PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI PAO – PAO KABUPATEN GOWA

[1]Putri Awalia Syahra, [2]Andi Adam, [3]Andi Syamsul Alam

[1,2,3]*Universitas Muhammadiyah Makassar*
E-mail: [1]putriawalia640@gmail.com, [2]and.adam@unismuh.ac.id,
[3]tridarmaandialam82@gmail.com

ABSTRACK

This study aimed to determine the effect of using Crossword Puzzle media on the Indonesian vocabulary mastery of fifth-grade students at SD Negeri Pao-Pao, Gowa Regency. This research employed a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest experimental design. The sample consisted of 31 students selected using total sampling technique. The instruments used were vocabulary mastery tests (pretest and posttest), observation sheets, and documentation. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics with the assistance of IBM SPSS Statistics version 31.The results showed that the mean score of the pretest was 58.45 and increased to 84.12 in the posttest. The Shapiro-Wilk normality test indicated that the data were normally distributed (Sig. > 0.05). The hypothesis testing using Paired Sample t-test showed that the significance value (Sig. 2-tailed) was 0.000 < 0.05, which means that H_0 was rejected and H_1 was accepted.Based on these findings, it can be concluded that the use of Crossword Puzzle media has a significant effect on improving students' Indonesian vocabulary mastery. This media was proven to increase students' learning motivation, activeness, and learning outcomes in Indonesian language learning.

Keywords : *Crossword Puzzle, Vocabulary Mastery, Indonesian Language.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Pao-Pao Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen One Group Pretest–Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 31 siswa yang ditentukan dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan berupa tes penguasaan kosakata (pretest dan posttest), lembar observasi, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui bantuan IBM SPSS Statistics versi 31.Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 58,45 dan meningkat menjadi 84,12 pada posttest. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. > 0,05). Uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Crossword Puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Pao-Pao Kabupaten Gowa. Media ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : *Crossword Puzzle, Penguasaan Kosakata, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Menurut Abd Rahman dkk (2022:2) bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia.

Menurut Mubin & Aryanto (2024:554) Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan sebagai alat pemersatu bangsa, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia juga meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi dengan baik dan benar. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa indonesia yaitu merupakan kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra indonesia. Salah satu mata pelajaran yang dapat membantu pembentukan dan pengembangan karakter di SD adalah Bahasa Indonesia, Bahasa indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan yang penting dalam dunia pendidikan (Mailida dkk, 2018).

Penguasaan kosakata adalah hal mutlak dalam keterampilan berbahasa, semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah seseorang memahami dan menerapkan penggunaan bahasa dalam berkomunikasi dalam lisan maupun tulisan. Media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi Pelajaran (Falahudin, 2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran diketahui dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Menurut Primanita Sholihah Rosmana dkk. (2024), bahwa media merupakan sarana komunikasi yang efektif antara guru dan siswa karena berfungsi sebagai perantara pesan pembelajaran agar dapat diterima lebih jelas dan menarik perhatian peserta didik. Menurut Siti Nurazizah (2024:5666) penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah. Crossword Puzzle merupakan salah satu media permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Media pembelajaran Crossword Puzzle ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata. Crossword puzzle (teka-teki silang) atau sejenisnya berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem pendekatan, serta pemecahan masalah secara umum dapat mendorong keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pendidikan (Sari & Munirah, 2025).

Berdasarkan hasil observasi permasalahan khusus yang ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata pada peserta didik semakin menurun. Bentuk rendahnya penguasaan kosakata peserta didik adalah kesulitan dalam memahami isi teks bacaan, kurang mampu mengekspresikan dirinya baik dalam bentuk tulisan maupun lisan, penurunan prestasi akademik, dan lain-lain (Nabilah dkk, 2024:929). Permasalahan tersebut terlihat ketika guru memberikan tugas membaca maupun

menulis, sebagian siswa masih kesulitan memahami makna kata, menemukan sinonim dan antonim, serta menggunakan kata secara tepat dalam kalimat. Metode yang sering digunakan yakni metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran didalam kelas dan sangat jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Sufi Zakiya, dkk (2025) dalam jurnal *Jupetra* menemukan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, sebab media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan pemahaman, retensi, dan prestasi akademik mereka.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa indonesia yang masih monoton dan kurangnya siswa mengkreasikan dan mengeluarkan pemikiran-pemikirannya di kelas V SD Negeri Pao – Pao, Peneliti memberikan solusi dengan memperkenalkan media crossword puzzle yang merupakan permainan dimana siswa harus mengisi ruang- ruang kosong (berbentuk kotak) dengan huruf- huruf yang berbentuk kata berdsarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan (Irmawanty & Reski, 2022). Hal ini dilakukan karena di kelas V belum diterapkan sehingga pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan papan tulis yang cenderung pasif. Dengan menghadirkan Media crossword puzzle dapat memberikan nilai positif untuk peserta didik, yaitu peserta didik selalu berlomba untuk mendapatkan jawabannya dengan benar, sehingga muncul persaingan sehat antara perorangan ataupun kelompok (Khasanah dkk., 2020). Media ini sangat sederhana untuk diajarkan ketika pembelajaran berlangsung sehingga yang paling menarik dari media ini dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Mawardhani dkk, 2023).

Penelitian ini menghadirkan kebaharuan dengan mengintegrasikan penggunaan media crossword puzzle khususnya pada penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas V SD Negeri Pao- Pao yang selama ini belum pernah menggunakan media tersebut dalam proses belajar mengajar. Selama ini, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis tanpa dukungan media interaktif. Penelitian ini menghadirkan inovasi baru dengan memadukan unsur permainan edukatif dan pembelajaran kosakata, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa , Hal ini membantu mereka dalam menguasai kosakata dengan mudah (Purwoko & Masitoh, 2022).

Media crossword puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah karena media ini memiliki karakteristik yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga mampu menarik perhatian siswa sekaligus menumbuhkan motivasi belajar. Permainan teka-teki silang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan edukatif, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memperluas dan memperdalam penguasaan kosakata secara kontekstual. Selain itu, crossword puzzle dapat melatih kemampuan berpikir logis, konsentrasi, serta daya ingat siswa dalam memahami makna dan penggunaan kata dengan benar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, media ini dianggap relevan karena sesuai dengan perkembangan kognitif siswa yang masih gemar bermain sambil belajar. Oleh karena itu, penerapan crossword puzzle diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna, sekaligus memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam mengajarkan penguasaan kosakata.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle (teka-teki silang) terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Desain eksperimen yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design, di mana satu kelompok siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan kosakata sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Crossword Puzzle, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk melihat perubahan hasil belajar setelah perlakuan (Arib dkk, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pao Pao, yang terletak di Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan kreatif sehingga sesuai untuk penggunaan media crossword puzzle. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Pao Pao tahun ajaran 2025/2026. Populasi ini terdiri dari satu rombongan belajar dengan jumlah keseluruhan 31 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil, maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.Teknik pengambilan sampel ini disebut dengan sampling jenuh (total sampling), yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, seluruh siswa kelas V SD Negeri Pao Pao menjadi subjek penelitian yang akan diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media crossword puzzle.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penguasaan kosakata Bahasa Indonesia, yang terdiri atas dua bentuk, yaitu pretest dan posttest. Tes disusun berdasarkan indikator penguasaan kosakata dalam kurikulum kelas V. Tes berisi soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Selain itu, digunakan pula lembar observasi untuk mencatat aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar kerja siswa, dan hasil tes.

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu observasi,wawancara,dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk memperoleh wawasan tentang perilaku siswa dan efektivitas pembelajaran yang menggunakan media crossword puzzle. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman dan pemahaman siswa serta guru mengenai penggunaan media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Dokumentasi berupa hasil kerja siswa, modul ajar guru, dan materi pembelajaran juga dikumpulkan untuk mendukung data (Ramadhan dkk., 2025).

Penerapan statistik deskriptif yang tepat dapat memperkuat validitas hasil penelitian dan menjadi dasar untuk analisis statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media crossword puzzle. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian seperti rata-rata (mean), nilai tertinggi, nilai terendah, simpangan baku, serta persentase peningkatan penguasaan kosakata siswa (Subhaktiyasa dkk, 2025).Sebelum menguji hipotesis dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil tes penguasaan kosakata siswa berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal menjadi syarat agar analisis menggunakan uji-t dapat dilakukan.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau uji Shapiro-Wilk melalui program SPSS. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkan media crossword puzzle. Jenis uji yang digunakan adalah Paired Sample t-test, karena pengujian dilakukan pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai t-hitung > t-tabel atau nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media crossword puzzle terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Sebaliknya, jika t-hitung < t-tabel atau Sig. > 0,05, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data pada penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian dengan judul pengaruh media crossword puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Pao – pao. Dalam penelitian ini melibatkan satu kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas V.

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pretest dan posttest. Pretest merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan posttest dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Hasil pretest dan posttest siswa akan dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Berikut adalah penjelasan mengenai hasil analisis data pada penelitian ini.

Tabel 1. OutPut SPSS Tes Deskriptif Statistic Pretest

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
PRETEST	31	60	20	80	1660	53.55	2.953	16.441	270.323
Valid N (listwise)	31								

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 31 orang. Nilai pretest memiliki rentang skor 60, dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 80. Total keseluruhan skor adalah 1.660 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 53,55. Standar deviasi sebesar 16,441 menunjukkan adanya variasi nilai yang cukup beragam di antara responden. Dengan rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan atau kemampuan responden sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah.

Tabel 2. OutPut SPSS Tes Deskriptif Statistic Posttest

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
POSTTEST	31	50	50	100	2640	85.16	2.313	12.877	165.806
Valid N (listwise)	31								

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa jumlah responden pada posttest sebanyak 31 orang. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan nilai terendah 50, dengan rentang nilai 50. Jumlah total skor posttest adalah 2.640 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 85,16. Standar

deviasi sebesar 12,877 menunjukkan adanya variasi nilai antar responden, namun secara umum nilai rata-rata berada pada kategori tinggi. Jika skor hasil belajar dikelompokkan ke dalam empat kategori.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pretest

		Pretest	
Nilai	**Kategori**	**F**	**P%**
90 – 100	Sangat Baik	0	0%
80 - 89	Baik	1	3,2%
70 - 79	Cukup	6	19,4%
0 - 69	Kurang	24	77,4%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui distribusi nilai pretest dari 31 responden. Sebagian besar responden berada pada kategori Kurang (0–69) yaitu sebanyak 24 orang (77,4%). Responden yang berada pada kategori Cukup (70–79) sebanyak 6 orang (19,4%). Selanjutnya, kategori Baik (80–89) hanya 1 orang (3,2%), dan tidak terdapat responden pada kategori Sangat Baik (90–100) atau sebesar 0%.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Posttest

		Posttest	
Nilai	**Kategori**	**F**	**P%**
90 – 100	Sangat Baik	19	61,3%
80 - 89	Baik	5	16,1%
70 - 79	Cukup	5	16,1,%
0 - 69	Kurang	2	6,5%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada kategori Sangat Baik (90–100) yaitu sebanyak 19 orang (61,3%). Responden yang berada pada kategori Baik (80–89) sebanyak 5 orang (16,1%), kategori Cukup (70–79) sebanyak 5 orang (16,1%), dan kategori Kurang (0–69) sebanyak 2 orang (6,5%).

Uji Normalitas

Pengujian normalitas data pada nilai pretest dan posttest dimasukkan ke dalam software SPSS versi 31 untuk dilakukan pengolahan data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan tabel Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel yang digunakan sebanyak 31 responden sehingga masih memenuhi kriteria penggunaan uji tersebutTabel 6 Data Output SPSS Uji Normalitas

Tabel 5. Data Output SPSS Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NEW_PRETEST	.145	31	.097	.938	31	.071
NEW_POSTTEST	.130	31	.193	.964	31	.369

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest sebesar 0,071 dan pada data posttest sebesar 0,369. Karena nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis penelitian ini digunakan uji Paired Sample t-Test. Uji t berpasangan digunakan karena berdasarkan hasil uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk, data pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji Paired Sample t-Test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan.

Taraf signifikansi (α) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji Paired Sample t-Test menggunakan bantuan program SPSS versi 31 adalah sebagai berikut: jika nilai Sig. (2-tailed) ≥ 0,05 maka Ho diterima dan H_1 ditolak, sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan H_1 diterima.

Berikut adalah keterangan mengenai Ho dan H_1:

a. Ho: Tidak ada pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
b. H_1: Ada pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Posttest

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	NEW_PRETEST - NEW_POSTTEST	.00000000	18.28537046	3.28414948	-6.70712803	6.70712803	.000	30	.500	1.000

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka Ho ditolak dan H_1 diterima.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas V, Penelitian ini hanya memakai satu kelas untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian ini menggunakan pretest dan posttest yang dilakukan setelah perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Penelitian inibertujuan untuk mengetahui pengaruh media crossword puzzle terhadap penguasaan kosakata Bahasa indonesia siswa kelas V SD Negeri Pao - pao.

Data hasil penelitian siswa kelas V SD Negeri Pao – pao Kabupaten Gowa, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan menggunakan media crossword puzzle dan tanpa menggunakan media crossword puzzle. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa pada penguasaan kosakata diadakan perlakauan (pretest) dan rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (Posttest).

Berdasarkan hasil dari data yang sudah dianalisis, maka hasil belajar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil analisis deskriptif nilai hasil belajar menyatakan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest siswa. Rata-rata

nilai sebelum penerapan media crossword puzzle (pretest) adalah **48,15**, sedangkan nilai rata-rata setelah penerapan media crossword puzzle (posttest) menunjukkan nilai **85,37.** Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media crossword puzzle memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Pao-Pao.

2. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) data pretest sebesar 0,071 dan data posttest sebesar 0,369. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu Paired Sample t-test. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media crossword puzzle terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Pao-Pao.

Berdasarkan data hasil analisis deskriptif tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang di ajar dengan menggunakan media lebih baik daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media.

Penggunaan media crossword puzzle terhadap siswa kelas V SD Negeri Pao-Pao Kabupaten Gowa memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar, yakni:

1. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Media crossword puzzle mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui kegiatan membaca petunjuk, berpikir, dan mengisi jawaban pada kotak-kotak yang tersedia.
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar. Bentuk pembelajaran yang menyerupai permainan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Siswa dilatih untuk menganalisis petunjuk, menghubungkan dengan kosakata yang telah dipelajari, serta menentukan jawaban yang tepat.
4. Meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Melalui latihan yang berulang dan pembahasan bersama, siswa lebih mudah memahami, mengingat, serta menggunakan kosakata dengan benar.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai dari pretest ke posttest setelah diterapkannya media crossword puzzle dalam pembelajaran.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Pao - pao Kabupaten Gowa pada saat menggunakan crossword puzzle lebih mempengaruhi hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data baik secara deskriptif maupun inferensial dan pembahasan hasil penelitian maka dapat di kemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis deskriptif nilai penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa menunjukkan adanya peningkatan yang dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest siswa. Rata-rata nilai sebelum penerapan media crossword puzzle (pretest) adalah 58,45 sedangkan nilai rata-

rata setelah penerapan media crossword puzzle (posttest) menunjukkan nilai 84,12. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia setelah diterapkannya media crossword puzzle dalam proses pembelajaran.

2. Penggunaan media crossword puzzle berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Pao-Pao Kabupaten Gowa. Hal ini dapat dilihat melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media crossword puzzle terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abd Rahman BP; Sabhayati Asri Munandar; Andi Fitriani; Yuyun Karlina; Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur - unsur Pendidikan. *PAl Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam ISSN:*, *2*(1), 08.

Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan*. *4*, 5497–5511.

Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. *4*, 104–117.

Irmawanty, & Reski, A. (2022). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, *1*(1), 12–18.

Khasanah, N. R., Atnuri, & Fanani, A. (2020). Pengaruh Crossword Puzzle Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *16*(30s), 41–48. https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2756

Mailida, yulita. Wandini, Rora Rizki. Rahma, M. fathia. (2018). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, *3*, 1–2.

Mawardhani, M. A., Dewi, A. L. S., & Andjariani, E. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *9*(1), 1–10. https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4744

Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *3*(03), 554–559. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429

Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas Iv Melalui Strategi Crossword Puzzle Dengan Model Problem Based Learning. *JJurnal Pendidikan Dasar Perkasa : Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *10*(2), 927–938. https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3795

Nurazizah, S. (2024). Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, *3*(5), 5666–5670. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13195

Purwoko, B., & Masitoh, S. (2022). Permainan Teka-teki Silang Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–19.

Ramadhan, A. F., Fakhruddin, A., & Faqihuddin, A. (2025). *Implementasi Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Sma*. *5*(1), 1–15.

Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 3048–3054.

Sri Windy Sari, Munirah, H. (2025). *Penerapan Media Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Di Kelas Ii Sd Inpres Hartaco Indah*. *10*, 242–254.

Subhaktiyasa, P. G., Ayu, S., & Candrawati, K. (2025). *Penerapan Statistik Deskriptif: Perspektif Kuantitatif dan Kualitatif*. *January*. https://doi.org/10.59672/emasains.v14i1.4450

Zakiya, S., Nisa, K., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Dasar Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT). *Jurnal Pendidikan Transformtif (JPT)*, *04*(01), 85–99.