



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**PENGEMBANGAN TEKA-TEKI CARI KATA  
DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA  
MENULIS PERMULAAN SISWA SD KELAS I**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

**UNNES**  
oleh  
Nur Hidayati  
1401413066  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Penanda tangan di bawah ini:

nama : Nur Hidayati

NIM : 1401413066

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

judul skripsi : Pengembangan Teka-Teki Cari Kata

dengan Pendekatan Saintifik sebagai Media Pembelajaran  
Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas I

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri,  
bukan jiplakan karya tulis orang lain sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau  
tulisan orang lain dalam skripsi dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 21 Juni 2017

Peneliti,



Nur Hidayati

NIM 1401413066

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik sebagai Media Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan Siswa SD Kelas I”

Nama : Nur Hidayati  
NIM : 1401413066  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Pembimbing Utama



Nugraheti Sismulyasih Sb., S.Pd., M.Pd.  
NIP 198505292009122005

Semarang, 21 Juni 2017

Pembimbing Pendamping



Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.  
NIP 196008061987031001





**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Teka-Teki Cari kata dengan Pendekatan Saintifik sebagai Media Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan Siswa SD Kelas I” karya,

nama : Nur Hidayati

NIM : 1401413066

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari jumat, tanggal 21 Juli 2017.

Semarang, 21 Juli 2017

### Panitia Ujian



Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Penguji,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

NIP 197701262008121003

Pembimbing Utama,

Nugraheti Sismulyasih Sb., S.Pd., M.Pd

NIP 198505292009122005

Pembimbing Pendamping,

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.

NIP 196008061987031001

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Bacalah, maka Anda akan mengenal dunia. Menulislah, maka dunia akan mengenal Anda (Jusuf Kalla).
2. Ilmu itu ada di mana-mana, pengetahuan di mana-mana tersebar, kalau kita bersedia membaca, dan bersedia mendengar (Felix Siauw).
3. Sebelum menulis, belajarlh berpikir dahulu (Boileau).

### **PERSEMBAHAN**

1. Kedua orang tua, Bapak Sumari dan Ibu Siti Marfu'ah.
2. Almamater Universitas Negeri Semarang.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

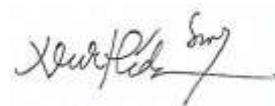
Peneliti mengucapkan puji syukur kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan karunia, hidayah, dan inayah-Nya, karena peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik sebagai Media Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan Siswa SD Kelas I”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Penguji;
5. Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I;
6. Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., Pembimbing II;
7. Meina Febriani, M.Pd., Validator ahli materi;
8. Dr. Deni Setiawan, M.Hum., Validator ahli media;
9. Fachruddin Arisyanto, M.Pd., Kelapa SDI Siti Sulaechah 01 Semarang;
10. Anisatun N., S.Pd.I., Kepala SDS Nurul Islam Purwoyoso;
11. Temu, S.Pd., Guru kelas IA SDI Siti Sulaechah 01 Semarang;
12. Fitriyana Norhidayati, SHI., Guru kelas IB SDI Siti Sulaechah 01 Semarang; dan
13. Rif'atun Nashihah, S.Pd., Guru kelas I SDS Nurul Islam Purwoyoso.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 21 Juni 2017

Peneliti,



Nur Hidayati

NIM 1401413066

## ABSTRAK

Hidayati, Nur. 2017. *Pengembangan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Sainifik sebagai Media Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan Siswa SD Kelas I*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Nugraheti Sismulyasih Sb., S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IA SDI Siti Sulaechah 01 Semarang, peneliti menemukan permasalahan, diantaranya rendahnya kemampuan membaca dan menuliskan kosakata dengan benar, dan kurangnya media pembelajaran membaca dan menuliskan kosakata. Dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi pada masalah kurangnya media pembelajaran membaca dan menuliskan kosakata. Oleh karena itu peneliti mengembangkan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan desain teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik; (2) mendeskripsikan penilaian ahli media dan ahli materi terhadap teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik; (3) mengetahui keefektifan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*research and development*) dengan prosedur penelitian Borg and Gall. Subjek Penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IA SDI Siti Sulaechah 01 Semarang (uji keefektifan), siswa kelas IB SDI Siti Sulaechah 01 Semarang (uji coba lapangan skala besar), siswa kelas I SDS Nurul Islam Purwoyoso (uji coba lapangan skala kecil), guru kelas IA SDI Siti Sulaechah 01 Semarang, serta dosen ahli media dan dosen ahli materi.

Hasil penelitian ini adalah (1) buku kumpulan teka-teki cari kata tentang kegiatan pagi hari, disesuaikan dengan buku tematik terpadu kurikulum 2013, dan menerapkan pendekatan saintifik; (2) penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebesar 92,09%, artinya sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan; (3) hasil uji keefektifan penggunaan media teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebesar 0,89, berarti berada pada interval  $\geq 0,7$ , artinya masuk kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik efektif digunakan sebagai media pembelajaran membaca dan menulis kosakata. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama membaca dan menulis permulaan.

**Kata kunci:** membaca menulis permulaan, media pembelajaran, teka-teki cari kata, pendekatan saintifik.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Pembatasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
2.1 Kajian Teori .....	12
2.1.1 Keterampilan Berbahasa .....	12
2.1.2 Keterampilan Membaca.....	13
2.1.3 Keterampilan Menulis.....	15
2.1.4 Teknik dan Strategi Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan .....	18

2.1.5 Media Pembelajaran .....	19
2.1.6 Teka-Teki.....	24
2.1.7 Teka-Teki Cari Kata .....	26
2.1.8 Pendekatan Saintifik .....	28
2.2 Kajian Empiris .....	30
2.3 Kerangka Berpikir.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1 Desain Penelitian .....	44
3.2 Prosedur Penelitian.....	45
3.3 Subjek Penelitian.....	48
3.4 Instrumen Penelitian.....	48
3.5 Uji Validitas .....	51
3.6 Teknik Analisis Data.....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Perencanaan Produk .....	56
4.1.2 Hasil Penilaian Ahli .....	69
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk .....	87
4.2 Pembahasan .....	88
4.2.1 Keunggulan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik ....	88
4.2.2 Kekurangan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik ....	91
4.2.3 Cara Penggunaan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Sain- tifik.....	91
4.2.4 Tindak Lanjut .....	93
4.2.5 Keterbatasan Penelitian.....	94
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>96</b>
5.1 Simpulan .....	96
5.2 Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Deskripsi Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik.....	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran .....	53
Tabel 3.3 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar .....	54
Tabel 4.1 Profil Membaca dan Menulis Kosakata Berdasarkan Kondisi Siswa.	56
Tabel 4.2 Profil Teka-Teki Cari Kata Berdasarkan Tampilan .....	57
Tabel 4.3 Profil Teka-Teki Cari Kata Berdasarkan Isi .....	59
Tabel 4.4 Profil Teka-Teki Cari Kata Berdasarkan Bahasa.....	60
Tabel 4.5 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Keterbacaan Teks pada Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik .....	69
Tabel 4.6 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Kualitas Gambar Teka- Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik .....	70
Tabel 4.7 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Keserasian Warna Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik .....	71
Tabel 4.8 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Bentuk Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik.....	72
Tabel 4.9 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Tekstur Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik.....	72
Tabel 4.10 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Bahan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik.....	73
Tabel 4.11 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Penggunaan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik.....	74
Tabel 4.12 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi terhadap Isi Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik.....	76
Tabel 4.13 Keefektifan Media Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Sain- tifik .....	78
Tabel 4.14 Hasil Perbaikan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik ..	80

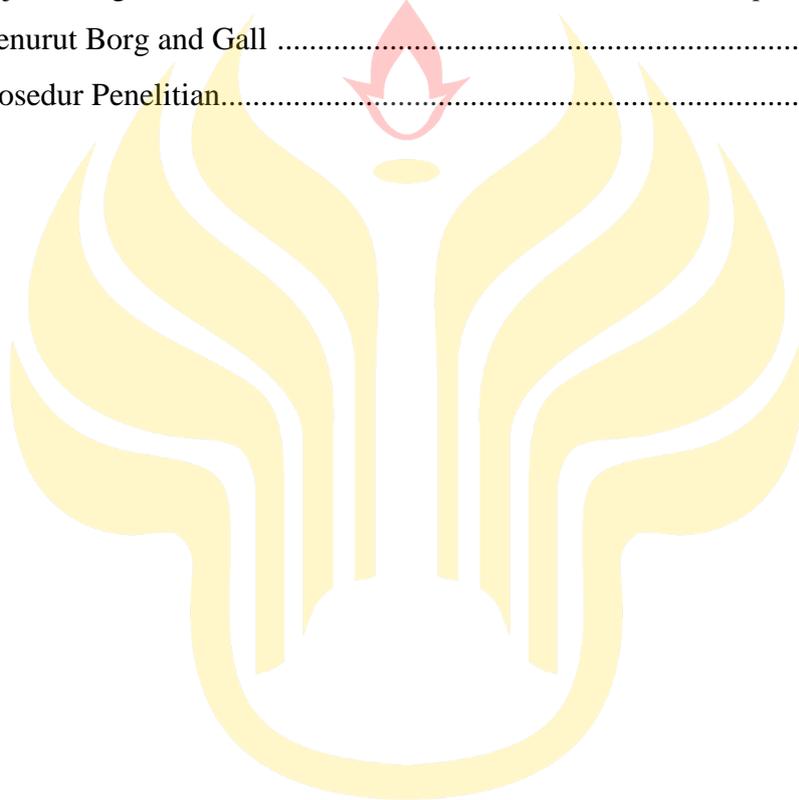
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Pretes dan Postes Uji Coba Skala Kecil .....	85
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Pretes dan Postes Uji Coba Skala Besar.....	86
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Pretes dan Postes Uji Keefektifan .....	87



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	43
3.1 Tujuh Langkah Prosedur Penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i> menurut Borg and Gall .....	46
3.2 Prosedur Penelitian.....	47



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Desain Sampul Depan .....	64
Gambar 4.2 Desain Sampul Belakang .....	65
Gambar 4.3 Desain Halaman Sampul .....	65
Gambar 4.4 Desain Tampilan Isi .....	66
Gambar 4.5 Tampilan Desain Cover Depan dan Belakang .....	67
Gambar 4.6 Desain Halaman Sampul.....	67
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Daftar Isi dan Standar Kompetensi .....	68
Gambar 4.8 Tampilan Isi Buku Teka-Teki Cari Kata .....	68
Gambar 4.9 Petunjuk dalam Teka-Teki Cari Kata .....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	103
Lampiran 2 Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	109
Lampiran 3 Angket Penilaian Ahli Media .....	113
Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Materi.....	122
Lampiran 5 Hasil Analisis Kebutuhan Guru .....	128
Lampiran 6 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	133
Lampiran 7 Hasil Penilaian Ahli Media.....	137
Lampiran 8 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	146
Lampiran 9 Hasil Wawancara dengan Guru .....	152
Lampiran 10 RPP.....	153
Lampiran 11 Hasil Lembar Kerja Siswa.....	166
Lampiran 12 Daftar Nilai Uji Coba Lapangan Skala Kecil .....	170
Lampiran 13 Daftar Nilai Uji Coba Lapangan Skala Besar.....	172
Lampiran 14 Daftar Nilai Uji Keefektifan .....	174
Lampiran 15 Tabel Penilaian Menemukan Kata.....	176
Lampiran 16 Tabel Penilaian Menuliskan Kata.....	177
Lampiran 17 Lembar Validasi Instrumen .....	178
Lampiran 18 Surat Izin Validator Ahli Media .....	179
Lampiran 19 Surat Izin Validator Ahli Materi.....	180
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	181
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian dari UPTD.....	183
Lampiran 22 Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	184
Lampiran 23 Dokumentasi.....	186
Lampiran 24 Buku Teka-Teki Cari Kata .....	190

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Santosa (2007:2.2) bahasa bukanlah suatu bakat yang dimiliki oleh sebagian orang saja, akan tetapi setiap orang memiliki kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa seseorang erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa yang dimiliki.

Tarigan (2008:1-9) keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat komponen, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dengan keterampilan lainnya. Keterampilan tersebut hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Keterampilan membaca dan menulis, seperti halnya keterampilan berbahasa lainnya, merupakan suatu proses perkembangan.

Santosa (2008:3.19-3.21) pembelajaran membaca dan menulis di SD terdiri atas dua bagian, yakni membaca dan menulis permulaan dan membaca dan menulis lanjutan (pengalaman). Dalman (2014:85) membaca permulaan mencakup pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur linguistik, pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahasa tertulis), dan kemampuan membaca bertaraf lambat. Kemendikbud (2012:4) pada tingkat dasar/permulaan, pembelajaran menulis lebih diorientasikan pada kemampuan yang bersifat mekanik. Anak-anak dilatih untuk dapat menuliskan (mirip dengan kemampuan melukis atau menggambar) lambang-lambang tulis yang jika dirangkaikan dalam sebuah struktur, lambang-lambang itu menjadi bermakna. Selanjutnya, dengan kemampuan dasar ini, secara perlahan-lahan anak-anak diajarkan pada kemampuan menuangkan gagasan, pikiran, perasaan, ke dalam bentuk bahasa tulis melalui lambang-lambang tulis yang sudah dikuasainya. Inilah kemampuan menulis yang sesungguhnya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IA SDI Siti Sulaechah 01 Semarang, permasalahan yang ditemukan adalah guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran membaca dan menulis kosakata. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku ajar utama, penjelasan di papan tulis, dan pajangan di kelas. Permasalahan tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar membaca dan menulis kosakata, persentase ketuntasan siswa kelas IA SDI Siti Sulaechah 01 Semarang adalah 44,44% dengan rata-rata 64,03.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan media pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis kosakata. Munadi (2008:43) media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran yang tepat guna, yaitu media pembelajaran yang dapat menarik dan memfokuskan perhatian siswa. Seels dan Glasgow dalam Sutirman (2013:16) membagi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Salah satu contoh dari media dengan teknologi tradisional adalah permainan teka-teki. Tarigan (2015:222) permainan teka-teki cari kata dapat memberikan latihan ejaan dan mendorong atau membangkitkan perhatian yang mendalam terhadap pembentukan kata-kata. Selain itu, juga memperlihatkan kepada para siswa bagaimana caranya huruf-huruf dari sejumlah kata dapat dimanipulasikan untuk membentuk kata-kata lain. Teka-teki atau permainan kata juga dapat menekankan betapa pentingnya posisi huruf dan hubungannya dengan makna kata.

Berdasarkan pernyataan di atas, permainan teka-teka cari kata dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi masalah membaca dan menulis kosakata. Selain itu, apabila teka-teki cari kata dikembangkan dalam bentuk buku yang berisi kumpulan teka-teki cari kata, maka dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Teka-teki cari kata sebagai media pembelajaran dapat berjalan optimal apabila dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan yang tepat dapat menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna.

Terkait dengan hal tersebut, pendekatan saintifik diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 103 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2014, pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan merupakan pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menggunakan modus pembelajaran langsung (*direct instructional*) dan tidak langsung (*indirect instructional*). Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP. Dalam pembelajaran langsung peserta didik melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung, yang disebut dengan dampak pembelajaran (*instructional effect*). Aji (2015:122) pendekatan saintifik ini dinilai lebih efektif karena mengajak peserta didik untuk berpikir secara ilmiah. Pembelajaran ditekankan kepada pendekatan saintifik terlembaga kepada lima proses yaitu mengamati, menanya, eksperimen/mengumpulkan informasi, menalar/menganalisis, serta membuat jejaring/mengkomunikasi. Lima proses tersebut, setiap siswa dituntut menerapkan sikap ilmiah seperti jujur, objektif, dan akuntabel selama proses pembelajaran

Penelitian yang dilakukan oleh Vossoughi, Hossein (2009) yang berjudul “*Using Word Search Puzzle Games for Improving Vocabulary Knowledge of Iranian EFL Learners*”, menunjukkan bahwa *word search puzzle* atau teka-teki cari kata dapat meningkatkan pemahaman dan perbendaharaan kosa kata mahasiswa Iran program EFL (*English as a Foreign Language*). Hal tersebut berdasarkan pengujian hipotesis dengan diperolehnya nilai  $t$  sebesar 2,597 dan sig. 2-tailed ( $p = 0,012$ ). Karena  $p$ -value lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak.

Menurut peneliti dalam penerapan teka-teki cari kata perlu dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, misalnya dipadukan dengan pendekatan saintifik. Penelitian yang dilakukan oleh Ardianti, Gading, dan Suartama (2015) dengan judul “Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Menurut Pendekatan Saintifik dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Siswa”, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik tinggi dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik rendah. Hal tersebut berdasarkan rata-rata skor hasil belajar yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik tinggi adalah 137,16 dan rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan pendekatan saintifik rendah adalah 103,41

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dilihat manfaat dari penggunaan teka-teki cari kata dan manfaat penerapan pendekatan saintifik. Hal tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian

tentang pengembangan teka-teki cari kata yang dipadukan dengan pendekatan saintifik. Sehingga peneliti melakukan kajian permasalahan menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Teka-Teki Cari Kata dengan Pendekatan Saintifik sebagai Media Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan Siswa SD Kelas I”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan berikut.

1. Rendahnya kemampuan membaca dan menulis kosakata dengan benar. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa, bahwa dari 36 siswa terdapat 20 siswa yang belum tuntas dan 16 siswa yang sudah tuntas, sehingga persentase ketuntasannya hanya 44,44%.
2. Kurangnya media pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis kosakata. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada pajangan yang ada di kelas, penjelasan di papan tulis, atau sumber buku ajar utama.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pada penelitian ini hanya membatasi pada masalah kurangnya media pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis kosakata.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah dari pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I.

1. Bagaimanakah pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I?
2. Bagaimanakah penilaian ahli media dan ahli materi terhadap teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I?
3. Bagaimanakah keefektifan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, berikut adalah tujuan penelitian dari pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I.

1. Mengembangkan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I.
2. Mendeskripsikan penilaian ahli media dan ahli materi terhadap teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I?

3. Mengetahui keefektifan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Berikut adalah manfaat penelitian secara teoretis dalam pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I.

- a. Mengetahui keefektifan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik untuk siswa SD kelas I.
- b. Menambah pengetahuan tentang keterampilan membaca dan menulis kosakata sesuai dengan susunan huruf yang benar untuk siswa SD kelas I.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Berikut adalah manfaat praktis bagi siswa dalam penelitian pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I.

- 1) Mempermudah pemahaman siswa, sehingga dapat membaca dan menuliskan kosakata dengan benar.

- 2) Meningkatkan motivasi dan minat membaca dan menulis siswa.
- 3) Meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 4) Meningkatkan prestasi dan kreativitas siswa.

#### **b. Bagi Guru**

Berikut adalah manfaat praktis bagi guru dalam penelitian pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I.

- 1) Terlaksananya pembelajaran yang PAIKEM (produktif, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) karena penggunaan media pembelajaran teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik.
- 2) Meningkatkan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswa.

#### **c. Bagi Sekolah**

Berikut adalah manfaat praktis bagi sekolah dalam penelitian pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I.

- 1) Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Memberi motivasi bagi sekolah untuk menciptakan maupun menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### **d. Bagi Peneliti**

Manfaat praktis bagi peneliti dalam penelitian pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I adalah menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang dihasilkan berupa teka-teki cari kata untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 pada tema kegiatanku dan subtema kegiatan pagi hari.
- b. Teka-teki cari kata menerapkan pendekatan saintifik.
- c. Teka-teki cari kata dilengkapi dengan gambar, petunjuk penggunaan, dan soal latihan.
- d. Teka-teki cari kata dikemas dalam bentuk buku kumpulan teka-teki cari kata.

- e. Buku kumpulan teka-teki cari kata terdiri dari 21 halaman, berisi kumpulan teka-teki cari kata yang disajikan bertahap dari menebalkan huruf dalam kotak teka-teki cari kata sampai mencontoh kata yang ditemukan dalam kotak teka-teki cari kata.
- f. Isi buku kumpulan teka-teki cari kata berupa kosakata yang berhubungan dengan pagi hari, seperti kosakata tentang keadaan pagi hari, kegiatan pagi hari, dan sarapan.
- g. Teka-teki cari kata didesain menggunakan *software corel draw X7* dan *photoscape*.
- h. Teka-teki cari kata didesain dengan ukuran B5 (17,6 cm x 25 cm) sesuai dengan keinginan siswa.
- i. Sampul teka-teki cari kata dicetak menggunakan jenis kertas *ivory*.
- j. Isi teka-teki cari kata dicetak menggunakan jenis kertas hvs 800 gram.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Keterampilan Berbahasa**

Santosa (2007:3.17) pembelajaran bahasa Indonesia dikembangkan melalui empat aspek keterampilan utama bahasa Indonesia (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dan dua aspek keterampilan penunjang yakni kebahasaan dan apresiasi bahasa dan sastra Indonesia, yang dalam pelaksanaannya aspek-aspek itu dijadikan fokus dalam setiap pertemuan. Dalam merancang pembelajaran bahasa Indonesia di SD perlu mencermati fungsi dari keempat aspek utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang telah disebutkan. Melalui keempat aspek keterampilan bahasa tersebut, seseorang dapat menyerap semua informasi (reseptif) dan seterusnya, seseorang dapat menyampaikan hasil pikiran, ide-ide, penalarannya (produktif) kepada orang lain melalui kemampuan berbicara secara lisan ataupun menulis (melalui berbagai bentuk tulisan/karya ilmiah).

Tarigan (2008:1) setiap keterampilan berhubungan erat dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Selain itu, setiap keterampilan juga berhubungan dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pi-

kirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak pelatihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti melatih pula keterampilan berpikir.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dikembangkan melalui empat aspek keterampilan utama bahasa Indonesia (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dan dua aspek keterampilan penunjang yakni kebahasaan dan apresiasi bahasa dan sastra Indonesia. Keempat aspek keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain dan dapat diperoleh melalui praktik dan latihan.

## **2.1.2 Keterampilan Membaca**

### **a. Pengertian Membaca**

Taufina (2016:156) membaca adalah suatu proses interaksi memahami lambang bahasa melalui berbagai strategi untuk memahami makna dari yang tertulis, melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Selain itu, membaca merupakan suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi, berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian. Dalman (2014:8) membaca itu bersifat reseptif. Artinya pembaca menerima pesan atau informasi yang disampaikan oleh penulis. Pesan yang disampaikan itu merupakan informasi fokus yang dibutuhkan. Dalam hal ini, pembaca harus mampu memahami makna lambang/tanda/tulisan dalam teks berupa kata, kelompok kata,

kalimat, paragraf, ataupun wacana yang utuh. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses interaksi memahami lambang bahasa untuk menerima pesan/informasi.

#### **b. Jenis Membaca**

Santosa (2007:3.19) pembelajaran membaca di SD diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap warga negara agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan. Pembelajaran membaca di SD terdiri atas dua bagian, yakni (a) membaca permulaan di kelas I dan II. Melalui membaca permulaan ini, diharapkan siswa mampu mengenali huruf, suku kata, kelompok kata, kalimat, dan mampu membaca dalam berbagai konteks, (b) membaca lanjut mulai dari kelas III dan seterusnya.

Dalman (2014:85) setiap orang yang belajar membaca terlebih dahulu memasuki tahap membaca permulaan. Tahap ini merupakan tahapan awal dalam belajar membaca. Dalam hal ini, membaca permulaan bersifat mekanis yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca terdiri dari dua bagian yang dimulai dari membaca permulaan dan dilanjutkan dengan membaca lanjut.

### c. Membaca Permulaan

Kemdikbud (2012:5) membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan *melek huruf*. Maksudnya, anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Pada tahap ini sangat dimungkinkan anak-anak dapat melafalkan lambang-lambang huruf yang dibacanya tanpa diikuti oleh pemahaman terhadap lambang bunyi-bunyi lambang tersebut. Taufina (2016:166-167) membaca permulaan dalam teori keterampilan, maksudnya menekankan pada proses penyandian membaca secara meknikal. Membaca permulaan yang mencadi acuan adalah membaca merupakan proses *recording* dan *decoding*. Akhadia (dalam Marlina, 2014:17) pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas I dan II SD. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar sebagai dasar untuk membaca.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar yang diberikan kepada siswa SD kelas I dan II.

### 2.1.3 Keterampilan Menulis

#### a. Pengertian Menulis

Suparno dan Yunus (2008:1.3) menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan

menggunakan bahasa tulis sebagai alat medianya. Nurudin (2010:4) menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam rangka mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada orang lain agar mudah dipahami. Berdasarkan dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan pesan (komunikasi) melalui bahasa tulis agar mudah dipahami.

#### **b. Jenis Menulis**

Taufina (2016:232) keterampilan menulis tidak diperoleh secara alamiah tetapi melalui proses pembelajaran. Secara garis besar, menulis terdiri dari menulis permulaan dan menulis lanjut. Santosa (2007:3.21) menulis merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks, untuk itu perlu dilatih secara teratur dan cermat sejak kelas awal SD. Pembelajaran menulis di SD terdiri atas dua bagian sebagaimana pembelajaran membaca, yakni menulis permulaan dan menulis lanjut (mendalam).

Berdasarkan dua pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis dibagi menjadi dua, yaitu menulis permulaan dan menulis lanjut.

#### **c. Menulis Permulaan**

Taufina (2016:232) kegiatan menulis permulaan lebih didominasi oleh hal-hal yang bersifat mekanis. Kegiatan mekanis yang dimaksud dapat berupa sikap duduk yang baik dalam menulis,

cara memegang pensil, dan cara memegang buku. Santosa (2007:3.21) menulis permulaan diawali dari melatih siswa memegang alat tulis yang benar, menarik garis, menulis huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana dan seterusnya. Untuk dapat menulis huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana biasanya diawali dengan pembelajaran membaca permulaan.

Kemdikbud (2012:18) langkah-langkah kegiatan menulis permulaan terbagi ke dalam dua kelompok, yakni (a) pengenalan huruf, dan (b) latihan. Dalam kegiatan pengenalan huruf dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan membaca permulaan. Depdiknas (2009:18) ada beberapa standar kompetensi (SK) dan (KD) berkaitan dengan menulis permulaan dengan menjiplak, menebalkan, mencontoh, melengkapi, dan menyalin. SK/KD tersebut adalah (1) menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf; (2) menebalkan berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf; (3) mencontoh huruf, kata, atau kalimat sederhana dari buku atau papan tulis dengan benar; (4) melengkapi kalimat yang belum selesai berdasarkan gambar; (5) menyalin puisi anak sederhana dengan huruf lepas.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis permulaan diawali dari melatih siswa memegang alat tulis yang benar, menarik garis, menulis huruf, suku kata, kata, dan kalimat

sederhana. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan menjiplak, menebalkan, mencontoh, dan melengkapi.

#### 2.1.4 Teknik dan Strategi Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan

Kemdikbud (2012:21) Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) merupakan pembelajaran yang diberikan kepada siswa sekolah dasar kelas rendah. MMP memfokuskan pada pembelajaran yang bertujuan untuk melek huruf atau mengenalkan huruf pada siswa. Oleh karena itu, untuk dapat memilih teknik dan strategi yang tepat perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya: 1) melihat kompetensi yang telah ditentukan dalam kurikulum, 2) tingkat kesesuaian materi dengan tema dan fokus pembicaraan, dan 3) kemampuan kognitif, karakteristik, dan kebutuhan siswa. Dalam melaksanakan pembelajaran MMP beberapa model pembelajaran dapat dilakukan diantaranya membaca berdasarkan gambar. Hal ini dilakukan dengan memberikan gambar-gambar dan kartu huruf yang dikemas dalam permainan. Kemudian siswa diminta untuk menyusun kata atau kalimat sederhana dengan gambar, huruf, dan kata yang telah disiapkan.

Santosa (2007:6.19) pembelajaran menulis dapat dilaksanakan dengan bermain-main dengan bahasa dan tulisan, kuis, memberi dan mengganti akhir cerita, dan menulis meniru model (*copy the master*). Teknik dan strategi pembelajaran menulis melalui bermain-main dengan bahasa dan tulisan maupun kuis dapat menciptakan kegiatan menulis yang menyenangkan.

Tarigan (2015:222) pada umumnya, dalam suatu pembelajaran kosakata siswa menyukai aneka permainan serta latihan yang mencakup penggunaan permainan kata-kata, teka-teki, teka-teki silang, anagram, dan palindrom. Subarna dan Sunarti (2012:376) teka-teki itu dapat berupa kalimat, pertanyaan yang berupa cerita atau gambar dan sebagainya yang sifatnya sebagai pengasah otak. Teka-teki merupakan permainan yang edukatif dan partisipatif. Mahfudz (2012:24) penerapan permainan edukatif dan partisipatif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan “AMBAK” (Apa Manfaatnya Bagiku) dan menimbulkan getaran emosi (*emotional thrill*) pada diri siswa, serta “AHA”, ekspresi emosional ketika seseorang menemukan sesuatu yang dicarinya, memahami atau dapat melakukan dengan baik tentang sesuatu yang dipelajarinya, berhasil menyelesaikan masalah yang dihadapinya, atau sejenis keberhasilan lainnya.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik dan strategi bermain-main dengan bahasa dan tulisan/kuis (teka-teki) dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan pemahaman siswa.

### **2.1.5 Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Munadi (2008:7) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan

efektif. Sutirman (2013:15) media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan dua pengertian media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat menyalurkan informasi atau pengetahuan kepada siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

### **b. Prinsip Memilih Media Pembelajaran**

Akbar (dalam Akbar, 2015:117) berikut adalah beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran.

#### 1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

Media pada dasarnya adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran yang mengarah pada tujuan pembelajaran.

#### 2) Kesesuaian dengan karakteristik siswa

Setiap tahap perkembangan manusia memiliki ciri khas.

Ketertarikan anak usia dini terhadap media seperti benda, orang, peristiwa, suasana, dan lainnya berbeda dengan anak-anak usia SD, SMP, SMA, dan mahasiswa. Ketika media tersebut mau dimanfaatkan, pertimbangan kesesuaian media dengan karakteristik

perkembangan anak menjadi sangat penting.

### 3) Dapat menjadi sumber belajar

Sumber belajar mengacu pada substansi media (benda, orang, peristiwa, dan lain-lain sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu).

### 4) Efisiensi dan efektivitas pemanfaatan media

Efisiensi terkait dengan waktu, tenaga, dan biaya, efektivitas terkait dengan kemampuan media dengan tenaga, waktu, biaya juga dipertimbangkan betul. Media yang baik mampu mencapai tujuan pembelajaran efisien. Media berdaya capai tujuan pembelajaran tinggi berarti media tersebut efektif.

### 5) Keamanan bagi siswa

Kemampuan mengamankan diri di antara siswa berbeda-beda sesuai tingkat perkembangan fisik dan psikologisnya. Perbedaan ini penting untuk menimbang pemanfaatan media.

### 6) Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas siswa

Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan aksi, komunikasi, interaksi, kolaborasi, dengan media yang sesuai.

### 7) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan

Belajar yang efektif terjadi dalam suasana menyenangkan. Pilihlah media yang menarik siswa sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

#### 8) Kualitas media

Media yang berkualitas rendah selain cepat rusak, mengancam kesehatan dan keamanan, juga dapat menyesatkan siswa. Itu sebabnya pemilihan dan pemanfaatan media yang berkualitas tinggi sangat penting.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dalam memilih media pembelajaran harus berdasarkan prinsip-prinsip memilih media pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, dapat menjadi sumber belajar, efisiensi dan efektivitas pemanfaatan media, keamanan siswa, kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas belajar, kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan kualitas media.

#### c. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Seels dan Glasgow (dalam Sutirman, 2013:16) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam yang diproyeksikan, berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), pro-

yeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*; (b) visual yang tidak diproyeksikan, berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, dan papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia yang dibedakan menjadi *slide plus* suara dan *multi image*; (e) visual dinamis yang diproyeksikan, berupa film, televisi dan video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan *hand out*; (g) permainan, diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita, dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, dan boneka). Adapun media dengan teknologi mutakhir dibedakan menjadi: (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *telekonfrence* dan *distance learning*; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri CAI (*Computer Assisted instruction*), *games*, *hypermedia*, CD (*Compact Disc*), dan Pembelajaran Berbasis Web (*Web Based Learning*).

Gerlach (dalam Hairuddin, 2007:7.4) mengklasifikasikan jenis media berdasarkan teknologi yang digunakan, yaitu: media tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi (1) media visual diam yang diproyeksikan, contohnya: proyeksi tak tembus pandang. proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*; (2) media visual yang tak diproyeksikan, contohnya: gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, papan info, dan papan bulu; (3) audio, contohnya: radio, piringan hitam, dan *tape*

*recorder*; (4) multimedia, contohnya: *tape recorder* dan *multi-image*; (5) visual yang diproyeksikan, contohnya: film, televisi, dan video; (6) media cetak, contohnya: buku teks, modul, *workbook*, majalah, dan *hand out*; (7) permainan, misalnya: teka-teki dan simulasi; (8) realita, contohnya: model, manipulatif seperti boneka dan peta. Media dengan teknologi mutakhir meliputi dua jenis. Pertama, media berbasis telekomunikasi, contohnya *teleconference* dan kuliah jarak jauh. Kedua, media berbasis mikroprosesor, contohnya: *Computer Assisted Instruction*, permainan, sistem tutor intelegen, interaktif, hipermedia, *compact (video) disc*.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dibagi menjadi dua yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional dibagi menjadi delapan, salah satunya adalah permainan, misalnya teka-teki.

#### 2.1.6 Teka-Teki

Subarna dan Sunarti (2012:376) teka-teki adalah soal yang berupa kalimat, pertanyaan yang berupa cerita atau gambar dan sebagainya yang sifatnya sebagai pengasah otak. Tarigan (2015:227) teka-teki yang mengandung permainan kata-kata di dalam masalahnya maupun di dalam jawaban atau penjelasannya biasa disebut *conundrum* atau teka-teki permainan kata. Permainan teka-teki seperti ini beraneka ragam.

Para guru dapat memilihnya sesuai dengan situasi dan kondisi, disesuaikan dengan bidang studi atau berdasarkan pepohonan, bunga-bunga, binatang, dan sebagainya.

Ada lima jenis *puzzle* atau teka-teki menurut Hadfield dalam Situmorang (2012:6), yaitu: *spelling puzzle*, *jigsaw puzzle*, *the thing puzzle*, *the letter(s) readiness puzzle*, dan *crosswords puzzle*. Berikut penjelasan tentang kelima *puzzle* tersebut.

a) *Spelling Puzzle*

*Spelling Puzzle* yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada. *Spelling puzzle* terkadang disebut dengan *word search puzzle* atau teka-teki cari kata.

b) *Jigsaw Puzzle*

*Puzzle* ini berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

c) *The Thing Puzzle*

*Puzzle* ini berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.

d) *The letter(s) readiness Puzzle*

*The letter(s)readines Puzzle* adalah *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

e) *Crosswords Puzzle*

*Crossword Puzzle* adalah *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban (huruf atau angka) tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal. *Puzzle* ini sering disebut dengan permainan teka-teki silang atau TTS.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teka-teki yang mengandung permainan kata-kata disebut dengan teka-teki permainan kata. Salah satu jenis dari teka-teki permainan kata adalah *spelling puzzle* atau teka-teki cari kata.

## 2.1.7 Teka-Teki Cari Kata

### a. Pengertian Teka-Teki Cari Kata

Subarna dan Sunarti (2012:376) teka-teki adalah soal yang berupa kalimat, pertanyaan yang berupa cerita atau gambar dan sebagainya yang sifatnya sebagai pengasah otak. Subarna dan Sunarti (2012:74) cari (mencari) adalah tindakan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu. Dan kata menurut Subarna dan Sunarti (2012:184) adalah kumpulan dari beberapa huruf yang diucapkan dan mengandung makna sebagai ungkapan perasaan. Dari pengertian-pengertian tersebut, maka teka-teki cari kata adalah

kegiatan mengasah otak dengan mencari kumpulan huruf yang mengandung makna.

Vossoughi (2009:80) menyatakan sebagai berikut.

*word search puzzle game is one of many instructional games that reinforce word-level onto a grid and persuades the class to make suggestions for the puzzle clues. The object of word search puzzle is to find the listed hidden words. The words may be hidden in any direction: horizontally, vertically, and forwards and backwards.*

Vossoughi menyatakan bahwa permainan teka-teki cari kata adalah salah satu permainan edukatif dengan menebalkan kata pada kotak huruf yang tersedia dan meyakinkan kelas untuk mengikuti anjuran petunjuk teka-teki. Sasaran dari *word search puzzle* (teka-teki cari kata) adalah menemukan kata-kata yang tersembunyi. Kata-kata tersebut mungkin seperti tersembunyi di dalam beberapa arah, baik mendatar, menurun, diagonal, dari bawah ke atas, dan dari belakang ke depan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa teka-teki cari kata adalah permainan edukatif untuk mencari kata-kata yang tersembunyi, baik secara mendatar, menurun, diagonal, dari bawah ke atas, dan dari belakang ke depan.

#### **b. Langkah-langkah Penerapan Teka-Teki Cari Kata**

Mahfudz (2012:49) teka-teki cari kata dapat diterapkan dengan menggunakan *word square model*, *word square model* bertujuan agar siswa secara aktif mampu mencari jawaban. Strategi ini dapat ditugaskan kepada siswa dengan membuat soal dan jawabannya

sesuai dengan kemampuannya. Berikut adalah langkah-langkah penerapan *word square model*.

- 1) Guru menyampaikan materi sesuai materi pelajaran.
- 2) Guru membagikan lembaran kegiatan sesuai contoh.
- 3) Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
- 4) Guru memberikan poin pada setiap jawaban dalam kotak.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa teka-teki cari kata mempermudah siswa untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diujikan guru atau mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran.

### 2.1.8 Pendekatan Saintifik

Permendikbud No. 103 tahun 2014 pasal 2 ayat 8 menyebutkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran: (a) mengamati; (b) menanya; (c) mengumpulkan informasi atau mencoba, (d) menalar atau mengasosiasi; dan (e) mengomunikasikan. Semiawan (dalam Astuti, 2015:4) berpendapat bahwa pendekatan saintifik atau sains dalam arti luas adalah pelajaran dan penerjemahan pengalaman manusia tentang dunia fisik dengan cara teratur dan sistematis, mencakup semua aspek pengetahuan yang dihasilkan oleh metode saintifik, tidak terbatas pada fakta dan konsep saja tetapi juga aplikasi pengetahuan dan prosesnya yang mengacu pada pemelekan pikir

manusia. Kemdikbud (dalam Priyatni, 2014:96) pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan peran serta peserta didik secara aktif dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah (mengajukan atau merumuskan hipotesis), mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Berdasarkan dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendekatan saintifik adalah kegiatan pembelajaran tentang pengetahuan dan aplikasi dari pengetahuan yang disusun secara sistematis dengan melibatkan lima keterampilan proses dalam pembelajaran, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Berikut adalah langkah pembelajaran pendekatan saintifik berdasarkan Permendikbud No. 103 tahun 2014.

Tabel 2.1 Deskripsi langkah pembelajaran pendekatan saintifik

<b>Langkah Pembelajaran</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Bentuk Hasil Belajar</b>
Mengamati ( <i>observing</i> )	mengamati dengan indra (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton, dan sebagainya) dengan atau tanpa alat	perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu ( <i>on task</i> ) yang digunakan untuk

		mengamati
Menanya ( <i>questioning</i> )	membuat dan mengajukan pertanyaan, tanya jawab, berdiskusi tentang informasi yang belum dipahami, informasi tambahan yang ingin diketahui, atau sebagai klarifikasi.	jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan peserta didik (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba ( <i>experimenting</i> )	mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi, mendemonstrasikan, meniru bentuk/gerak, melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengumpulkan data dari nara sumber melalui angket, wawancara, dan memodifikasi/menambahi/mengembangkan	jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/Mengasosiasi ( <i>associating</i> )	mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasi atau menghubungkan fenomena/informasi yang terkait dalam rangka menemukan	mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua
Mengkomunikasikan	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

\*) Dapat disesuaikan dengan kekhasan masing-masing mata pelajaran.

## 2.2 Kajian Empiris

Kajian Empiris pada penelitian ini berdasar pada 10 jurnal, terdiri dari 7 jurnal nasional dan 3 jurnal internasional. Berikut adalah kajian empiris dari penelitian ini.

Pertama, penelitian Suhartini, Efendi, dan Pratama Bayu Santosa (2015) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca dan Menulis Permulaan melalui Metode SAS di Kelas I SD Inpress Sibalaya Utara Kecamatan Tanambulava Kabupaten Sigi”, menyebutkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal meningkat pada setiap siklusnya. Hal tersebut ditunjukkan pada siklus I dan II ketuntasan belajar siswa 66,6% dan 83,3%. Ketuntasan klasikal yang diperoleh memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu 75%, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode SAS dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas I SD Inpress Sibalaya Utara dalam membaca dan menulis permulaan.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Suhartini, Efendi, dan Pratama Bayu Santosa (2015) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas membaca dan menulis permulaan serta subjek penelitiannya. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada tidak adanya pengembangan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan jenis penelitian serta tujuan penelitiannya berbeda.

Kedua, penelitian Wulandari, Siska dan Samiha (2015) yang berjudul “Pembelajaran Menulis Permulaan melalui Metode Abjad (Alphabet) bagi Siswa Berkesulitan Menulis (*Disgrafia*) Studi Kasus Mata Pelajaran Bahasa

Indonesia Di Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Viii Palembang” merupakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas IB Madrasah Ibtidaiyah Quraniah VIII Palembang berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian sebelum menggunakan metode abjad (*alphabet*) yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (24 %), tergolong sedang sebanyak 15 orang siswa (60%) dan yang tergolong rendah sebanyak 4 orang siswa (16 %). Dengan demikian pembelajaran menulis permulaan sebelum diterapkan metode abjad (*alphabet*) pada kelas I di MI Quraniah VIII Palembang sebanyak 4 orang siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis permulaan atau disebut juga *disgrafia* yang menjadi sampel peneliti ini. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis permulaan melalui metode abjad (*alphabet*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia tergolong baik. Hasil pemahaman konsep siswa pada postes mengalami peningkatan skor mean jika dibandingkan dengan pretes yaitu 64,52 (pretes) meningkat menjadi 80,24 (postes).

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah membahas pembelajaran menulis permulaan untuk siswa kelas I dan teknik pengumpulan datanya menggunakan pretes dan postes. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada jenis penelitian, tujuan penelitian, dan metode pembelajaran yang diterapkan. Selain itu yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu subjek penelitiannya. Pada penelitian ini subjek penelitiannya

adalah siswa yang mengalami kesulitan menulis (*disgrafia*), sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan subjek penelitiannya adalah siswa kelas I secara keseluruhan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Pramesti, Utami Dewi (2015) dengan judul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca melalui Teka-Teki Silang” merupakan penelitian tindakan di kelas IV SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Berdasarkan presentase yang didapat, terlihat peningkatan nilai masing-masing siswa sejak pretes, tes akhir siklus 1, dan tes akhir siklus 2. Peningkatan nilai dari tes akhir siklus 1 adalah 35,5 %. Sedangkan peningkatan nilai dari tes akhir siklus 2 adalah 44,4 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kosakata bahasa Indonesia, terutama keterampilan membaca siswa.

Kesamaan penelitian Pramesti dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas tentang permainan teka-teki sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang digunakan, tujuan penelitian, variabel, dan subjek penelitiannya, disamping teka-teki yang digunakan juga berbeda. Penelitian ini menggunakan teka-teki silang sebagai media pembelajarannya, sedangkan peneliti menggunakan teka-teki cari kata media pembelajarannya.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Herlini, Efendi, dan Muh. Tahir (2014) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Kelas I SDN No. 1 Alindau”, menyatakan bahwa dalam pembelajaran menulis permulaan diperlukan media pembelajaran yang tepat, terutama pada pembelajaran menuliskan kata. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 70,00%, daya serap individual 80,00%. Dengan keaktifan siswa berada pada kategori cukup, dan aktivitas guru berada pada kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan keberhasilan dengan ketuntasan klasikal 95,00%, dan daya serap individual 87,00%. Demikian halnya keaktifan siswa serta aktivitas guru mengalami peningkatan secara signifikan yakni pada kategori sangat baik.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Herlini, Efendi, dan Muh. Tahir (2014) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang menulis permulaan, yaitu kaitannya dengan kemampuan mencari kata dan menuliskan kata. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini, selain jenis penelitian yang digunakan berbeda, perbedaan lainnya juga terletak pada variabel dan tujuan penelitiannya. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas I SDN No. 1 Alindau melalui media kartu huruf.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, Rosmidah, Suhartono, dan Kartika (2013) dengan judul “Penggunaan Model Word Square dalam Peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa SD Kelas IV SD”, merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Mangunranan. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui hasil pretes hanya tuntas 16,60%, setelah dilaksanakan tindakan selama tiga siklus persentase ketuntasan siswa mencapai 81,95%. Hasil tersebut juga diikuti oleh hasil angket siswa yang meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I persentase hasil angket hanya sebesar 62,67%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 9,00% sehingga persentase ketuntasan menjadi 71,67%. Pada siklus III meningkat lagi sebesar 10,33% sehingga persentase ketuntasan mencapai 82,00%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *word square* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SD.

Kesamaan penelitian Rusmidah, Suhartono, dan Kartika dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan model *word square* dan membahas tentang pembelajaran kosa kata. Model *word square* menjelaskan langkah penggunaan teka-teki cari kata dalam suatu pembelajaran. Artinya teka-teki cari kata adalah bagian dari model *word square*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada jenis penelitian yang digunakan, tujuan dan subjek penelitian, serta kosa kata yang diajarkan. Penelitian ini membahas tentang pembelajaran kosa kata bahasa Inggris, sedangkan penelitian yang

peneliti lakukan membahas tentang pembelajaran kosa kata bahasa Indonesia.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Bintari, Ni Luh Gede Riwan Putri, I Nyoman Suidiana, dan Ida Bagus Putrayasa (2014) dengan judul "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (*Problem Based Learning*) sesuai Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura", menunjukkan bahwa: (1) tahap perencanaan pembelajaran kelima kegiatan pokok pendekatan saintifik direncanakan pada komponen langkah-langkah pembelajaran; (2) tahap pelaksanaan pembelajaran kelima kegiatan pokok pendekatan saintifik tampak dalam kegiatan pembelajaran dan terlaksana dalam dua kali pertemuan; (3) tahap evaluasi pembelajaran penilaian meliputi penilaian aspek pengetahuan dan keterampilan; dan (4) kendala-kendala yang dialami guru adalah ketidaksesuaian antara waktu dengan cakupan materi pembelajaran, serta contoh yang disajikan dalam buku pegangan siswa tidak kontekstual. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode dokumentasi, observasi, dan wawancara. Data dianalisis melalui reduksi data, klasifikasi dan penyajian data, dan penarikan simpulan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Bintari, Ni Luh Gede Riwan Putri, I Nyoman Suidiana, dan Ida Bagus Putrayasa (2014) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti

penerapan pendekatan saintifik dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada media pembelajaran, tujuan penelitian, dan jenjang pendidikan pada subjek penelitiannya. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan juga berbeda, yaitu deskriptif kualitatif.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Devita, Vuri (2016) yang berjudul “Penerapan Pendekatan Pengalaman Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar Kelas Rendah”, menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah, terutama dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan, sebaiknya guru mencari kata yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pengalaman berbahasa siswa atau pembelajaran dengan menggunakan kata-kata yang ada di lingkungan siswa dapat membantu dan mempermudah proses belajar membaca dan menulis permulaan pada siswa SD kelas rendah.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Vuri, Devita (2016) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang menulis permulaan, yaitu kaitannya dengan mencari kata yang ada lingkungan siswa. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini, selain jenis penelitian yang digunakan berbeda, perbedaan lainnya juga terletak pada variabel dan tujuan penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Devita Vuri ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari penerapan

pendekatan pengalaman berbahasa dalam pembelajaran bahasa di SD kelas rendah.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Vossoughi, Hossein (2009) dengan judul "*Using Word Search Puzzle Games for Improving Vocabulary Knowledge of Iranian EFL Learners*", menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* atau teka-teki cari kata dapat meningkatkan pengetahuan kosa kata mahasiswa Iran program EFL (*English As A Foreign Language*). Populasi dari penelitian ini adalah 100 mahasiswi kisaran umur 18-25 tahun, sedangkan sampel dari penelitian ini adalah 60 mahasiswi. Kemudian 60 mahasiswi tersebut dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 30 mahasiswi. Kelompok I adalah kelompok eksperimen dan kelompok II adalah kelompok kontrol. Pada kelompok I mendapatkan penanganan dengan *Word Search Puzzle* dan pada kelompok II mendapatkan penanganan dengan pengajaran konvensional. Penelitian dengan penanganan tersebut dilakukan selama delapan sesi. Akhirnya kedua kelompok melakukan postes dengan soal yang sama. Setelah diperiksa, dari hasil statistik menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Kelompok yang mendapat penanganan *Word Search Puzzle* pengetahuan kosa katanya lebih baik dari pada kelompok kontrol. Hal tersebut berdasarkan pengujian hipotesis dengan diperolehnya nilai t sebesar 2,597 dan sig. 2-tailed ( $p = 0,012$ ). Karena p-value lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Vossoughi, Hossein (2009) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran teka-teki cari kata atau WSP (*Word Search Puzzle*) pada pembelajaran kosa kata. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada tujuan penelitian, variabel, dan jenjang pendidikan pada subjek penelitiannya, disamping jenis penelitian yang digunakan juga berbeda. Penelitian tersebut dilakukan pada sebuah universitas dengan subjek penelitian mahasiswa yang mengikuti program EFL. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan WSP (*Word Search Puzzle*) terhadap perkembangan kosa kata mahasiswa Iran program EFL.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Rohani, Maryam dan Behzad Pourgharib (2013) dengan judul "*The Effect of Games on Learning Vocabulary*", menunjukkan bahwa permainan efektif untuk menarik perhatian siswa, sehingga kegiatan pembelajaran kosa kata berjalan lancar dan menyenangkan. Selain itu pembelajaran kosa kata dengan permainan-permainan dapat meningkatkan perbendaharaan dan pemahaman kosa kata siswa. Peserta dari penelitian ini adalah 30 siswa perempuan kelas VII dan dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing beranggotakan 15 siswa perempuan. Kelompok I adalah kelompok eksperimen dan kelompok II adalah kelompok kontrol. Sebelumnya kedua kelompok tersebut melakukan pretes dengan mengerjakan 20 soal tentang kosa kata. Kemudian pada bagian selanjutnya kelompok I mendapat

penanganan pembelajaran kosa kata dengan *games* (permainan-permainan) dan kelompok II mendapat penanganan pembelajaran kosa kata dengan buku teks. Kemudian kedua kelompok melakukan postes. Berdasarkan hasil penelitian antara kelompok I dan II, nilai yang didapat tidak terpaut jauh. Hanya saja kelompok yang mendapat penanganan dengan *games* (permainan-permainan) lebih unggul sedikit.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Rohani, Maryam dan Behzad Pourgharib (2013) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan permainan sebagai media pembelajaran kosa kata. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada tujuan penelitian dan jenjang pendidikan pada subjek penelitiannya. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan bertujuan untuk menentukan pengaruh *games* terhadap kosa kata yang didapat siswa.

Keseluruhan, penelitian yang dilakukan oleh Al-Masri, Amaal dan Majeda Al-Najar (2014) dengan judul "*The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan*", menunjukkan bahwa penggunaan *word games* dapat meningkatkan pengetahuan kosa kata bahasa Inggris siswa SD Marj Al-Hamam dan SD Al-Barra' di Yordania. Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, maka dilakukan pretes dan postes dengan mengerjakan 30 soal tentang kosa kata bahasa Inggris, hal tersebut untuk mengukur tingkat pengetahuan kosa kata bahasa Inggris siswa. Sampel dari penelitian tersebut adalah 158 siswa yakni 76 siswa laki-laki SD Al-Barra' dan 82

siswa perempuan Marj Al-Hamam pada saat semester I tahun ajaran 2013/2014. Kemudian dibagi menjadi empat kelompok, dua kelompok perempuan sebagai kelompok eksperimen (42) dan kontrol (40), dan dua kelompok laki-laki sebagai kelompok eksperimen (39) dan kontrol (37). Hasil uji secara statistik terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol, bahwa hasil kelompok eksperimen lebih meningkat dibandingkan kontrol. Total rata-rata kelompok eksperimen laki-laki dan perempuan adalah 82,09 dan total rata-rata untuk kelompok kontrol laki-laki dan perempuan adalah 77,5.

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Al-Masri, Amaal dan Majeda Al-Najar (2014) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media teka-teki cari kata atau *word games* dalam pembelajaran kosa kata. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut terletak pada tujuan pembelajaran, variabel, disamping jenis penelitian yang digunakan juga berbeda. Penelitian tersebut bertujuan untuk menyelidiki pengaruh *word games* terhadap pengetahuan kosa kata siswa SD Marj Al-Hamam (Sekolah Dasar untuk siswa perempuan) dan SD Al-Barra' (Sekolah Dasar untuk siswa laki-laki) di Yordania. Adapun variabelnya, untuk variabel bebasnya adalah penggunaan permainan kata dan variabel kontrolnya pengajaran tradisional.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pembelajaran membaca dan menulis yang diajarkan pada siswa SD kelas I disebut juga dengan pembelajaran membaca menulis permulaan. Salah

satu contoh dari membaca menulis permulaan adalah membaca dan menulis kosakata. Berdasarkan hasil observasi di kelas IA SDI Siti Sulaechah 01 Semarang, pada pelaksanaan pembelajaran membaca dan menulis kosakata hanya menggunakan bahan ajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan siswa.

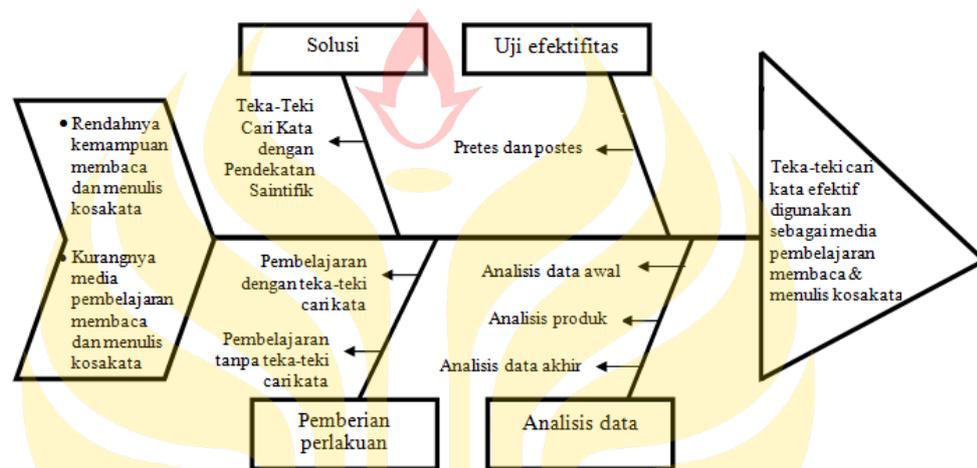
Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut, diantaranya melalui penggunaan teka-teki cari kata yang dipadukan dengan pendekatan saintifik. Teka-teki cari kata merupakan permainan edukatif untuk menemukan kumpulan huruf yang mengandung makna. Sedangkan pendekatan saintifik adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan lima keterampilan proses dalam pembelajaran, meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Teka-teki cari kata dikembangkan berdasarkan analisis data awal berupa angket kebutuhan guru dan siswa, analisis produk berupa validasi dosen ahli, dan analisis data akhir berdasarkan perhitungan N-gain. Analisis data akhir atau uji keefektifan dilakukan dengan membandingkan hasil pretes dan postes. Sehingga dapat diketahui keefektifan dari penggunaan teka-teki cari kata.

Penggunaan teka-teki cari kata dalam pembelajaran membaca dan menulis kosakata dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Selain itu dengan permainan teka-teki cari kata yang dipadukan dengan pendekatan saintifik, siswa juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna karena berinteraksi langsung dalam kegiatan

pembelajaran. Oleh karena itu, melalui penggunaan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik diharapkan siswa dapat membaca dan menuliskan kosakata dengan benar.

Kerangka berpikir tersebut divisualisasikan pada bagan di bawah ini.



Bagan 2.1 kerangka berpikir pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran membaca menulis permulaan siswa SD kelas I, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Teka-teki cari kata didesain berdasarkan analisis hasil angket kebutuhan guru dan siswa. Produk hasilnya berupa buku kumpulan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik berukuran sedang (B5), berwarna cerah, dilengkapi dengan gambar, bacaan, dan latihan, menggunakan bahasa yang lugas dan singkat, serta dalam kotak huruf teka-teki cari kata sebaiknya menggunakan huruf kecil.
- b. Penilaian ahli media dan ahli materi terhadap penggunaan teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik adalah 92,09 %. Nilai 92,09% berarti masuk pada kriteria nilai 81,00% - 100,00% yang artinya sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Namun karena terdapat beberapa saran dari ahli media dan ahli materi, maka teka-teki cari kata ini akan tetap disempurnakan untuk hasil yang lebih baik.
- c. Hasil uji keefektifan penggunaan media teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik pada 36 siswa kelas IA SDI Siti Sulaechah 01 Semarang adalah 0,89. Hasil tersebut dihitung dengan rumus N-gain dan berada pada interval  $\geq 0,7$ , artinya masuk kriteria tinggi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

- a. Sebaiknya teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik digunakan sebagai media pembelajaran membaca dan menulis permulaan, terutama pembelajaran menulisk kosakata untuk siswa SD kelas I.
- b. Teka-teki cari kata dengan pendekatan saintifik dapat disesuaikan dengan tema buku tematik terpadu kurikulum 2013 maupun tema lain serta dapat direvisi kembali guna perbaikan kualitas produk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho. 2015. *Optimalisasi Pendekatan Saintifik dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai Perangsang Momentum Revolusi Mental*. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Widyadharma Klaten. [journal.unwidha.ac.id](http://journal.unwidha.ac.id). Diakses 8 Januari 2017.
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Al-Masri, Amaal dan Majeda Al Najjar. 2014. *The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan*. American International Journal of Contemporary. Volume 4, No. 9. [www.aijicrnet.com](http://www.aijicrnet.com). Diakses 15 Januari 2017.
- Ardianti, dkk. 2015. *Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Menurut Pendekatan Saintifik dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Siswa*. E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. Volume 3, No. 1. [download.portalgaruda.org](http://download.portalgaruda.org). Diakses 8 Januari 2017.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. 2013. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, Dwi. 2015. *Efektivitas Pendekatan Saintifik terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi di Kelas IV SD Jomblangan Bantul*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3 Tahun ke IV Januari 2015. [journal.student.uny.ac.id](http://journal.student.uny.ac.id). Diakses 8 Januari 2017.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2009. *Panduan untuk Guru Membaca dan Menulis Permulaan untuk SD Kelas 1,2,3*. Jakarta: Depdiknas.
- Devita, Vuri. 2016. *Penerapan Pendekatan Pengalaman Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Jurnal Ilmiah Guru "COPE". No. 01/TahunXX/Mei 2016. [journal.uny.ac.id](http://journal.uny.ac.id). diakses 29 Januari 2017.
- Gede, Ni Luh, dkk. 2014. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (Problem Based Learning) sesuai Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura*. E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Bahasa Indonesia. [Volume 3. pasca.undiksha.ac.id](http://Volume3.pasca.undiksha.ac.id). Diakses 8 Januari 2017.

- Hairuddin, dkk. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Herlini, Efendi, dan Muh. Tahir. 2014. *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Kelas I SDN No. 1 Alindau*. Jurnal Kreatif Tadulako Online. Volume 6, No. 9, ISSN 2354-614X. [journal.untad.ac.id](http://journal.untad.ac.id). diakses 29 januari 2017.
- Kemdikbud. 2012. *Pembelajaran Membaca dan Menulis di Kelas Rendah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lestari, Karunia Eka. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mahfudz, Asep. 2012. *Cara Cerdas Mendidik yang Menyenangkan Berbasis Super Quantum Teaching*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Maulana, syafrina. 2013. *Efektifitas Metode Vakt untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Vol. 2, No. 3 September 2013. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>. Diakses 20 maret 2017.
- Marlina. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Metode SAS Siswa Kelas I SDN Ambunu Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali*. Jurnal Kreatif Tadalako Online Volume 2, No. ISSN 2354-614 X. [Juournal.untad.ac.id](http://juournal.untad.ac.id). diakses 29 januari 2017.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP)Press.
- Nurudin. 2010. *Dasar-Dasar Penulisan*. Malang: UMM Press.
- Pramesti, Utami Dewi. 2015. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca melalui Teka-Teki Silang*. Jurnal Puitika. Vol. 11, No. 1 April 2015. [jurnal.puitika.unand.ac.id](http://jurnal.puitika.unand.ac.id). Diakses 2 maret 2017.
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Rohani, Maryam dan Behzad Pourgharib. 2013. *The Effect of Games on Learning Vocabulary*. International Research Journal Of Applied and Basic Sciences. Volume 4 (11):3540-3543. [www.irjabs.com](http://www.irjabs.com). Diakses 8 januari 2017.
- Santosa, Puji, dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subarna dan Sunarti. 2012. *Kamus Umum Bahasa Indonesia Lengkap*. Bandung: CV Pustaka Grafika.
- Suhartini, Efendi dan Pratama Bayu Santosa. 2015. *Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca dan Menulis Permulaan melalui Metode SAS di Kelas I Inpres Sibalaya Utara Kecamatan Tanambulava Kabupaten Sigi*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Volume 5, No. 8 ISSN 2354-614 X. [Journal.untad.ac.id](http://Journal.untad.ac.id). diakses 3 maret 2017.
- Situmorang, Mulkan Andika. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana melalui Media Pembelajaran Puzzle*. [jurnal.unimed.ac.id](http://jurnal.unimed.ac.id). Diakses 3 maret 2017.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.cv.
- Suparno dan Muhammad Yunus. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: CV Angkasa.
- Taufina. 2016. *Mozaik Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Angkasa.
- Vossoughi, Hossein. 2009. *Using Word-Search-puzzle Games for Improving Vocabulary Knowledge of Iranian EFL Learners*. Journal of Teaching English as a Foreign Language and Literature Islamic Azad University of Iran. Volume 1 (1):79-85. [www.si.ir](http://www.si.ir). Diakses 8 januari 2017.
- Wulandari, Siska dan Yulia Tri Samiha. 2015. *Pembelajaran Menulis Permulaan melalui Metode Abjad (Alphabet) bagi Siswa Berkesulitan Menulis (Disgrafia) Studi Kasus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas I*

*Madrasah Ibtidaiyah Viii Palembang*. Vol. 2 juli 2015. Diakses 20 maret 2017.

Yulianti, Rusmidah, dkk. 2013. *Penggunaan Model Word Square dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD*. [jurnal.fkip.uns.ac.id](http://jurnal.fkip.uns.ac.id). Diakses 3 maret 2017.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG