

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI CROSSWORD PUZZLE PADA PESERTA DIDIK KELAS VII C SMP NEGERI 3 DEMAK SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Oleh: Lyya Cabana
SMP Negeri 3 Demak
Jl. Sultan Hadi Wijaya No. 42 Demak
E-mail : lyyacabana@gmail.com

Abstrak

Rendahnya penguasaan kosakata peserta didik salah satunya disebabkan oleh kurang menariknya pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris di SMP akan sulit diterima jikalau penguasaan kotakata Bahasa Inggris kurang. Peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran, tidak bisa mengungkapkan dan menyampaikan ide atau gagasan, terlebih lagi seakan menjadi "speechless" ketika diminta untuk berbicara dalam Bahasa Inggris. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah crossword puzzle dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 3 Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020? Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VII C SMP Negeri 3 Demak pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa melalui crossword puzzle, penguasaan kosakata peserta didik kelas VII C SMP Negeri 3 Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat meningkat. Prosentase ketuntasan pada Siklus 1 sebesar 50 % dan pada siklus 2 sebesar 90,63% jauh lebih besar daripada prosentase ketuntasan pada pra-tindakan yaitu sebesar 37,50%.

Kata kunci : kosakata, crossword puzzle

Abstract

One of the reasons for the low mastery of students' vocabulary is the lack of interest in learning to improve vocabulary mastery, so that learning English in SMP will be difficult to accept if the mastery of English words is lacking. Students have difficulty understanding the lesson, cannot express and convey ideas or ideas, especially as if they become "speechless" when asked to speak in English. The problem statement in this study is whether the crossword puzzle can improve vocabulary mastery in class VII C students of SMP Negeri 3 Demak even semester of the 2019/2020 academic year? This research is a classroom action research conducted in class VII C of SMP Negeri 3 Demak in the even semester of the 2019/2020 academic year. This research was conducted in two cycles. From this research, it was found that through the crossword puzzle, the vocabulary mastery of class VII C students of SMP Negeri 3 Demak even semester of the 2019/2020 academic year could increase. The percentage of completeness in cycle 1 was 50% and in cycle 2 was 90.63%, much greater than the percentage of completeness in pre-action which was 37.50%.

Keyword : vocabulary, crossword puzzle

1. Pendahuluan

Penguasaan kosakata adalah kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan, maupun tulisan. Semakin luas kosakata seseorang semakin mampu orang itu menerima dan menyampaikan informasi.

Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran

Bahasa kedua yang ada dalam struktur pelajaran SMP, menuntut peserta didik untuk mampu menerima dan menyampaikan informasi dalam bahasa ini. Untuk itu dibutuhkan penguasaan kosa kata yang baik. Meskipun pelajaran Bahasa Inggris telah diajarkan dalam pembelajaran di SD dimulai kelas 4 dimana secara otomatis peserta didik telah mengenal

berbagai kosakata Bahasa Inggris selama 3 tahun, akan tetapi faktanya banyak peserta didik yang belum mempunyai penguasaan kosa kata yang luas dalam Bahasa Inggris.

Rendahnya penguasaan kosakata peserta didik salah satunya disebabkan oleh kurang menariknya pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris di SMP akan sulit diterima jikalau penguasaan kotakata Bahasa Inggris kurang. Peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran, tidak bisa mengungkapkan dan menyampaikan ide atau gagasan, terlebih lagi seakan menjadi “*speechless*” ketika diminta untuk berbicara dalam Bahasa Inggris.

Berbagai upaya dilakukan penulis untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik, misalnya dengan cara memberi tugas menghafal 5 kosakata setiap harinya, akan tetapi hasilnya pada awal peserta didik hafal kosa kata tersebut kemudian bertambah hari kosakata yang sudah dihafalkan menjadi lupa. Hal ini dikarenakan mungkin peserta didik tidak merasa tertantang untuk menghafalkan kosakata tersebut atau pembelajaran dalam penguasaan kosakata kurang menarik perhatian mereka. Oleh karena itu penulis mencoba untuk melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui *Crossword Puzzle* Pada Peserta Didik Kelas VII C SMP Negeri 3 Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Melalui Pembelajaran dengan menggunakan *Crossword Puzzle* ini diharapkan kemampuan penguasaan kosakata peserta didik dapat meningkat.

2. Landasan Teoritis Dan Hipotesis Tindakan

2.1. Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Menurut KBBI “Kamus Besar Bahasa Indonesia” (2003;597) Kosakata adalah suatu wadah perbendaharaan suatu kata atau banyaknya jumlah kata yang di punyai di dalam suatu bahasa.

Selain itu, Rahayu (1999: 6) menyatakan bahwa “kosakata adalah keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan.

Pendapat lain menyatakan, “Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa” (Chaer, 2007:6).

Menurut Gorys Keraf (2006: 80), kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang, yang akan segera menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca

Menurut Kridalaksana dalam Tarigan (1994:446): Kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa; dan (3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis

Soedjito (1992: 1) memberikan batasan kosakata sebagai berikut: (a) Semua kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa. (b) Kata yang dipakai dalam suatu ilmu. (c) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara. (d) Daftar kata yang disusun kamus disertai penyelesaian singkat dan praktis.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam bahasa. Selain itu, kosakata merupakan semua kata-kata yang dimiliki oleh seseorang yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam berbahasa.

2.2. Pengertian *Crossword Puzzle*

Berdasarkan kamus bahasa Inggris-Indonesia pengertian *Cross* adalah persilangan, kemudian *Word* adalah kata dan *Puzzle* adalah teka-teki

Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang. Teka-teki ini dapat juga diartikan sebagai permainan, dimana permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci

untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Johnson (2004: 113) crossword puzzle adalah suatu permainan teka-teki (puzzle) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum. Sebuah teka-teki bisa membuat kita berpikir, mencari dan menemukan jawaban.

Crossword Puzzle dalam buku Active Learning berarti mendesain tes uji pada teka-teki silang yang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. Teka-teki silang bisa diisi secara perorangan atau berkelompok. *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk penguasaan kosakata yang baik dan menyenangkan tanpa harus kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword Puzzle* yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya juga terdapat unsur pendidikan, dimana dengan mengisi *Crossword Puzzle* secara tidak sadar dapat memfokuskan peserta didik belajar Bahasa Inggris sehingga mampu meningkatkan minat dalam belajar. Maka diharapkan dengan membuka, membaca, bertanya, mencari, dan menerapkan jawaban *Crossword Puzzle* tersebut, peserta didik akan menjadi paham, mengerti dengan sendirinya, dan rasa percaya diri untuk mendapatkan hasil yang baik dengan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Crossword Puzzle* merupakan cara yang dipakai oleh guru, yaitu disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain serta mengaitkan hasil jawaban dari huruf-huruf yang berhubungan dengan kotak-kotak jawaban yang lain. Selain itu dalam belajar ada timbul kebiasaan rasa ingin tahu dalam mengikuti pembelajaran dan ada rasa sikap aktif untuk melakukan perubahan diri ke arah yang lebih baik.

Crossword Puzzle yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta

didik. Hal ini disebabkan karena akan tumbuh sikap kerjasama dengan menjawab dan mengerjakan teka teki silang bersama kelompoknya. Oleh karena itu, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan memberikan nilai positif bagi peserta didik dan berprestasi, serta akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan peserta didik lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar.

Keunggulan metode *Crossword Puzzle* ini yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak.

2.3. Kerangka berfikir

Berdasarkan kajian teori di atas, diperoleh kerangka berpikir bahwa untuk membantu peningkatan kompetensi bahasa Inggris diperlukan kosakata yang luas. Untuk mendapatkan kosakata yang luas dibutuhkan penguasaan dan peningkatan kosakata

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu penerapan pembelajaran yang dapat melatih peserta didik untuk meningkatkan kompetensi berbahasa, meningkatkan penguasaan kosakata. Penerapan pembelajaran menggunakan *Crossword Puzzle* diharapkan dapat menjawab kendala yang ada selama ini.

2.4. Hipotesis Tindakan

Dari kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan pada bagian sebelum ini, maka kami kemukakan hipotesis dalam penelitian ini adalah *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas VII C SMP Negeri 3 Demak semester genap tahun 2019/2020.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah bentuk kajian yang sistematis reflektif, dilakukan oleh pelaku tindakan (guru), dan dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran. PTK merupakan penelitian yang berbasis pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru yang hasilnya langsung dapat diterapkan. Oleh karena itu, masalah-masalah yang diteliti dalam PTK adalah masalah – masalah yang muncul dalam kelas.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Di setiap siklusnya mencakup kegiatan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian tindakan kelas Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui *Crossword Puzzle* adalah peserta didik kelas VII C SMP Negeri 3 Demak semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Dengan jumlah 32 peserta didik yang terdiri atas 16 putra dan 16 putri.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu penguasaan kosakata dan *Crossword Puzzle*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrumen tes dan instrumen non tes. Instrumen tes meliputi pretes, tes siklus 1 dan tes siklus 2. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui data seberapa besar *crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Adapun instrumen non tes meliputi lembar pengamatan/ observasi. Instrumen ini digunakan untuk mengungkapkan perubahan keaktifan perilaku belajar peserta didik.

Tehnik pengumpulan data adalah cara yang yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pada penelitian ini digunakan dua teknik pengumpulan data yaitu teknik tes dan teknik non tes. Data tes dikumpulkan melalui hasil tes penilaian penguasaan kosakata pada pratindakan, siklus 1 dan siklus 2, sedangkan data non test dikumpulkan melalui lembar pengamatan/ observasi pada proses pembelajaran pada pratindakan, siklus 1 dan siklus 2.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik kuantitatif dipakai untuk menganalisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari data hasil tes penguasaan kosakata. Untuk memperoleh nilai akhir setiap peserta didik, diambil dari skor maksimal. Teknik kualitatif dilakukan untuk menganalisis data nontes yang diperoleh dari pengamatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Data-data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi. Hal ini digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku keaktifan peserta didik.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila dapat mencapai indicator kinerja minimal sebagai berikut:

- a. Setelah diberlakukan tindakan pembelajaran dengan metode *Crossword puzzle*, penguasaan kosakata peserta didik meningkat dengan nilai rata-rata melebihi KKM nya yaitu 73.
- b. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih meningkat melebihi 75% dari seluruh jumlah siswa dalam kelas.

4. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

4.1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum dilaksanakan penelitian untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata peserta didik, guru mengadakan tes awal kemampuan penguasaan kosakata kepada peserta didik. Tes awal untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata setelah diadakan pembelajaran peningkatan kosakata sebelum dilakukan tindakan. Adapun hasil nilai tes/ulangan pada pratindakan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1: Nilai Tes Pratindakan

No	Hasi l (ang ka)	Hasi l (hur uf)	Arti Lamb ang	Juml ah Pese rta didik	Prosent ase
1	91 - 100	A	Sangat baik	1	3,12 %

2	82 - 90	B	Baik	3	9,38 %
3	73 - 81	C	Cukup	8	25 %
3	<73	D	Kurang	20	62,50 %

Dari hasil analisis yang dilukiskan dalam pada table diatas diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai 91-100 atau A (amat baik) sebanyak 3,12 % atau 1 orang peserta didik, yang mendapatkan nilai 82-90 atau B (baik) sebanyak 9,38 % atau 3 peserta didik, sedangkan yang mendapat nilai 73-81 (cukup) sejumlah 8 peserta didik atau 25% dan yang mendapat nilai <73 (kurang) sejumlah 20 peserta didik atau 62,5%. Dengan nilai rata- rata 66,56. Jadi yang tuntas sesuai dengan KKM (73) baru 12 peserta didik atau 37,50%, peserta didik lainnya dinyatakan belum tuntas yakni 20 peserta didik atau 62,50%.

Dari hasil pengamatan dan paparan hasil diatas dapat diambil kesimpulan:

- Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran: 28,13%
- atau hanya 9 peserta didik yang aktif dalam kegiatan belajar
- Kemampuan penguasaan kosakata peserta didik: 37,50%

Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan melalui beberapa tahapan :

Tahap persiapan meliputi:

- menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan rubrik penilaian unjuk kerja. Kemudian, peneliti menyusun pedoman observasi untuk mengamati keaktifan, kerja sama dan sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- merencanakan skenario pembelajaran untuk peningkatan penguasaan kosakata,

yang nantinya akan dilaksanakan pada siklus 1.

Tahap Pelaksanaan

Materi pada pelaksanaan tindakan 1 ini adalah *profession*. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sesuai dengan skenario tindakan di bawah ini.

Pertemuan 1

- Guru memberikan apersepsi
- Guru memotivasi siswa rajin belajar
- Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran.
- Guru mengelompokkan peserta didik satu kelompok empat orang dengan mempertimbangkan aspek perbedaan kemampuan penguasaan kosakata
- Guru menerangkan tentang *Profession*.
- Guru menugasi masing-masing kelompok untuk melakukan pencarian kata – kata (*vocabulary*) yang berhubungan dengan kata *profession*
- Guru menugasi masing-masing kelompok tersebut untuk maju menuliskan dan mempresentasikan hasil diskusi mereka.
- Guru memberi respon hasil diskusi peserta didik
- Guru bersama sama dengan peserta didik merangkum hasil diskusi mereka

Pertemuan 2

- Guru memberikan apersepsi
- Guru memotivasi siswa rajin belajar
- Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan peserta didik crossword puzzle
- Guru menjelaskan pengisian *crossword puzzle*
- Guru memberi tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan *crossword puzzle*, siswa yang paling cepat menyelesaikan *crossword puzzle* dinyatakan sebagai pemenang
- Peserta didik mencari kata – kata dalam *crossword puzzle* di kamus bahasa Inggris.
- Guru mengoreksi hasil pekerjaan peserta didik

f. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran

b. Kemampuan penguasaan kosakata peserta didik 50 % (16 peserta didik mendapat nilai tuntas/ diatas KKM)

Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2020. Guru mengadakan penilaian penguasaan kosa kata topic *profession*.

Dari penilain tersebut, didapatkan hasil sbb

N O	Hasi l (ang ka)	Hasi l (hur uf)	Arti Lamb ang	JmlPe serta didik	Prose ntase
1	91- 100	A	Sanga t baik	2	6,25%
2	82- 90	B	Baik	4	12,5%
	73- 81	C	Cuku p	10	31,25 %
3	<73	D	Kuran g	16	50%

Dari hasil analisis dalam tabel diatas diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai 91-100 atau A (Amat baik) sejumlah 2 peserta didik atau 6,25%, yang mendapat nilai 82--90 atau B (baik) sebanyak 4 peserta didik atau 12,5% , yang mendapat nilai 73-81 atau Cukup sebanyak 31,25% atau 10 peserta didik dan peserta didik yang mendapat nilai <73 atau Kurang sebanyak 16 peserta didik atau 50%. Dengan nilai rata – rata 71,25. Jadi yang tuntas sesuai dengan KKM ada 16 peserta didik atau 50%. Peserta didik lainnya yang dinyatakan belum tuntas ada 50% atau 16 peserta didik.

Dari hasil pengamatan dan analisis yang dilukiskan didapatkan kesimpulan sbb:

a. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran 37,5% atau 12 peserta didik yang aktif

Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dilakukan analisis dan refleksi sebagai berikut.

- a. Guru menjadi fasilitator dalam pengajaran, sehingga proses pembelajaran tidak berpusat pada guru, peserta didik terlibat lebih aktif
- b. Penguasaan kosakata menggunakan crossword puzzle pada siklus I ini merupakan upaya memperbaiki dan memecahkan masalah yang ditemui pada prasiklus. Berdasarkan hasil pengamatan meskipun kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata pada topik *profession* naik dari penilaian sebelum tindakan, dapat dikatakan belum berhasil dan perlu ditingkatkan pada siklus II. Hal ini terjadi karena masih terdapat kendala – kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Kendala – kendala tersebut adalah sbb :

- a. Masih ada peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik
- b. Banyak peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran
- c. Peserta didik tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat pembelajaran
- d. Peserta didik tidak berdiskusi dengan baik
- e. Masih ada peserta didik yang tidak berani bertanya
- f. Nilai penguasaan kosakata peserta didik belum menunjukkan perubahan yang berarti dengan rata – rata kelas 71,25. Hal ini menunjukkan nilai rata – rata penguasaan kosakata peserta didik masih belum diatas KKM (73)

Siklus 2

Sebelum diadakan siklus 2 diadakan perencanaan dengan cara membuat rencana pelaksanaan siklus 2.

Pertemuan 1

- a. Guru memberiika apersepsi
- b. Guru memotivasi peserta didik rajin belajar
- c. Guru menyampaikan KD dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- d. Guru menjelaskan materi tentang *function of things*
- e. Guru membentuk kelas menjadi delapan kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik.
- f. Guru menugasi masing-masing kelompok tersebut untuk mencari kosakata dan menuliskan hasilnya dipapan tulis.
Kelompok 1: *Things in the living room*
Kelompok 2: *Things in the dining room*
Kelompok 3: *Things in the bedroom*
Kelompok 4: *Things in the bathroom*
Kelompok 5: *Things in the kitchen*
Kelompok 6: *Things in the garage*
Kelompok 7: *Things in the warehouse/store house*
Kelompok 8: *Things in the classroom*
- g. Guru meminta peserta didik menuliskan fungsi dari kosakata tersebut di papan tulis
- h. Guru bersama sama dengan peserta didik merangkum hasil diskusi mereka

Pertemuan 2

- a. Guru memberikan apersepsi
- b. Guru memberi semangat peserta didik untuk rajin belajar
- c. Guru menyampaikan KD dan tujuan tujuan pembelajaran
- d. Guru membagi peserta didik menjadi 8 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik.
- e. Guru menjelaskan *pengisian crossword puzzle*
- f. Peserta didik secara berkelompok mengisi *crossword puzzle*, kelompok yang paling cepat mengisi diberi hadiah. (puzzle dibuat dengan pertanyaan yang sama tapi penempatan nya berbeda)
- g. Guru meminta peserta didik untuk menempelkan hasil kerja mereka di dinding

- h. Peserta didik berputar untuk mengoreksi pekerjaan kelompok lain
- i. Guru bersama peserta didik berdiskusi mengoreksi hasil pekerjaan kelompok peserta didik.
- j. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran

Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 29 Februari 2020. Guru mengadakan penilaian kedua penguasaan kosakata dengan materi *functions of things* Dari penilain tersebut, didapatkan hasil sbb

Tabel 3: Hasil Penilaian Siklus 2

N O	Hasil (angka)	Hasil (huruf)	Arti Lambang	Jumlah Peserta didik	Prosen
1.	91-100	A	Sangat baik	6	18,7 5 %
2.	82-90	B	Baik	8	25 %
3.	73-81	C	Cukup	15	46,8 8 %
4	<73	D	Kurang	3	9,37 %

Dari hasil analisis yang dilukiskan diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai 91-100 atau A (sangat baik) sejumlah 6 peserta didik atau 18,75%, yang mendapat nilai 82-90 atau B (baik) sebanyak 8 peserta didik atau 25 % , yang mendapat nilai 73-81 atau C (cukup) sebanyak 15 peserta didik dan yang mendapat nilai <73 atau Kurang sebanyak 3 peserta didik atau 9,37%. Jadi yang tuntas diatas KKM ada 29 peserta

No	Jenis Pengamatan	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2	Jumlah	Rata Rata
1.	Pengamatan keaktifan peserta didik	25	60	80	165	55

didik atau 90,63%. peserta didik lainnya dinyatakan belum tuntas ada 9,34% atau 3 peserta didik. Dengan demikian, siklus 2 ini tuntas yakni 90,63% dengan nilai rata 80,94.

Dari hasil pengamatan dan analisis yang dilukiskan didapatkan kesimpulan sbb:

- Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran 78,13 % atau sejumlah 25 peserta didik aktif dalam pembelajaran
- Kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata sebesar 96,67%

Refleksi Siklus 2

- Pelaksanaan pembelajaran sudah menunjukkan perubahan yang berarti baik pada hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata maupun pada tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, artinya pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 dapat dikatakan berhasil
- Proses pembelajaran melibatkan peserta didik secara totalitas. Peserta didik bertindak sebagai subjek pembelajaran.
- Fungsi guru yang hanya sebagai fasilitator, konseptor, manajerial, planer dalam pembelajaran.
- Peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, berdiskusi dengan baik, sudah berani bertanya dan serius dalam mengikuti pembelajaran

4.2. Deskripsi Antar Siklus

4.2.1. Peningkatan Perubahan Perilaku Belajar Peserta didik

Peningkatan perubahan tingkah laku peserta didik dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4 : Peningkatan Perubahan Perilaku Belajar Peserta didik

4.2.2. Peningkatan Besaran Hasil Penguasaan Kosakata

Jika dibandingkan antara kondisi awal atau pra tindakan, siklus I, siklus II dapat dilihat bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata peserta didik yang melebihi KKM pada pra tindakan sebesar 37,50%, siklus 1 rata-rata sebesar 50% siklus 2 sebesar 90,63 %. Ini berarti bahwa telah terjadi peningkatan hasil rata-rata nilai peserta didik, yang dapat dikatakan bahwa *crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan diagram perbandingan antar siklus di bawah ini:

Tabel 5 : Perbandingan Hasil Nilai Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Hasil (angka)	Hasil I (huruf)	Arti Lambang	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
91-100	A	Sangat Baik	1	2	6
82-90	B	Baik	3	4	8
73-81	C	Cukup	8	10	15
<73	D	Kurang	20	16	3
Jumlah Peserta didik			32	32	32

Dari hasil analisis yang dilukiskan dalam table di atas diketahui bahwa jumlah peserta didik pada pratindakan yang mendapatkan nilai 91-100 atau A (sangat baik) sejumlah 1 peserta didik atau 3,12%, yang mendapat nilai 82-90 atau B (baik) sebanyak 3 peserta didik atau 9,38% , yang mendapat nilai 73-

81 atau C (cukup) sebanyak 25% atau 8 peserta didik dan yang mendapat nilai <73 atau D (kurang) sebanyak 20 orang atau 62,50%.

Pada fase tindakan 1, peserta didik yang mendapatkan nilai 91-100 atau A (sangat baik) sejumlah 2 peserta didik atau 6,25%, yang mendapat nilai 82-90 atau B (baik) sebanyak 4 peserta didik atau 12,5% , yang mendapat nilai 73-81 atau C (cukup) sebanyak 31,25% atau 10 peserta didik dan yang mendapat nilai <73 atau D (kurang) sebanyak 16 peserta didik atau 50%.

Pada fase tindakan 2, peserta didik yang mendapatkan nilai 91-100 atau A (sangat baik) sejumlah 6 peserta didik atau 18,75%, yang mendapat nilai 82-90 atau B (baik) sebanyak 8 peserta didik atau 25% , yang mendapat nilai 73-81 atau C (Cukup) sejumlah 15 peserta didik atau 46,88% dan yang mendapat nilai <73 atau D (kurang) sebanyak 3 peserta didik atau 9,37%.

Dengan demikian terjadi peningkatan perolehan nilai dari peserta didik kelas VII C SMP Negeri 3 Demak pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020

Adapun daya serap, ketuntasan dan nilai rata-rata masing-masing siklus dapat dipaparkan dalam tabel berikut:

N o	Jenis	Pratin dakan	Siklu s 1	Siklus 2
1	Ketunt asan	37,50%	50%	90,63%
2	Nilai Rata - rata	66,56	71,25	80,94

4.3. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan. Dari kegiatan survei ini, peneliti menemukan bahwa penguasaan kosakata peserta didik di kelas VII C SMP Negeri 3 Demak semester genap tahun 2019/2020 masih tergolong rendah. Kemudian, peneliti

melakukan penelitian untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran. Peneliti menyusun rencana untuk siklus I. Siklus pertama ini mendeskripsikan pembelajaran untuk peningkatan penguasaan kosakata menggunakan *crossword puzzles* terjadi kekurangan dalam pelaksanaannya. Siklus II dilaksanakan untuk mengatasi kelemahan atau kekurangan yang ada *pada siklus 1*.

Crossword puzzle juga sebagai alat pembelajaran bagi guru untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan penguasaan kosakata menggunakan *crossword puzzle* sangat cocok dan berpengaruh langsung terhadap perolehan nilai peserta didik, dari pratindakan, tindakan 1 sampai tindakan 2. Peningkatan penguasaan kosakata sangat terlihat perkembangannya. Jika dihitung peningkatan penguasaan kosakata peserta didik dengan menggunakan *crossword puzzle* mencapai 53,13%.

5. Penutup

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

- Penerapan *crossword puzzle* ternyata mampu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Hal ini terindikasi adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar dari siklus 1 hingga siklus 2. Ini dapat dibuktikan dengan hasil penguasaan kosakata peserta didik. Peningkatan penguasaan kosakata pada siklus 1 adalah 50% yang mencapai batas ketuntasan (16 peserta didik dari 32 peserta didik), pada siklus 2 yaitu 90,63% peserta didik mencapai batas ketuntasan (29 peserta didik dari 32 peserta didik).
- Telah terjadi perubahan perilaku yang mencolok dan *signifikan* pada peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan peserta didik pada siklus 1 peserta didik yang

aktif 37,50%, pada siklus 2 terjadi peningkatan, yakni mencapai 78,13%.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik diharapkan dapat bekerja sama selama kegiatan memecahkan masalah dan menemukan sendiri jawabannya.
- b. Peserta didik diharapkan aktif dan mau berfikir keras sehingga hasil yang didapat sesuai yang dikehendaki.

Bagi Guru

- a. Guru hendaknya memonitor dan membimbing kelompok peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran
- b. Guru hendaknya memotivasi peserta didik agar aktif selama proses pembelajaran.
- c. Guru hendaknya mengarahkan peserta didik agar bekerja sama selama kegiatan diskusi dan sewaktu mereka tampil dengan kelompoknya.
- d. Guru hendaknya mengubah pembelajaran penguasaan kosakata dari guru sentris atau *teacher-centered* menjadi peserta didik sentris *student-centered* dengan menggunakan metode *crossword puzzles*

Bagi Sekolah

- a. Hendaknya pihak sekolah selalu memberi motivasi kepada guru dengan jalan antara lain memberi penghargaan kepada guru yang menunjukkan kinerjanya dengan baik.
- b. Hendaknya sekolah menyediakan fasilitas yang cukup untuk pengembangan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Chaer. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Ari Kunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asikin, Muh., dkk. 2009. *Cara Cepat Cerdas Menguasai Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Semarang: Manunggal Karso.
- Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan.2003.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Gorys Keraf. 2001. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Berbahasa,cet. XII*. Ende: Nusa Indah.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar.2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Jhon M. Echols dan Hassan Shadily. 2005. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Johson, Philip E. (2004). *Bukan Cara Belajar Biasa: Fifty Nifty Ways To Help Your Child Become a Better Learner*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Keraf, Gorys.2006. *Diksi Dan Gaya Bahasa*.Jakarta: Pt Gramedia.
- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Oemar Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Silberman, Melvin L. (2009). *Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Soedjito dan Saryono.2011. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing
- Soeparno. 1998. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Tarigan, H.G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa