

PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI TEKNIK PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DI KELAS VIIA SMPN 2 SUNGAI PENUH

Oleh:

Yulia Elviza¹, Emidar², Ena Noveria³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FBS Universitas Negeri Padang

email: yuliaelviza@rocketmail.com

ABSTRACT

The purpose of this article is to describe the process and result the improvement of vocabulary mastery at grade VII A of Junior High School 2 Sungai Penuh through Crossword Game Technique. The Increase vocabulary mastery of the students seen by the mastery of synonyms, antonyms, and the meaning of the term as the indicator. The findings of the study was the technique of crossword puzzles game can increase students vocabulary, it seen from the average of pre-cycle 53.92%, first cycle 69.50% and second cycle 75.25%. It can be concluded that the vocabulary mastery of the students increased significantly with an average increase from cycle I to cycle II 5, 75% with the students completed amount to 36 students (90%) of the total.

Kata kunci: kosakata, teknik permainan, teka-teki silang

A. Pendahuluan

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.

Adapun macam-macam penguasaan kosakata menurut Haris dalam Nurgiyantoro (1995:209) 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 bentuk-bentuk 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

¹ Mahasiswa penulis skripsi Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, wisuda periode Maret 2013

² Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

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.

Hal yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan adalah temuan di lapangan yang memperlihatkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih lemah terlihat pada nilai yang diperoleh siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan masih terdapat kendala yang dapat mengganggu tercapainya hasil belajar yang maksimal serta mengakibatkan siswa tidak terampil dalam berbahasa. Kendala yang muncul pada proses pembelajaran disebabkan karena kurang tepatnya teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru dan teknik yang digunakan masih belum bervariasi. Kondisi ini membuat siswa tidak terampil dalam berbahasa serta tidak dapat menggunakan kata sesuai dengan konteksnya, sehingga menyebabkan penguasaan kosakata, khususnya penguasaan sinonim, antonim, dan makna istilah masih lemah dan belum maksimal.

Rendahnya penguasaan kosakata siswa juga disebabkan oleh kurangnya wawasan dan pengetahuan siswa tentang sinonim, antonim, dan makna istilah sehingga siswa kesulitan dalam mempelajari kosakata di sekolah. Terbukti bahwa banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. KKM SMP Negeri 2 Sungai Penuh untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 70.

Sehubungan dengan teknik yang tepat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, penggunaan teknik permainan kata seperti teka-teki silang merupakan alternatif yang dapat dilakukan. Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Pada umumnya para siswa menyenangi dan menghayati aneka permainan kata salah satunya teka-teki silang. Permainan teka-teki silang menurut Subana, dkk, (2000:207), adalah salah satu contoh permainan yang memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana menggembirakan. Selain itu, Tarigan (2011:229) teka-teki silang adalah jenis permainan kata dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang ditentukan dalam teka-teki silang tersebut

Crystal (dalam Nurmawati, 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 menggembirakan.

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 pemenang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan karena siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh masih lemah dalam menguasai kosakata sehingga tidak terampil dalam berbahasa. Penggunaan teka-teki silang diharapkan mampu meminimalisasikan kesulitan siswa dalam menguasai kosakata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, teknik permainan ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran kosakata, khususnya di SMP Negeri 2 Sungai Penuh. Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan penguasaan kosakata melalui teknik permainan teka-teki silang di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dikatakan PTK karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran penguasaan sinonim, antonim, dan makna istilah di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2009:3) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan yang dilakukan didasarkan atas upaya meningkatkan hasil, yaitu lebih baik dari sebelumnya. Karakteristik utama dalam penelitian tindakan kelas adalah menggunakan siklus. Pada prinsipnya penelitian tindakan kelas memiliki empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Keempat tahap tersebut merupakan dasar untuk rancangan pemecahan masalah dan harus ada dalam satu siklus.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh dengan subjek penelitian 40 orang siswa, pada mata pelajaran bahasa Indonesia semester 1 tahun ajaran 2012/2013. Sekolah ini terletak di jalan M. Husni Thamrin, Sungai Penuh. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian dijelaskan secara deskriptif berdasarkan temuan-temuan siklus yang telah dilaksanakan.

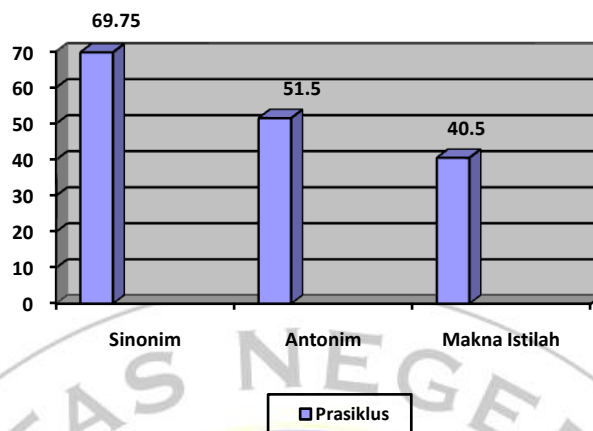
Data penelitian ini bersumber dari proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan hasil tes unjuk kerja, lembar observasi, catatan lapangan, dan angket respons siswa. Penganalisisan data dilakukan dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif setiap selesai siklus. Data yang akan dianalisis adalah tes, data observasi, catatan lapangan, dan angket respons siswa.

C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum melakukan tindakan pada siklus I, Peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan prasiklus (studi pendahuluan).

Berdasarkan hasil tes yang ditugaskan guru, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. *Pertama*, penguasaan kosakata siswa masih lemah. *Kedua*, siswa tidak terlibat secara aktif, tidak serius dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta masih belum bisa berdiskusi dengan baik dalam mengisi teka-teki silang. *Ketiga*, rata-rata hasil tes penguasaan kosakata siswa prasiklus adalah 53, 92% berada pada kualifikasi hampir cukup. *Keempat*, siswa dengan nilai tes kurang dari 70 berjumlah 32 siswa (80%) dengan kriteria tidak

tuntas dan siswa dengan kriteria tuntas hanya berjumlah 8 siswa (20%) dengan nilai kurang dari 70. Hal ini menunjukkan penguasaan kosakata siswa masih belum memenuhi KKM yaitu 70. Agar lebih jelas, berikut grafik pengkualifikasian nilai tes prasiklus.



Gambar 1. Grafik Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh per Indikator pada Prasiklus

Berdasarkan grafik tersebut diperoleh gambaran bahwa rata-rata penguasaan kosakata siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai penuh dalam (1) penguasaan sinonim adalah 69,75% yang tergolong tidak tuntas, (2) penguasaan antonim adalah 51,50% yang tergolong tidak tuntas, dan (3) penguasaan makna istilah adalah 40,50% yang tergolong tidak tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh pada setiap indikator belum mencapai KKM yaitu 70. Berdasarkan hasil data prasiklus inilah dilaksanakan siklus I.

1. Peningkatan Proses dan Hasil Penguasaan Kosakata melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh pada Siklus I.

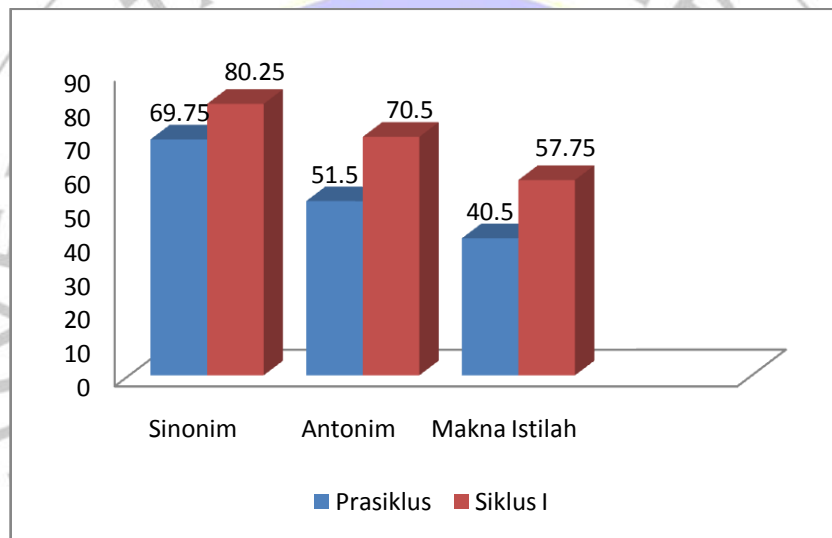
Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2012 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 7 Desember 2012. Penelitian pada siklus I meliputi empat tahapan kegiatan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penerapan teka-teki silang dalam perencanaan pembelajaran kosakata disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan disusun dan dikembangkan berdasarkan program semester 1 (satu). Perencanaan dibuat untuk dua kali pertemuan atau 4x45 menit. Penyusunan RPP dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan kolaborator. Peneliti berperan langsung sebagai guru yang memberikan tindakan, sedangkan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh berperan sebagai kolaborator dan *observer* (pengamat).

Tahap pelaksanaan kegiatan siklus I adalah *pertama*, guru memberikan apersepsi. *Kedua*, guru memotivasi siswa rajin belajar. *Ketiga*, guru menginformasikan tujuan pembelajaran dengan teknik permainan teka-teki silang. *Keempat*, guru menjelaskan tentang pengisian teka-teki silang. *Kelima*, siswa secara individu mengisi teka-teki silang. siswa yang paling cepat selesai mengisi teka-teki silang dinyatakan sebagai pemenang. *Keenam*, siswa mencari makna kata yang menjadi jawaban teka-teki silang di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang telah disediakan guru. *Ketujuh*, guru menjelaskan tentang sinonim, antonim, dan makna kata atau istilah. *Kedelapan*, guru memberikan tes objektif tentang sinonim, antonim, dan makna kata atau istilah pada siswa. *Kesembilan*, siswa mengisi lembar jawaban. *Kesepuluh*, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Setelah kegiatan belajar pada pertemuan pertama berakhir,

guru meminta siswa mengisi angket mengenai proses pembelajaran dengan teknik permainan teka-teki silang.

Penguasaan kosakata menggunakan teknik permainan teka-teki silang ini pada siklus I ini merupakan upaya untuk memperbaiki dan memecahkan masalah yang ditemui pada prasiklus (studi pendahuluan). Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran kosakata menggunakan teka-teki silang 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 sebagai berikut. *Pertama*, masih ada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. *Kedua*, siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dalam mengikuti pembelajaran. *Ketiga*, siswa tidak bisa berdiskusi dengan baik, keempat, siswa masih tidak berani untuk bertanya. *Kelima*, nilai penguasaan kosakata siswa belum menunjukkan perubahan yang berarti, dengan rata-rata kelas 69,50% berda pada kualifikasi lebih dari cukup. Hal tersebut menunjukkan penguasaan kosakata siswa belum memenuhi KKM yaitu 70. Agar lebih jelas, berikut grafik perbandingan rata-rata nilai penguasaan kosakata siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh dari prasiklus ke siklus I.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh pada Prasiklus ke Siklus I.

Berdasarkan grafik tersebut, diperoleh gambaran rata-rata penguasaan kosakata siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh dalam (1) penguasaan sinonim adalah 80,25% yang tergolong tuntas, (2) penguasaan antonim adalah 70,50% yang tergolong tuntas, dan (3) penguasaan makna istilah adalah 57,75% yang tergolong tidak tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh naik sebesar 15,58% dari prasiklus. Meskipun demikian, nilai penguasaan kosakata siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Sungai Penuh pada siklus I belum mencapai KKM yaitu 70. Berdasarkan hasil data siklus I inilah dilaksanakan siklus II.

2. Peningkatan Proses dan Hasil Penguasaan Kosakata melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh pada Siklus II.

Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2012 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2012. Pelaksanaan tindakan siklus II ini dilaksanakan karena proses dan hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus I belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh

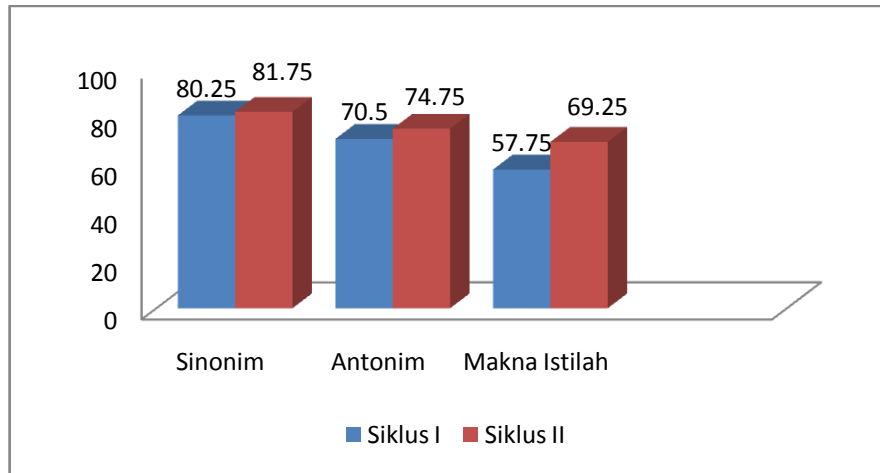
sekolah yakni 70. Penelitian pada siklus II meliputi empat tahapan kegiatan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang dengan fokus pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Langkah-langkah dalam melaksanakan tindakan siklus II ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, guru memberikan apersepsi. *Kedua*, guru memotivasi siswa rajin belajar. *Ketiga*, guru menginformasikan tujuan pembelajaran dengan teknik permainan teka-teki silang. *Keempat*, guru menjelaskan tentang pengisian teka-teki silang. *Kelima*, siswa secara berkelompok mengisi teka-teki silang. kelompok yang paling cepat selesai mengisi teka-teki silang dinyatakan sebagai pemenang dan diberikan hadiah. *Keenam*, guru dan siswa mendiskusikan jawaban teka-teki silang menggunakan kertas karton yang telah disediakan oleh guru yang diletakkan pada papan tulis. *Ketujuh*, siswa secara berkelompok mencari makna kata yang menjadi jawaban teka-teki silang di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang telah disediakan guru. Hal ini karena keterbatasan kamus yang dimiliki perpustakaan sekolah. *Kedelapan*, guru menjelaskan tentang sinonim, antonim, dan makna kata atau istilah. *Kesembilan*, guru memberikan tes objektif tentang sinonim, antonim, dan makna kata atau istilah pada siswa. *Kesepuluh*, siswa mengisi lembar jawaban. *Kesebelas*, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. *Keduabelas*, guru meminta siswa mengisi angket mengenai proses pembelajaran dengan teknik permainan teka-teki silang.

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran kosakata dengan teknik permainan teka-teki silang pada siklus II, disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah menunjukkan perubahan yang berarti, baik pada keaktifan siswa selama belajar maupun hasil belajar siswa dalam menguasai kosakata khususnya sinonim, antonim, dan makna istilah. Artinya, pelaksanaan siklus II sudah dapat dikatakan berhasil serta meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dan siswa dapat terampil dalam berbahasa dan menggunakan kosakata di dalam kalimat.

Peningkatan proses pembelajaran ditandai dengan kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan teka-teki silang menunjukkan perubahan dari siklus sebelumnya. Siswa yang paling cepat selesai mengerjakan teka-teki silang dinyatakan sebagai pemenang dan diberikan hadiah. Siswa sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, berdiskusi dengan baik dan sudah berani untuk bertanya. Siswa juga sudah serius dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Peningkatan hasil tes penguasaan kosakata menggunakan teknik permainan teka-teki silang ditandai dengan pemerolehan nilai siswa yang menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Nilai rata-rata siswa pada siklus II ini mencapai 75,25%, berada pada kualifikasi lebih dari cukup karena pada indikator penguasaan makna istilah masih belum tuntas. Namun, tidak perlu dilakukan tindakan siklus selanjutnya karena jika dibandingkan pada siklus sebelumnya secara keseluruhan nilai rata-rata siswa sudah memperlihatkan peningkatan. Artinya, nilai pada siklus II sudah mencapai KKM yang diharapkan, yaitu 70. Agar lebih jelas, berikut grafik perbandingan rata-rata nilai penguasaan kosakata siswa melalui teknik permainan teka-teki silang di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh, pada siklus I dan Siklus II.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Penguasaan Kosakta Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh pada Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan grafik tersebut, diperoleh gambaran rata-rata penguasaan kosakta siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh dalam (1) penguasaan sinonim adalah 81,75% yang tergolong tuntas, (2) penguasaan antonim adalah 74,75% yang tergolong tuntas, dan (3) penguasaan makna istilah adalah 69,25% yang tergolong tidak tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakta siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh pada setiap siklus naik sebesar 5,75%. Nilai penguasaan kosakta melalui teknik permainan teka-teki silang di kelas VII A SMP Negri 2 Sungai Penuh pada siklus II sudah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70.

Perbandingan peningkatan penguasaan kosakta melalui teknik permainan teka-teki silang di kelas VII A SMP Negri 2 Sungai Penuh pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Peningkatan Penguasaan Kosakta melalui Teknik Permainan Teka-teki Silang di Kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh per indikator pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Sinonim	69,75	80,25	81,75
2.	Antonim	51,5	70,5	74,75
3.	Makna istilah	40,5	57,75	69,25
Rata-rata		53,92	69,50	75,25

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis temuan dan pembahasan data, disimpulkan bahwa penerapan teknik permainan teka-teki silang dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran kosakta di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungai Penuh. Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan: (1) guru dapat menggunakan teknik permainan teka-teki silang sebagai alternatif untuk meningkatkan penguasaan kosakta siswa, dan (2) guru diharapkan mampu memilih teknik yang sesuai serta dilengkapi dengan media yang menarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran di kelas.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan hasil penelitian untuk penulisan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dra. Emidar, M.Pd. dan pembimbing II Ena Noveria, M.Pd.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi dan Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Manaf, Ngusman. 2008. *Semantik Teori dan Terapannya dalam Bahasa Indonesia*. Padang: UNP Press.
- Nurgiyantoro, B. 1995. *Penelitian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Soeparno. 1998. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Subana, dkk. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Tarigan, H.G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

