. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen tersebut reliabel atau dapat dipercaya.

Klasifikasi reliabilitas :

- 1) Antara 0,800 sampai dengan 1,00 = Reliabilitas sangat tinggi.
- 2) Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = Reliabilitas tinggi.
- 3) Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = Reliabilitas cukup.
- 4) Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = Reliabilitas rendah.
- 5) Antara 0,00 sampai dengan 0,200 = Reliabilitas sangat rendah.

Perhitungan reliabilitas soal menggunakan rumus KR-20, dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus KR-20 didapat  $r_{11} = 0,6906$ . Hasil perhitungan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,6906 > 0,381$  maka dikatakan instrumen reliabel tinggi.

### 3. Taraf kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar kemampuannya. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (Arikunto, 2013: 222).

Rumus yang digunakan adalah :

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan

- P = Indeks Kesukaran  
B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar  
Js = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Klasifikasi tingkat kesukaran :

- 1) Jika soal P adalah 0,00 sampai 0,30 maka soal sukar.
- 2) Jika soal P adalah 0,30 sampai 0,70 maka soal sedang.
- 3) Jika soal P adalah 0,70 sampai 1,00 maka soal mudah.

### 4. Daya pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2013: 226).

Rumus yang digunakan adalah :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

(Arikunto, 2013: 228)

Keterangan :

- D = Daya Pembeda
- BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar
- BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar
- JA = Banyaknya peserta kelompok atas
- JB = Banyaknya peserta kelompok bawah
- PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
- PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda :

- 1) Jika  $D \leq 0,00$  adalah soal sangat jelek, tidak baik.
- 2) Jika  $0,00 \leq D \leq 0,20$  adalah soal jelek.
- 3) Jika  $0,21 \leq D \leq 0,40$  adalah soal cukup.
- 4) Jika  $0,41 \leq D \leq 0,70$  adalah soal baik.
- 5) Jika  $0,71 \leq D \leq 1,00$  adalah soal baik sekali.

Hasil butir soal dengan daya pembeda yang jelek tidak digunakan dalam soal *pretest* dan *posttest*. Jadi yang digunakan dalam soal *pretest* dan *posttest* adalah soal yang memiliki daya pembeda baik sekali, baik, dan cukup.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

#### a. Hasil tes awal (*pretest*) kelompok kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, data hasil *pretest* kelas IIA menggunakan metode konvensional atau ceramah dan kelas IIB menggunakan model STAD dengan permainan teka-teki silang dengan jumlah peserta didik 40 peserta didik yang masing-masing kelas terdiri dari 20 peserta didik kelas IIA dan 20 peserta didik kelas IIB pada Tema 7 Kebersamaan Subtema 1 Kebersamaan di rumah Pembelajaran 1-3. Berikut rekapitulasi nilai *pretest* peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 1 Rekapitulasi nilai *Pretest* peserta didik

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah Skor	825	844
Nilai Terendah	9	9
Nilai Tertinggi	82	91
Jumlah Peserta Didik	20	20
Rata-rata	41,25	42,2

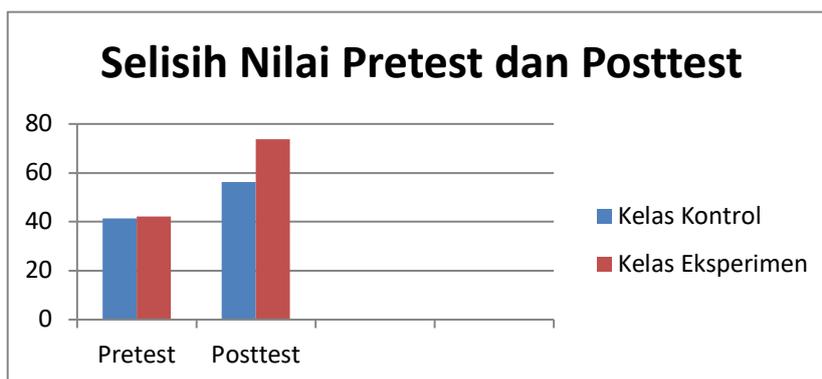
#### b. Hasil tes akhir (*posttest*) kelompok kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, data hasil *posttest* kelas IIA menggunakan metode konvensional atau ceramah dan kelas IIB menggunakan model STAD dengan permainan teka-teki silang dengan jumlah peserta didik 40 peserta didik yang masing-masing kelas terdiri dari 20 peserta didik kelas IIA dan 20 peserta didik kelas IIB pada Tema 7 Kebersamaan Subtema 1 Kebersamaan di rumah Pembelajaran 1-3. Berikut rekapitulasi nilai *posttest* peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 2 Rekapitulasi nilai *Posttest* peserta didik

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah Skor	1127	1474
Nilai Terendah	18	18
Nilai Tertinggi	100	100
Jumlah Peserta Didik	20	20
Rata-rata	56,35	73,7

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui hasil rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, untuk kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran STAD dengan permainan Teka-teki silang menunjukkan hasil 56,35, sedangkan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran STAD dengan permainan Teka-teki silang menunjukkan hasil 73,7. Maka selisih hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disajikan pada diagram batang sebagai berikut :



## 2. Deskripsi Pembelajaran Menggunakan Media Teka-teki Silang

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, pembelajaran dengan menggunakan Media teka-teki silang membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Permainan teka-teki silang merupakan permainan sederhana yang dapat merangsang daya nalar siswa dalam memahami materi. Siswa menjadi lebih tertantang dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru dan siswa juga akan lebih cepat memahami materi yang telah diberikan.

Pada awal pembelajaran, siswa belum begitu tertarik dengan media teka-teki silang karena belum pernah melihat dan mengetahuinya. Akan tetapi ketika sudah dijelaskan dan diberi penjelasan oleh guru, siswa sangat tertarik dan antusias untuk mengerjakan soal yang ada pada buku teka-teki silang. Penggunaan model STAD (*Student Teams Achievement Division*) juga mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kelompoknya. Media Teka-teki silang merupakan hal yang baru bagi Siswa kelas II Sekolah Dasar, selama ini guru jarang atau bahkan belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbentuk teka-teki silang. Selain itu, media teka-teki silang juga dapat mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diberikan dengan model soal pilihan ganda atau uraian. Jadi model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan permainan teka-teki silang dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, hasilnya peserta didik mampu memahami makna atau isi bacaan dongeng binatang (fabel) .

### 3. Uji Persyaratan

#### a. Uji Normalitas

##### 1) Uji Normalitas Data Awal Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan uji normalitas kelas kontrol diperoleh  $L_0 = 0,151$  dengan  $n = 20$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dari tabel *liliefors* didapat  $L_{tabel} = 0,190$  dari perhitungan tersebut  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $0,151 < 0,190$ . Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh  $L_0 = 0,163$  dengan  $n = 20$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dari tabel *liliefors* didapat  $L_{tabel} = 0,190$  dari perhitungan tersebut  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $0,163 < 0,190$  sehingga  $H_0$  diterima. Dari hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Adapun tabel dari analisis uji normalitas data awal kelas kontrol dan data awal kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 3 Analisis Uji Normalitas Data Awal

Kelas	Perlakuan	N	$L_0$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
Kontrol (IIA)	<i>Pretest</i>	20	0,151	0,190	Berdistribusi normal
Eksperimen (IIB)	<i>Pretest</i>	20	0,163	0,190	Berdistribusi normal

##### 2) Uji Normalitas Data Akhir Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan uji normalitas kelas kontrol diperoleh  $L_0 = 0,162$  dengan  $n = 20$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dari tabel *liliefors* didapat  $L_{tabel} = 0,190$  dari perhitungan tersebut  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $0,162 < 0,190$ . Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh  $L_0 = 0,152$  dengan  $n = 20$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dari tabel *liliefors* didapat  $L_{tabel} = 0,190$  dari perhitungan tersebut  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $0,152 < 0,190$  sehingga  $H_0$  diterima.

Dari hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Adapun tabel dari analisis uji normalitas data akhir kelas kontrol dan data akhir kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4 Analisis Uji Normalitas Data Akhir

Kelas	Perlakuan	N	L <sub>0</sub>	L <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Kontrol (IIA)	<i>Pretest</i>	20	0,162	0,190	Berdistribusi normal
Eksperimen (IIB)	<i>Pretest</i>	20	0,152	0,190	Berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

1) Uji Homogenitas Awal Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan uji homogenitas dari data nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka diperoleh  $F_{hitung} = 1,320$  dari daftar tabel diperoleh nilai  $F_{tabel} = 2,16$  dan taraf signifikan 5%. Dari perhitungan tersebut didapat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sehingga  $H_0$  diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji homogenitas awal pada nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah kedua kelompok tersebut memiliki varians yang sama.

2) Uji Homogenitas Akhir Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan uji homogenitas dari data nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka diperoleh  $F_{hitung} = 1,260$  dari daftar tabel diperoleh nilai  $F_{tabel} = 2,16$  dan taraf signifikan 5%. Dari perhitungan tersebut didapat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sehingga  $H_0$  diterima. Kesimpulan yang diperoleh dari uji homogenitas akhir pada nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah kedua kelompok tersebut memiliki varians yang sama.

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan perhitungan data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan hasil bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji-t, menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}^1 - \bar{x}^2}{s \sqrt{\frac{1}{n^1} + \frac{1}{n^2}}}$$

dengan,

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

(Sudjana, 2005:243)

Hasil pengujian dapat dilihat dari tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 5 Pengujian Uji-t Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Kontrol	Eksperimen
N	20	20
Varians ( $S^2$ )	413,5026	657,1684
$t_{hitung}$	2,371	
$t_{tabel}$	2,0252	

Hipotesis statistika:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  (tidak ada perbedaan hasil belajar antara menggunakan media teka-teki silang dengan model pembelajaran STAD terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa)

$H_0 : \mu_1 > \mu_2$  (ada perbedaan hasil belajar antara menggunakan media teka-teki silang dengan model pembelajaran STAD terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa)

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh varians ( $s^2$ ) ontrolas eksperimen 657,1684 sedangkan ontrolas ontrol 413,5026. Berdasarkan uji-t tersebut, diperoleh  $t_{hitung}$  2,371 dan  $t_{tabel}$  2,0252 dengan dk  $n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$ ,  $\alpha = 5\%$ . Dari perhitungan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,371 > 2,0252$  sehingga  $H_0$  ditolak, artinya model pembelajaran STAD dengan Media Teka-teki Silang efektif terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata Kelas II SD Negeri Putatgede Kendal.

## 5. Uji Ketuntasan Belajar Individu

Ketuntasan belajar individu dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$KBI = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal seluruhnya}} \times 100\%$$

Apabila siswa telah menguasai sekurang-kurangnya nilai 70 pada tema ini. Ketuntasan belajar siswa menggunakan model pembelajaran STAD dengan media teka-teki silang. Banyaknya siswa yang tuntas saat *posttest* adalah 14 siswa dengan persentase 70% sedangkan banyaknya siswa yang tuntas saat *pretest* adalah 5 siswa dengan persentase 25%. Berikut tabel ketuntasan belajar individu siswa:

Tabel 6. Ketuntasan Belajar

No.	Kelompok	Persentase	
		Tuntas (siswa)	Tidak Tuntas
1	<i>Posttest</i>	14 (70%)	6 (30%)
2	<i>Pretest</i>	5 (25%)	15 (75%)

## Kesimpulan

Kesimpulan mengenai “Keefektifan Media Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Kosakata Dengan Penerapan STAD Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 2 SD N Putatgede Kendal” menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dengan permainan teka-teki silang, kelas menjadi aktif dan peserta didik terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran. Kelas ini dibuat menjadi kelompok-kelompok kecil di dalam kelas agar peserta didik dapat berdiskusi dengan kelompoknya untuk memecahkan soal dengan menggunakan media buku teka-teki silang. Hasil penelitian pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* dan permainan teka-teki silang memiliki tingkat pemahaman terhadap dongeng binatang (fabel) lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan metode ceramah. Dilihat dari skor rata-rata kondisi akhir sekolah eksperimen yaitu sebesar 61,45 dan skor kelas kontrol sebesar 56,35. Hal ini berarti bahwa setiap indikator pada soal yang diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen lebih banyak yang tercapai dibandingkan dengan kelas kontrol. Berbeda dengan kelas kontrol, secara keseluruhan metode mengajar dengan ceramah pada Tema 7 Kebersamaan di kelas kontrol berjalan dengan baik namun peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran. Saran dari peneliti untuk siswa yaitu ketika siswa mengikuti proses diskusi sebaiknya antar siswa dapat bekerjasama dan saling menghargai pendapat antara satu dengan yang lain. Hal ini diharapkan agar siswa lebih memahami materi yang sedang mereka pelajari dan dapat berdiskusi dengan baik.

## Ucapan Terimakasih

Saya ucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SD N Putatgede Kendal, Guru Kelas IIA dan Guru Kelas IIB serta siswa kelas IIA dan IIB SD N Putatgede Kendal.

## Daftar Pustaka

Adha Praba, Nur. 2019. *Keefektifan Model Pembelajaran Scramble dengan Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Pemahaman Cerita Rakyat Kelas IV SD N Tlogosari Wetan 01 Semarang*.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Asrohah, Hanun dan Kadir. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.

Auliyana Sari, Novika. 2018. *Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*.  
tersedia : <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11796/5604>

Bagus Riskiawan, Muhammad. 2019. *Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD N di Gugus Gajah Mada Talun Pekalongan*.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Gava Media.

Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.

Huda. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

Nur, Aisyah. 2012. *Pelaksanaan Model Cooperative Learning Dalam Pembelajaran IPS Pada Program Studi PGSD FKIP Universitas Muria Kudus*. Tersedia :  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/71>

Nurjanah, Siti. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di MI Al Busyro*. Tersedia :  
<http://ejournal.iainutuban.ac.id/index.php/premiere/article/view/85>

Puspitasari, Nita. 2018. *Keefektifan Media Scrapbook Melalui Model Student Teams Achievements Division Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD N Mranggen 2*.

Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito

Sugiyono. 2012. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta