

**PENGARUH MEDIA TEKA-TEKI SILANG (*CROSSWORD PUZZLE*)
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA
BAHASA JAWA KRAMA PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)
AL ANWAR NANGSRI BANTUL KELAS III, IV DAN V**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Disusun oleh:

Nur Marhida Rohmawati Sholihah

NIM. 10710060

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2016

Pernyataan Keaslian Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Marhida Rohmawati Sholihah

NIM : 1071060

Program Studi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari dalam skripsi saya ini ditemukan plagiasi dari karya orang lain, maka saya bersedia ditindak sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Mei 2016

yang menyatakan,



Nur Marhida Rohmawati Sholihah

1071060



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

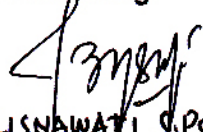
Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : NUR MARHIDA ROHMAWATI SHOLIHAH
NIM : 10710060
Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA TEKA-TEKI SILANG (CROSSWORD PUZZLE)
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL KOSAKATA
BAHASA JAWA KRAMA PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH
(MI) AL ANWAR NANGSRI BANTUL KELAS III, IV DAN V

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Psikologi.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi / tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 10 Mei 2016
Pembimbing


LISNAWATI S. Psi, M. Psi, Psikolog
NIP. 19750910 200501200 3



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : Un.02/DSH/PP.00.9/143/2016

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH MEDIA TEKA-TEKI SILANG (CROSSWORD PUZZLE) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL KOSAKATA BAHASA JAWA KRAMA PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL ANWAR NANGSRI BANTUL KELAS III, IV DAN V

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NUR MARHIDA ROHMAWATI SHOLIHAH
Nomor Induk Mahasiswa : 10710060
Telah diujikan pada : Kamis, 12 Mei 2016
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Lisnawati, S.Psi., M.Psi
NIP. 19750810 201101 2 001

Penguji I

Zidni Immawan Muslimin, S.Psi, M.Si
NIP. 19680220 200801 1 008

Penguji II

Miftahun Ni'mah Suseno, M.A
NIP. 19770313 200912 2 001

Yogyakarta, 12 Mei 2016

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

DEKAN



Dr. H. Kamsi, M.A.

NIP. 19570207 198703 1 003

MOTTO

Alhamdulillahirabbil'aalamiin
“Segala puji bagi Allah, Tuhan seluruh alam.”
(QS. Al-Faatihah: 2)

Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu, selepas banyak kesabaran yang kamu jalani, yang akan membuatmu terpana, hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit.
(Ali bin Abi Thalib)

It's okay to fall down, to get hurt. All you have to do is get back up and keep running.
(Kim Namjoon)

PERSEMBAHAN

Untuk Bapak dan Ibu tercinta. Terimakasih untuk segala pengorbanan, cinta, do'a, kasih sayang dan segala yang engkau berikan.

Untuk ketiga kakak laki-lakiku. Seberuntung ini kah memiliki kalian dalam hidup?

*Almamater tercinta, Prodi Psikologi UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta*

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirabbil 'aalamiin. Ucapan puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah S.W.T. atas nikmat dan karunia-Nya yang tak terbatas. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad S.A.W. yang telah menyampaikan kebenaran dan menjadi tauladan bagi kita.

Laporan penelitian ini merupakan paparan dari sebuah proses dalam mengkaji pengaruh media teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata pada siswa MI Al-Anwar Nangsri. Peneliti dapat menyelesaikan laporan ini tentunya tak lepas dari bantuan, dukungan dan do'a dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan penuh rasa hormat peneliti mengucapkan terima kasih kepada;

1. Bapak Dr. H. Kamsi, MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Benny Herlena, M.Si, selaku Ketua Prodi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Pihasnawati, S.Psi., M.Psi, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing saya hingga akhir dan tutur beliau yang terus memotivasi saya.

4. Ibu Lisnawati S.Psi., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar membimbing dan meluangkan waktunya. Semoga Allah senantiasa merahmati Ibu dan keluarga.
5. Bapak Zidni Imawan M.Si., selaku Dewan Penguji I dan Ibu Miftahun Ni'mah Suseno, S.Psi, M. Si selaku Dewan Penguji II yang telah memberikan kritik, saran dan bimbingan sehingga memudahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.
6. Segenap Dosen Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang selama ini telah berjasa membagikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya kepada peneliti.
7. Segenap staf dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora yang telah membantu mengurus administrasi.
8. Kepala Sekolah MI Al Anwar Nangsri yang telah memberi sambutan hangat dan berkenan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Guru dan staf pengajar MI Al Anwar Nangsri, khususnya Ibu Tsulisyarningsih, yang telah membantu berjalannya penelitian ini.
10. Siswa-siswa MI AL Anwar Nangsri yang berkenan meluangkan waktu dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Semoga kalian tumbuh menjadi anak yang membanggakan.
11. Orang tuaku Ibu Hidayah dan Bapak Djumarno, terimakasih untuk segalanya. Kakak-kakakku Mas Nur, Mas Fauzan dan Mas Tofa, terimakasih telah menjadikanku sasaran kejahilan kalian.

12. Sahabat-sahabatku Lianita, Uly dan Vira. Tak terasa kita sudah melangkah bersama sejauh ini. Terimakasih untuk waktu dan dukungan kalian.
13. Sahabat berbagi keluh kesah dan kebahagiaan, Teh Yusa dan Mbak Vivi. Kita akan berjuang bersama dari awal sampai akhir nanti kan?
14. Teman-teman seperjuangan, Mbak Ely, Mbak Denisa, Mbak Thiah, Gathit, Nunu, Fajar, Feni, Septi, Panggih, Wizu, Mudzir. Terimakasih untuk bantuan dan kebersamaan kita selama ini.
15. Teman-teman Psikologi angkatan 2010 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
16. Semua pihak yang telah berjasa membantu terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang telah kita lakukan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata, semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membutuhkan. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan, oleh sebab itu saran dan kritik sangat peneliti harapkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 1 Januari 2016

Penulis,

Nur Marhida Rohmawati Sholihah

10710060

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Keaslian Penelitian	11
BAB II. DASAR TEORI.....	22
A. Kemampuan Menghafal	22
1. Definisi Kemampuan Menghafal	22
2. Aspek Kemampuan Menghafal	23
3. Faktor Kemampuan Menghafal	24
4. Tahapan Proses Memori dalam Kemampuan Menghafal.....	29
5. Jenis Memori Berdasarkan Jangka Waktu Materi Diingat	32

B. Kosakata Bahasa Jawa	33
1. Definisi Kosakata Bahasa Jawa	33
2. Macam-macam Tingkat Tutur dalam Bahasa Jawa	33
C. Media Teka-teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>)	35
1. Media	35
2. Teka-teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>)	40
D. Pengaruh Media Teka-teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>) dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Krama	43
E. Hipotesis	51
BAB III. METODE PENELITIAN	52
A. Identifikasi Variabel Penelitian	52
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	52
1. Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Krama	52
2. Teka-teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>)	53
C. Subyek Penelitian	54
D. Rancangan Eksperimen	55
1. Desain Eksperimen	55
2. Prosedur Eksperimen	56
E. Metode dan Alat Pengumpulan Data	58
1. Metode Pengumpulan Data	58
2. Alat Pengumpulan Data	58
F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	60
1. Validitas	60
2. Seleksi Aitem	62
3. Reliabilitas	62
G. Metode Analisis Data	62

BAB IV. PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....	64
A. Orientasi Kancan 64	64
B. Persiapan Penelitian 65	65
1. Perijinan 66	66
2. Persiapan Alat Ukur Penelitian 66	66
C. Pelaksanaan Penelitian 72	72
D. Hasil dan Analisis Data Penelitian 77	77
E. Pembahasan 87	87
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN 96	96
A. Kesimpulan 96	96
B. Saran 96	96
DAFTAR PUSTAKA 98	98
LAMPIRAN..... 102	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian	55
Tabel 2. Rincian Pelaksanaan Eksperimen	57
Tabel 3. <i>Blue Print</i>	59
Tabel 4. Sebaran Item Tes Kemampuan Menghafal Kosakata	59
Tabel 5. Pedoman Norma Kategorisasi	60
Tabel 6. Sebaran Aitem Tes Kemampuan Menghafal Kosakata	67
Tabel 7. Sebaran Aitem Tes Kemampuan Menghafal Kosakata	68
Tabel 8. Daftar Aitem Gugur	69
Tabel 9. Rincian Pelaksanaan Perlakuan	71
Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	73
Tabel 11. Hasil Evaluasi	78
Tabel 12. Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen	78
Tabel 13. Deskripsi Statistik Kelompok Eksperimen	79
Tabel 14. Kategorisasi Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Menghafal Kosakata ..	80
Tabel 15. Kategorisasi Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Menghafal Kosakata	80
Tabel 16. Hasil Evaluasi	82
Tabel 17. Uji Homogenitas Kelompok Kontrol	82
Tabel 18. Deskripsi Statistik Kelompok Kontrol	83
Tabel 19. Kategorisasi Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Menghafal Kosakata ..	84
Tabel 20. Kategorisasi Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Menghafal Kosakata	84
Tabel 21 Uji Beda Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	86

DAFTAR BAGAN

Bagan Pengaruh Media Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Pada Siswa	50
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Materi Kosakata	103
Lampiran 2. Media Teka-teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>)	106
Lampiran 3. Alat Ukur Uji Coba	111
Lampiran 4. Tabulasi data Uji Coba	116
Lampiran 5. Uji Seleksi Aitem dan Reliabilitas	118
Lampiran 6. <i>Form Professional Judgment</i>	124
Lampiran 7. Alat Ukur Penelitian	128
Lampiran 8. Tabulasi Data Penelitian	135
Lampiran 9. Skor Data	140
Lampiran 10. Uji Homogenitas	146
Lampiran 11. Uji Hipotesis	149
Lampiran 12. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	152
Lampiran 13. Modul	154
Lampiran 14. Dokumentasi	161

PENGARUH MEDIA TEKA-TEKI SILANG (*CROSSWORD PUZZLE*) DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA
JAWA KRAMA PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL ANWAR
NANGSRI BANTUL KELAS III, IV DAN V

Nur Marhida Rohmawati Sholihah
10710060

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media teka-teki silang (crossword puzzle) dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Anwar Nangsri. Subjek penelitian ini terdiri dari 16 siswa yang mempunyai skor pre-test dengan kategori rendah dan sedang.

Hipotesis pada penelitian ini ada pengaruh media teka-teki silang (crossword puzzle) dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa Krama pada siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen murni, dengan tipe randomized pretest-posttest control group design yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada saat pelatihan, kelompok eksperimen diberi materi dengan menggunakan media teka-teki silang, sedangkan pada kelompok kontrol tidak menggunakan media teka-teki silang. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil analisis dengan menggunakan Mann Whitney U Test menunjukkan nilai Z sebesar -2.052 dengan nilai signifikansi sebesar 0.040 yang artinya $\text{sig} < 0.05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Selanjutnya, nilai *mean rank* yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 11,33 dan kelompok kontrol sebesar 6,38, artinya kelompok eksperimen memiliki mean rank lebih besar dibanding kelompok kontrol. Dengan demikian, ada pengaruh media teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata basa Jawa krama pada siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Teka-teki silang (*Crossword Puzzle*),
Kemampuan Menghafal, Kosakata

THE EFFECT OF CROSSWORD PUZZLE IN INCREASING ISLAMIC
ELEMENTARY SCHOOL AL AL ANWAR NANGSRI BANTUL 3RD, 4TH
AND 5TH GRADE STUDENTS'S ABILITY IN MEMORIZING JAVA *KRAMA*
VOCABULARY

Nur Marhida Rohmawati Sholihah
10710060

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of media crossword puzzle in improving students' ability to memorize vocabulary in Islamic Elementary School (MI) Al Anwar Nangsri. The subjects of this research consists of 16 students who have pre-test scores with low and medium categories.

The hypothesis in this study shows that there is influence of media crossword puzzle in improving students' ability of memorizing vocabulary Java *krama* language. The method used in this research is pure experimentation, with the type of randomized pretest-posttest control group design that uses an experimental group and control group. In the experimental group, the students do crossword puzzle during training, while the control group do not. Measurements are performed before and after treatment.

The results of the analysis using Mann Whitney U test shows a Z value of -2.052 with significance value of 0.040 the meaning $\text{sig} < 0.05$, so that H_a and H_o is rejected. Furthermore, the mean rank obtained experimental group and the control group amounted to 11.33 at 6.38, means that the experimental group has a mean rank higher than the control group. Thus, there is the influence significance of media crossword puzzle in improving the students' ability of memorizing Java *Krama* vocabulary.

Keywords: Education Media, Crossword Puzzle, Memorizing Ability,
Vocabulary.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain dalam kehidupannya. Ketika seseorang berhubungan dengan orang lain, maka di dalamnya akan terjadi suatu interaksi atau komunikasi. Setiap individu berkomunikasi menggunakan alat yang disebut dengan bahasa. Djamarah (Iskandarwassid, 2013) mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sarana yang efektif untuk menjalin komunikasi. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehari-hari ketika berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain.

Bahasa yang digunakan masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) untuk berkomunikasi adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah. Sebagai upaya pelestarian dan pemberdayaan bahasa, sastra dan budaya Jawa, diatur pemerintah dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam pasal 37 ayat 1, yang menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal. Guna menjaga eksistensi bahasa Jawa dan mengimplementasikan UU tersebut, pihak sekolah seprovinsi DIY dengan didukung instansi terkait, mendukung dan siap melaksanakan serta menerapkan mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib sejak SD sampai dengan sekolah menengah mulai tahun 2005/2006 (Mulyana, 2008).

Berdasarkan uraian yang diperoleh dari Tim Kurikulum (2010), tujuan pembelajaran bahasa Jawa dalam kurikulum sebagai muatan lokal wajib diantaranya yaitu, agar siswa dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan unggah-ungguh yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Selain itu, siswa dapat menghargai dan bangga menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana komunikasi dan lambang kebanggaan, serta identitas daerah. Siswa juga dapat menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial. Sebagai penerus bangsa, siswa diharapkan mampu menghargai dan membanggakan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual bangsa Indonesia. Adapun ruang lingkup muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa mencakup komponen kemampuan berbahasa, kemampuan bersastra, kemampuan berbudaya yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang mempelajari sastra dan non sastra yang ada dalam kerangka budaya Jawa. Beberapa materi yang dimuat dalam buku paket dan LKS (lembar kerja siswa) pelajaran bahasa Jawa diantaranya yaitu *kawruh basa*, *kasusastran*, *aksara Jawa* dan *pewayangan*. Dari beberapa materi yang dipelajari tersebut, sebagian besar berkaitan dengan kosakata.

Namun dalam kenyataannya, pelajaran bahasa Jawa merupakan pelajaran yang kurang disukai dan kurang mendapat perhatian dari siswa. Mulyana (2006) mengungkapkan bahwa secara kultural bahasa Jawa sangat dekat dengan kehidupan dan kognisi siswa, namun permasalahan klasik tentang bahasa Jawa

sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak disenangi siswa masih terus menerus dikeluhkan guru, orangtua siswa dan siswa itu sendiri. Ristanto, Sukardi & Sulasiningsih (2012) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa, keberadaan mata pelajaran bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib kurang mendapat perhatian dari siswa. Hal tersebut salah satunya dikarenakan mata pelajaran bahasa Jawa tidak diujikan dalam Ujian Akhir Nasional, sehingga dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan siswa tidak mengikuti dengan sungguh-sungguh.

Penguasaan kosakata merupakan hal yang penting termasuk dalam pelajaran bahasa Jawa Krama. Kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Jawa dipengaruhi oleh jumlah kosakata yang dimiliki. Ristanto, Sukardi & Sulasiningsih (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan Scrabble memaparkan bahwa penguasaan struktur-struktur dasar kalimat belum tentu dapat menjamin kemampuan berbahasa seseorang. Kemampuan bahasa perlu ditunjang oleh tingkat penguasaan kosakata. Tinggi rendahnya penguasaan kosakata seseorang dan struktur kalimat sangat berpengaruh terhadap komunikasi orang tersebut. Pemaparan tersebut sependapat dengan Tarigan (1984) bahwa kualitas ketrampilan bahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan untuk terampil berbahasa. Jadi, tingkat penguasaan kosakata seseorang mempunyai peran yang penting dalam mempelajari suatu bahasa.

Studi pendahuluan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Anwar Nangsri, dengan tujuan untuk mengetahui kesulitan dalam mempelajari bahasa Jawa Krama, yang berdampak pada kemampuan berbahasa siswa. Studi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 18 November 2014 jam 09.45 WIB sampai dengan selesai dan 20 Januari 2015 jam 10.15 WIB sampai dengan selesai. Hasil menunjukkan bahwa sebagian siswa terkadang tidak memahami kosakata bahasa Jawa yang digunakan. Ketika berinteraksi dengan guru, siswa tampak kurang mahir menggunakan tata bahasa yang sesuai dengan *unggah-ungguh*. Siswa terkadang kurang bisa menggunakan kata sesuai dengan konteksnya. Sebagai contoh seperti yang dituturkan oleh guru, bahwa ketika siswa berinteraksi dengan guru terkadang menggunakan bahasa *ngoko*. Dalam kaidah dan tata bahasa Jawa, hal tersebut tidak dibenarkan, karena untuk berinteraksi dengan orang yang lebih tua atau yang dihormati hendaknya menggunakan bahasa Jawa Krama.

Menurut penuturan yang disampaikan guru, materi bahasa Jawa Krama merupakan materi yang dipelajari di setiap kelas. Namun, materi bahasa Jawa Krama yang bersifat teori menjadikan guru merasa kebingungan dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Guru memaparkan bahwa dalam menyampaikan materi dengan membacakan kosakata-kosakata baru, kemudian diikuti oleh siswa. Selanjutnya, menginstruksikan siswa untuk mencatatnya, sehingga kosakata baru yang diajarkan kurang bisa melekat dalam ingatan siswa dan siswa menjadi mudah lupa terhadap materi yang dipelajari. Seperti yang sudah diketahui, bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda dalam menangkap materi kosakata yang

diajarkan. Hal tersebut berkaitan dengan tingkat intelegensi yang dimiliki siswa. Selain itu, siswa mempelajari suatu materi di kelas hanya dengan satu kali pertemuan. Selanjutnya, banyaknya materi pelajaran lain yang diterima oleh siswa, membuat siswa kesulitan dalam mengingat materi kosakata yang dipelajari dengan baik.

Hasil observasi studi pendahuluan menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jawa Krama, guru masih menggunakan metode konvensional. Dalam menyampaikan materi, guru cenderung verbalistik. Guru mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa dalam menyampaikan materi. Sedangkan siswa memperoleh materi dengan mendengarkan penjelasan dari guru, membaca, dan mengikuti apa yang diucapkan guru.

Menurut Piaget, usia anak sekolah dasar dengan rentang usia 7 tahun hingga 12 tahun merupakan usia memasuki tahap operasional konkret. Piaget juga menyebutkan tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga perkembangan kognitif, yaitu ketika penalaran anak mulai menyerupai orang dewasa, namun masih terbatas pada realitas konkret (Ormrod, 2009).

Pengajaran kosakata, termasuk kosakata bahasa Jawa Krama pada mulanya melalui tahap proses menghafal yang melibatkan kemampuan mengingat siswa. Menurut Menurut Van Parreren (Winkel, 2012) menghafal adalah suatu aktivitas menanamkan suatu materi verbal di dalam ingatan, sehingga nantinya dapat diingat kembali secara harfiah, sesuai materi yang asli. Kegiatan mengingat jelas sekali terlihat ketika siswa sedang menghafal bahan pelajaran, berupa dalil, kaidah, pengertian, rumus dan sebagainya. Dalam menghafal sendiri melibatkan

proses memori. Proses memori menurut Atkinson dan Shiffrin (1968), informasi yang diterima kemudian diproses melalui pencatatan indera menuju pada ingatan jangka pendek, dan akhirnya sampai pada penyimpanan yang lebih permanen di dalam ingatan jangka panjang. Djamarah (2011) mengungkapkan bahwa Ingatan adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan (*learning*), menyimpan (*retention*) dan menimbulkan kembali (*remembering*) hal-hal yang telah lampau. Jadi, mengenai ingatan tersebut ada tiga fungsi, yaitu memasukkan, menyimpan dan mengangkat kembali ke alam sadar.

Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk mempelajari kosakata, diantaranya yaitu media *word square* seperti yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menghafal Kosakata Melalui Strategi *Word Square* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Pajang I Kecamatan Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013”. Pengaplikasian media *word square* dalam pembelajaran yaitu dengan memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam menjawabnya pada kotak *word square*. Media ini mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambah kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka pengecoh. Penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata pada siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Setiasie (2014) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) Dalam Upaya Meningkatkan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa

MTS Salafiyah Kelas VII”. Hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab pada kelompok eksperimen.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fathonah, Sugiharto, & Utomo (2013) tentang studi komparasi penggunaan media teka-teki silang dengan kartu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang terbukti lebih efektif untuk meningkatkan prestasi siswa baik aspek kognitif maupun afektif dibanding penggunaan media kartu pada pembelajaran CTL. Penelitian ini juga menyebutkan beberapa keunggulan teka-teki silang dibanding permainan kartu. Kelebihan penggunaan media teka-teki silang yaitu dalam proses belajar mengajar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam kelompok. Selain itu, pada penggunaan media teka-teki silang dituntut teliti, maka media teka-teki silang lebih merangsang siswa berpikir kritis dan kreatif daripada media kartu. Penyajian teka-teki silang yang berupa kotak-kotak yang saling berhubungan sehingga merangsang daya nalar siswa dan mengembangkan intuisi siswa dalam menjawabnya sehingga lebih lama diingat siswa daripada media kartu yang hanya berbentuk pasangan soal-jawaban.

Berdasarkan penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nickerson (2011) dengan judul *Five Down, Absquatulated: Crossword Puzzle Clues to How The Mind Works*, menyebutkan bahwa penelitian tersebut hanya terbatas untuk bahasa Inggris, namun prinsip-prinsip dalam penggunaan *crossword puzzle* dapat diterapkan untuk bahasa lain. Dengan demikian, *crossword puzzle* dapat diterapkan untuk pembelajaran bahasa lain, termasuk untuk pembelajaran bahasa Jawa Krama.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa Krama, melalui media pembelajaran teka-teki silang. Fathonah, Sugiharto, & Utomo (2013) memaparkan bahwa teka-teki silang merupakan permainan berupa kotak-kotak yang saling berhubungan. Bentuk permainan teka-teki silang seperti yang sudah dijelaskan dapat merangsang daya nalar siswa dan mengembangkan intuisi siswa dalam menjawab. Hal tersebut mengakibatkan siswa dapat mengingat lebih lama. Orawiatnakul (2013) memaparkan bahwa untuk menyelesaikan teka-teki silang, pemain harus secara akurat mengisi semua kotak kosong dengan huruf yang membentuk kata-kata. Kata-kata tersebut berdasarkan petunjuk dengan syarat, melengkapi kalimat, tutur kata atau kata-kata. Karena teka-teki silang dikenal sebagai sebuah permainan, mudah dinikmati, cenderung menyenangkan dan ramah pelajar.

Langkah-langkah permainan teka-teki silang menurut Soeparno (1980) yaitu pertama-tama siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, kemudian diberikan teka-teki silang untuk diselesaikan secara berkelompok. Apabila salah satu dari kelompok dapat menyelesaikan pertama kali dengan benar maka dianggap sebagai pemenang dalam permainan ini. Selanjutnya, pelatihan teka-teki silang secara individu, dimana masing-masing siswa diberi teka-teki silang untuk diselesaikan sendiri.

Teka-teki silang merupakan salah satu jenis permainan yang menarik dan menuntut jawaban yang akurat sehingga mereka akan merasa tertantang untuk menemukan jawaban yang benar. Selain itu, Zaini (2008) mengungkapkan bahwa

media teka-teki silang juga bersifat menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, teka-teki silang dapat membuat suasana pembelajaran tidak membosankan. Selanjutnya, Cahyo (2011) mengungkapkan bahwa dalam permainan teka-teki silang terdapat kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata sesuai dengan jawaban. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berfikirnya. Secara tidak langsung, dalam proses bermain teka-teki silang memberikan kesempatan untuk berlatih dan mengulang materi bahasa Jawa Krama yang telah dipelajari. Oleh sebab itu, media teka-teki silang telah membantu siswa dalam menghafal kosakata Krama yang dipelajari tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, media permainan teka-teki silang dengan beberapa keunggulannya tersebut, menarik peneliti untuk menggunakannya sebagai media yang dapat membantu guru dalam mengajarkan kosakata bahasa Jawa Krama. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media teka-teki silang. Teka-teki silang juga dapat memotivasi siswa, karena dalam permainan ini siswa diberi kesempatan sekaligus tantangan untuk melatih dan mengulang materi kosakata, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan menghafalnya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melihat: *Pengaruh Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa pada Siswa MI Al Anwar Nangsri Bantul Kelas III, IV dan V.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini: apakah penggunaan media teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata pada siswa MI Al Anwar Nangsri?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa Krama pada siswa MI Al Anwar Nangsri. Apabila ternyata penelitian ini terbukti bahwa media teka-teki silang efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa Krama pada siswa, maka media teka-teki silang dapat digunakan sebagai metode dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jawa Krama pada siswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti setelah melakukan penelitian adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan, terutama dalam bidang psikologi pendidikan dengan memberikan data hasil penelitian ilmiah mengenai media permainan teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa

Jawa Krama. Selain itu, jika penelitian ini terbukti maka permainan ini dapat dijadikan metode baru dalam pengajaran kosakata bahasa Jawa Krama.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh yaitu jika hasil penelitian ini terbukti bahwa media teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata siswa dalam pelajaran bahasa Jawa Krama. Permainan ini dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru yang berorientasi pada siswa dalam belajar kosakata bahasa Jawa Krama.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai media pembelajaran, penguasaan kosakata, dan media pembelajaran teka-teki silang telah banyak dilakukan. Tetapi peneliti belum pernah menemukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan kosakata bahasa Jawa Krama pada siswa di Sekolah Dasar.

Penelitian pertama yang membahas mengenai peningkatan kemampuan menghafal adalah sebagai berikut:

1. Nugroho (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menghafal Kosakata Melalui Strategi *Word Square* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Pajang I Kecamatan Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013”. Pengumpulan data dalam penelitian tersebut menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif, yang salah satu

modelnya adalah teknik analisis interaktif. Analisis data ini terdiri dari 3 komponen yakni reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu terdapat peningkatan prosentase jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas dalam kemampuan menghafal kosakata pada setiap siklus. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan strategi *word square* dapat meningkatkan kemampuan siswa menghafal kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Pajang I tahun ajaran 2012/2013.

2. Setiasie (2014) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa MTS Salafiyah Kelas VII”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata kemampuan menghafal kosakata bahasa arab di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan peningkatan nilai rata-rata di kelas kontrol, dapat dilihat dari hasil peningkatan (gain) dari kedua kelas tersebut. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media Kokami lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab dibandingkan dengan metode konvensional dengan tanpa media Kokami dalam Meningkatkan kemampuan Kosakata Bahasa Arab.
3. Anoor (2010) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab: PTK terhadap Siswa Kelas VIII C di MTS Nurul Huda Cikole Lembang. Metode yang

penulis gunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). “*Classroom Action Research*” yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah wawancara, jurnal siswa, lembar observasi, angket siswa, tes dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya, peningkatan kemampuan siswa dalam menghafal kosa kata bahasa Arab dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran simulasi. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran simulasi dapat dijadikan model pembelajaran alternatif yang bisa diterapkan oleh guru kepada peserta didiknya dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab.

4. Hasanah, H. N & Pratiwi, V (2014) dengan judul “Penerapan Metode Kooperatif Menggunakan Kartu Kalino untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Perkalian pada Siswa Kelas III SD Terpadu Muhammadiyah 1 Besuki Situbondo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode kooperatif menggunakan kartu kalino mampu meningkatkan kemampuan menghafal perkalian pada siswa. Guru dapat menerapkan metode kooperatif menggunakan kartu kalino sebagai media alternatif dalam meningkatkan kemampuan menghafal perkalian.
5. Septianingrum, R., Utami, B. dan Muyani, B. (2014) dengan judul “Penerapan Metode *Numbered Heads Together* (NHT) Disertai Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Kemampuan Memori dan Prestasi Belajar Kimia pada Materi Sistem Koloid Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2

Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan metode NHT disertai teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan memori dan prestasi belajar pada materi sistem koloid pada siswa kelas XI IPA 2.

6. Risnawati dkk (2015) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Aktif Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Hasil Belajar Fisika Unit Suhu dan Pemuaian pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 24 Makassar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data daya ingat siswa diperoleh dengan tes melengkapi dan membuat *mind mapping*, sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dengan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan penerapan pembelajaran aktif berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat dan mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa.
7. Pratiwi, R. M. V, Suharno dan Rintayati, P. (tanpa tahun) dengan judul “Upaya Meningkatkan Ketrampilan Menghafal Melalui Permainan *Puzzle* Kata pada Kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tasikmadu”. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklusnya terdiri dari dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan *puzzle*

kata dapat meningkatkan keterampilan menghafal kosakata pada peserta didik kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tahun Ajaran 2014/2015..

Kedua, penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai teka-teki silang adalah sebagai berikut:

1. Njoroge, Ndung'u & Gathigia (2013) dengan judul "*The Use of Crossword Puzzles as a Vocabulary Learning Strategy: A Case of English as Second Language in Kenyan Secondary Schools*". Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, dimana kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberi soal *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang kosakata bahasa Inggris dan diberi soal evaluasi (*post-test*) untuk mengukur apakah ada perbedaan skor yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pengajaran yang menggunakan teka-teki silang dan kelompok kontrol diberi pengajaran dengan metode tradisional. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa dari sekolah setingkat SMP yang bernama Ngorano Secondary Schools yang terletak di daerah Nyeri County, Kenya. Jumlah subyek dalam penelitian ini sebanyak 35 siswa yang mempunyai level sama dalam kecakapan berbahasa Inggris. Dalam penelitian ini menekankan bahwa keuntungan menggunakan teka-teki silang dalam pengajaran kosakata mampu memotivasi siswa dalam belajar kosakata, karena teka-teki silang menawarkan tantangan sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikannya. Ini memberi banyak kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan mengulang pola kalimat dan kosakata. Menggunakan teka-

teki silang dalam belajar kosakata juga dapat menghilangkan kebosanan karena dengan teka-teki silang, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga terasa lebih menyenangkan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teka-teki silang efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata pengajaran bahasa Inggris sebagai kosakata kedua.

2. Orawiwnakul (2013) dengan judul "*Crossword Puzzles as a Learning Tool for Vocabulary Development*". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* serta kuisioner survei sikap siswa terhadap pembelajaran. Subyek dalam penelitian ini sebanyak 68 siswa yang terdaftar dalam studi kursus bahasa Inggris dasar. Penelitian ini dilakukan untuk menguji efek dari teka-teki silang pada penguasaan kosa kata siswa tahun pertama. Dalam penelitian ini siswa diberi latihan dengan dua bentuk, yang pertama siswa diberi bentuk berupa definisi kata-kata karena belajar definisi kata merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan kosakata. Melalui kamus atau sumber lain, siswa dapat mengenali banyak definisi dari sebuah kata. Kemudian siswa diberi kalimat dimana sebagian kata-kata dari kalimat tersebut dihilangkan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat menggunakan kata-kata dalam konteks yang tepat. Cara ini mempunyai bagian penting dalam belajar kosakata baru dan merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan kosakata. Bentuk kedua yaitu siswa diminta mengisi teka-teki dengan jawaban yang tepat. Pelaksanaan dilakukan secara individu dan kelompok. Siswa diberi waktu dua puluh menit untuk menyelesaikannya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan

bahwa teka-teki silang merupakan media permainan yang efektif untuk meningkatkan kosakata siswa.

3. Fathonah, Sugiharto & Utomo (2013) tentang studi komparasi penggunaan media teka-teki silang dengan kartu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang terbukti lebih efektif untuk meningkatkan prestasi siswa baik aspek kognitif maupun efektif dibanding penggunaan media kartu pada pembelajaran CTL. Penelitian ini juga menyebutkan beberapa keunggulan teka-teki silang dibanding permainan kartu. Kelebihan penggunaan media teka-teki silang yaitu dalam proses belajar mengajar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam kelompok. Selain itu, pada penggunaan media teka-teki silang dituntut teliti, maka media teka-teki silang lebih merangsang siswa berpikir kritis dan kreatif daripada media kartu. Penyajian teka-teki silang yang berupa kotak-kotak yang saling berhubungan sehingga merangsang daya nalar siswa dan mengembangkan intuisi siswa dalam menjawabnya sehingga lebih lama diingat siswa daripada media kartu yang hanya berbentuk pasangan soal-jawaban.
4. Wasgito dan Setiadarma (2014) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang (TTS) dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Dimana penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang dan mengetahui pengaruhnya. Subyek dalam

penelitian ini adalah siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Kalianget. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan teka-teki silang dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

5. Nickerson (2011) dengan judul *Five Down, Absquatulated: Crossword Puzzle Clues to How The Mind Works*. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa teka-teki silang dapat mempengaruhi aspek memori dan kognisi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menunjukkan bahwa dalam teka-teki silang berisi pertanyaan yang melibatkan kinerja pikiran. Teka-teki silang berpengaruh pada aspek memori dan kognitif. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa dalam teka-teki silang terdapat pertanyaan berupa asosiasi kata, mengisi ruang kata yang kosong, dan lain-lain.

Ketiga, penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai bahasa Jawa adalah sebagai berikut:

1. Ristanto, Sukardi & Sulasiningsih (2012) dengan judul “Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan Scrabble”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK yaitu penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Dalam PTK ini terdapat empat tahap penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pembelajaran menggunakan media permainan scrabble ini diharapkan mampu meningkatkan kosakata bahasa Jawa pada siswa. Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V/A semester II SD Tambakaji 04 kecamatan Ngaliyan dengan jumlah 48 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan tes, observasi, catatan lapangan

dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu untuk data kuantitatif diperoleh dari nilai hasil belajar siswa dan untuk data kualitatif diperoleh dari menganalisis lembar observasi yang diisi pada saat pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan scrabble dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa. Penggunaan media permainan scrabble dapat membuat siswa terlihat lebih aktif dan dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar bahasa Jawa. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong siswa untuk berlomba-lomba maju.

2. Nurcahyani (2013) dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Menggunakan Media Video Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Kajoran Kabupaten Magelang”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK dengan menggunakan media video orang berdialog menggunakan ragam Krama dalam proses pembelajaran untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran, mendeskripsikan perubahan sikap dan perilaku siswa serta mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP dengan variabel terganggunanya adalah keterampilan berbicara bahasa Jawa Krama dan variabel bebasnya adalah media video. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data yaitu menggunakan tes objektif dan raktek sebagai penilaian. Sedang teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu dengan teknik analisis deskriptif

kualitatif dan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jawa Krama.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat diketahui bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengaruh Media Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Krama pada Siswa MI Al Anwar Nangsri” ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Pada penelitian ini, peneliti mengambil tema media teka-teki silang sebagai variabel bebas dan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa Krama sebagai variabel tergantung. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan subyek siswa sekolah dasar.

Peneliti tertarik untuk menggunakan media teka-teki silang sebagai media pengajaran seperti penelitian yang dilakukan oleh Njoroge, Ndung’u & Gathigia (2013) dan Orawiwatnakul (2013). Media teka-teki silang merupakan media permainan yang mampu memberi rangsangan dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan menghafal kosakata siswa dapat meningkat. Sedangkan penelitian tentang kosakata bahasa Jawa telah dilakukan oleh Ristanto, Sukardi & Sulasiningsih (2012) dan penelitian tentang bahasa Jawa Krama dilakukan oleh Nurcahyani (2013). Oleh sebab itu, variabel bebas dalam penelitian ini adalah teka-teki (*crossword puzzle*) silang dan variabel tergantungnya adalah kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa Krama.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dijelaskan di atas, peneliti meyakini bahwa penelitian dengan judul “Pengaruh Media Teka-teki Silang

(*Crossword Puzzle*) dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Krama pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Anwar Nangsri Bantul Kelas III, IV dan V” belum pernah diteliti sebelumnya.

Beberapa keaslian yang dimiliki dari penelitian ini antara lain:

1. Tema yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa teka-teki silang, dimana media tersebut digunakan untuk pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa Krama pada siswa.
2. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu definisi menghafal menggunakan dari teori dari Van Parreren (Winkel, 2012) dan teori Walgito (2004) yang menjelaskan mengenai aspek dalam menghafal. Selanjutnya teori mengenai teka-teki silang menggunakan teori dari Soeparno (1980).
3. Subyek dari penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Anwar Nangsri Bantul kelas III, IV dan V yang dipilih berdasarkan karakteristik subyek yang dikehendaki peneliti.
4. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat ukur yang disusun sendiri oleh peneliti. Alat ukur penelitian ini berupa tes kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa Krama yang disesuaikan dengan materi kosakata yang dipelajari.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima, sehingga ada pengaruh media teka-teki silang (*crossword puzzle*) dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa Krama pada subyek penelitian.

B. Saran

Setelah mengetahui hasil penelitian ini maka peneliti mengajukan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran bagi Siswa-siswi

Siswa dapat menggunakan metode teka-teki silang dalam proses belajar bahasa Jawa selanjutnya, agar dapat mengoptimalkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jawa.

2. Saran bagi Pendidik

Media *crossword puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan materi kosakata dengan memadukan pembelajaran konvensional.

3. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Jumlah subyek penelitian sebaiknya lebih banyak, agar menghasilkan data yang banyak sehingga dapat digeneralisasikan.
- b. Penelitian mengenai kosakata bahasa Jawa khususnya bahasa Jawa Krama belum banyak dilakukan dalam psikologi pendidikan, sehingga masih sangat terbuka bagi peneliti lain untuk mengeksplorasi dan mengembangkan media lain yang bisa digunakan untuk mempelajari kosakata bahasa Jawa Krama.
- c. Kondisi dan situasi tempat penelitian hendaknya lebih diperhatikan lagi agar lebih kondusif. Baik dari segi keamanan agar tidak terganggu oleh siswa lain yang tidak berpartisipasi dalam penelitian dan suasana tempat penelitian yang tidak bising serta nyaman.
- d. Agar informasi yang diperoleh dari data observasi lebih lengkap dan detail, sebaiknya jumlah observer lebih dari satu orang. Terlebih jika jumlah subyek yang diteliti lebih banyak dari jumlah subjek yang digunakan dalam penelitian ini.
- e. Pengukuran yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sebatas pada aspek mengenal kembali (*recognize*). Agar pembahasan mengenai kemampuan menghafal bisa lebih kompleks dan menyeluruh, maka disarankan untuk menggunakan aspek mengenal kembali (*recognize*) dan mengingat kembali (*recall*).

DAFTAR PUSTAKA

- Anoor, Nenti. (2010). *Penerapan Model Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab: PTK terhadap Siswa Kelas VIII C di MTS Nurul Huda Cikole Lembang. Skripsi*. Surakarta: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara
- Atkinson, R. L & Atkinson, R. C. (1996). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga
- Atkinson, R. L. & Shiffrin, R. (1968). *Human Memory: A Proposed System and It's Control Processes*. New York: Academic Press
- Azwar, S. (2009). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____. (2011). *Tes Prestasi: Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____. (2014). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badudu, J. S & Zain, S. M. (1994). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Cahyo, N. A. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Buku Kita
- Chaplin, J. P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, S. B & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathonah, R. S., Sugiharto, & Utomo, S. B. (2013). *Studi Komparasi penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VIII SMP N 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Kimia. Vol. 2. No. 3. Hal 68-76.

- Hasanah, H.N & Pratiwi, V. (2014). *Penerapan Metode Kooperatif Menggunakan Kartu Kalino untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Perkalian pada Siswa Kelas III SD Terpadu Muhammadiyah 1 Besuki Situbond. Artikel*. Diunduh pada tanggal 9 Juni 2016 dari laman <http://jurnal.unars.ac.id/artikel/2014-11-01-83-PENERAPAN%20METODE%20KOOPERATIF%20.pdf>
- Hurlock. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Indrawati, M., Rasna, W., & Artawan, G. (2013). *Strategi Peningkatan Pemahaman Kosa Kata Tanaman Obat Tradisional dalam Usada Sari Oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Denpasar dalam Rangka Pemertahanan Bahasa Di Kalangan Remaja*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 2. Hal 1-10
- Iskandarwassid, Prof. Dr. M.Pd & Sunendar, Dadang, Dr. H. (2013). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kempler, Daniel. (2005). *Neurocognitive Disorder in Aging*. California: Sage Publication
- Latipun. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press
- Mayers, A & Hansen, C. (2002). *Experimental Psychology*. USA: Wadsworth
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. VIII. No. 2. Hal. 1-10
- Mulyana. (2006). *Menjadikan Bahasa Jawa Sebagai Mata Pelajaran Favorit Mengapa Tidak?: Evaluasi Pembelajaran Bahasa Jawa Saat Ini*. Artikel. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Menjadikan%20Bahasa%20Jawa%20Sebagai%20Mata%20Pelajaran%20Favorit.pdf>
- Mulyana. (2008). *Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Nickerson. (2011). *Five down, Absquatulated: Crossword Puzzle Clues to How the Mind Works*. Psychon Bull. Vol 18. No. 2. Hal. 217-241
- Njoroge, M. C., Ndung'u, R. W. & Gathigia, M. G. (2013). *The Use Crossword Puzzles as a Vocabulary Learning Strategy: A Case of English Language in Kenyan Secondary Schools*. International Journal of Current Research. Vol. 5. No. 1-25

- Nugroho, Kusindarto Setyo. (2013). *Peningkatan Kemampuan Menghafal Kosakata Melalui Strategi Word Square pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Pajang I Kecamatan Laweyan Surakarta. Skripsi*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nurchayani, E. (2013). *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Menggunakan Media Video pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Kajoran Kabupaten Magelang*. Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo. Purworejo: Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo. Vol. 2. No. 2. Hal. 77-90
- Ormrod, J. E. (2009). *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga
- Orawiawatnakul, W. (2013). *Crossword Puzzle as a Learning Tool For Vocabulary Development*. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. Bangkok Vol. 11. No. 2. Hal. 413-428
- Pratiwi, R. M. V, Suharno dan Rintayati, P. (tanpa tahun) . *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menghafal Melalui Permainan Puzzle Kata pada Kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tasikmadu*. Jurnal. Diunduh pada tanggal 9 Juni 2016 dari laman <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=375550&val=4072&title=UPAYA%20MENINGKATKAN%20KETERAMPILAN%20MENGHAFAL%20%20MELALUI%20PERMAINAN%20PUZZLE%20KATA%20PADA%20%20KELOMPOK%20B%20TK%20PERTIWI%2003%20KALING%20%20TASI>
- Risnawati dkk. (2015). *Penerapan Pembelajaran Aktif Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Hasil Belajar Fisika Unit Suhu dan Pemuaian pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 24 Makassar*. Prosiding Pertemuan Ilmiah XXIX HFI Jateng & DIY. Hal 293-296
- Ristanto, D., Sukardi, & Sulasiningsih, S. (2012). *Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan Scrabble*. *Joyful Learning Journal*. Vol. 1. No. 1. Hal. 37-47
- Sadiman, A. S. & Raharjo, R. (1990). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama

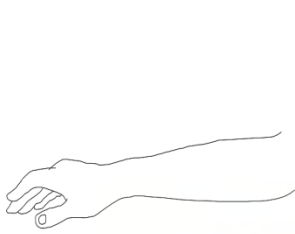
- Sasangka, S. S. T. W. (2004). *Unggah-ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua
- Septianingrum, R., Utami, B. dan Muyani, B. (2014). *Penerapan Metode Numbered Heads Together (NHT) Disertai Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Kemampuan Memori dan Prestasi Belajar Kimia pada Materi Sistem Koloid Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 3. No. 1. Hal. 31-36
- Setiasie, Selpia & Suherman, Ahmad. (2014). *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) dalam Upaya Meningkatkan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa MTS Salafiyah Kelas VII*". Jurnal Antologi Arab. http://antologi.upi.edu/file/SELPIA_SETIASIE_1002735.pdf
- Soeparno. (1980). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Suseno, M. N. (2012). *Statistika: Teori dan Aplikasi untuk Penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Ash-shaff
- Tarigan, H. G. (1984). *Pengajaran Kosa Kata*. Bandung: Offset Angkasa
- Tim Kurikulum. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Wasgito, M. A. & Setiadarma, W. (2014). *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang (TTS) dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa. Vol. 2. No. 3. Hal. 36-43
- Winkel, W.S. (2012). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

Lampiran 1. Materi Kosakata



MATERI KOSAKATA

PERANGANE AWAK



Asta : Tangan



Talingan : Kuping



Grana : Irung



Soca : Mata



Ampeyan : Sikil



Lambe : Lathi



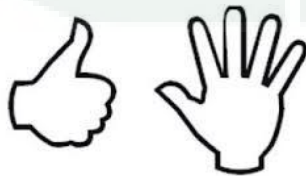
Rikma : Rambut



Palaparan : Bathuk



Waja : Untu



Racikan : Driji

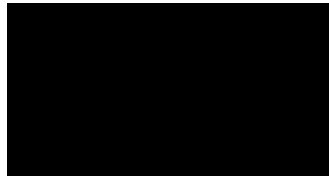


Padharan : Weteng

WARNA



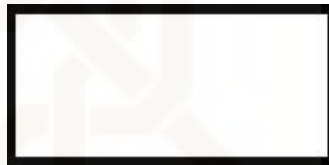
Abrit : Abang



Cemeng : Ireng



Ijem : Ijo



Pethak : Putih

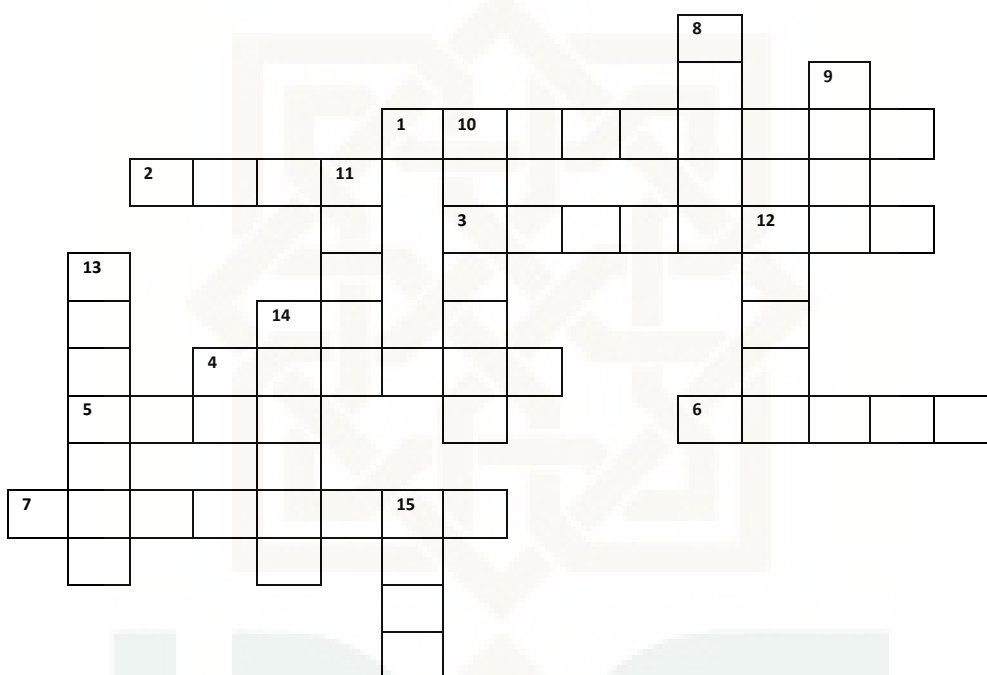
Lampiran 2. Media Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*)



TEKA-TEKI SILANG (CROSSWORD PUZZLE)

Bagian 1 (Kelompok)


Isinen kothak-kothak ing ngisor iki kanthi bener!



MENDATAR:

1. Basa kramane **bathuk** yaiku



2.  gambar iki aran kramane yaiku

3. Basa kramane **weteng** yaiku

4. Warnane awan, aran kramane yaiku ...

5. Basa kramane **ijo** yaiku

6. Bapak yen ngendika ngagem ...

7. Perangan awak sing gunane kanggo ngrungokke yaiku ...

MENURUN:

- 8. Perangan awak sing gunane kanggo ambegan yaiku ...
- 9. Basa kramane **untu** yaiku ...
- 10. Bu guru yen tindak (mlaku) ngagem
- 11. Basa kramane **abang** yaiku ...

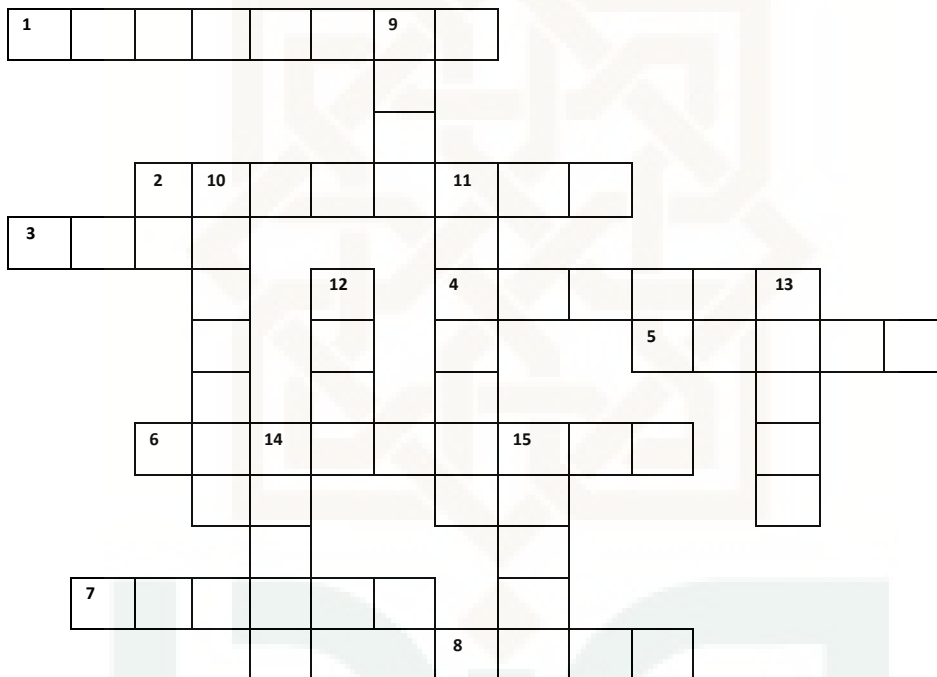


- 12. gambar iki arane yaiku
- 13. Basa kramane **driji** yaiku
- 14. Warnane rambut yaiku ...
- 15. Perangan awak sing gunane kanggo nyekel, aran kramane yaiku

TEKA-TEKI SILANG
(*CROSSWORD PUZZLE*)

Bagian 2 (Individu)

Isinen kothak-kothak ing ngisor iki kanthi bener!



MENDATAR:

1. Simbah mirengke (ngrungokke) ngagem
2. Basa kramane **weteng** yaiku
3. Basa kramane warnane godhong yaiku
4. XXXXXXXXXX warnane yaiku
5. Basa kramane **abang** yaiku ...



6. Gambar ing dhuwur iku arane yaiku ...
7. Basa kramane **putih** yaiku
8. Perangan awak sing gunane kanggo mamah, basa kramane yaiku ...

MENURUN:

9. Bapak menawi dhahar (maem) ngagem tengen.
10. Ibu tindak ngagem
11. Saben tangan cacahé ono limo. Aran kramane yaiku ...
12. Perangan awak sing gunane kagem ningali (ndelok) yaiku ...



13. gambar iki arane ...
14. Yen ngendika (ngomong) ngagem ...
15. Basa kramane **rambut** yaiku ...

Lampiran 3. Alat Ukur Uji Coba



EVALUASI MENGHAFAK KOSAKATA
MADRASAH IBTIDAIYAH AL ANWAR NANGSRI
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Waktu: 70 menit

Pilihlah wangsulan sing bener kanthi ngeping (X) aksara a, b, c utawa d!

1. Basa kramane **bathuk** yaiku ...

- a. Palaparan c. Rikma
b. Grana d. Ampeyan



2. Warnane godhong aran kramane yaiku ...

- a. Pethak c. Ijem
b. Cemeng d. Abrit

- a. Waja c. Soca
b. Palaparan d. Lathi

3. Gambar ing ngisor iki arane yaiku



- a. Asta c. Soca
b. Ampeyan d. Talingan

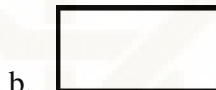
8. Sing diarani warna **abrit** yaiku ...



a.



c.



b.



d.

4. Sing diarani **talingan** yaiku



a.



c.



b.



d.

9. Basa kramane **sikil** yaiku ...

- a. Talingan c. Lathi
b. Ampeyan d. Soca

10. Warnane **awan** aran kramane yaiku ...

- a. Abrit c. Ijem
b. Cemeng d. Pethak

11. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



5. **Grana** tegese yaiku ...

- a. Irung c. Rambut
b. Tangan d. Kuping

- a. Racikan c. Padharan
b. Palaparan d. Rikma

6. Bu guru yen tindak ngagem ...

- a. Rikma c. Palaparan
b. Lathi d. Ampeyan

12. Sing diarani **lathi** yaiku ...



a.



c.

7. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



13. Basa kramane **untu** yaiku

- a. Abrit c. Lathi
b. Waja d. Talingan

14. Simbah ningali ngagem ...

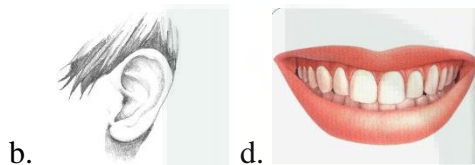
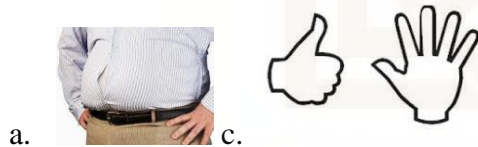
- a. Talingan c. Soca
b. Asta d. Waja

15. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Talingan c. Ampeyan
b. Padharan d. Rikma

16. Sing diarani **racikan** yaiku ...



17. Basa kramane **lambe** yaiku ...

- a. Lathi c. Rikma
b. Padharan d. Ibing

18. Perangan awak sing gunane kanggo ambegan aran kramane yaiku ...

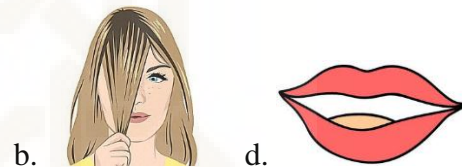
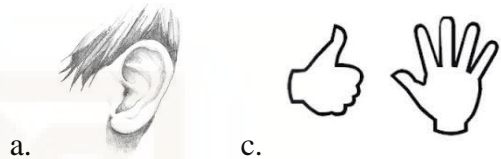
- a. Talingan c. Waja
b. Asta d. Grana

19. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Waja c. Rikma
b. Padharan d. Grana

20. Sing diarani **talingan** yaiku



21. Tegese **abrit** yaiku ...

- a. Putih c. Abang
b. Ijo d. Ireng

22. Simbah mirengke ngagem ...

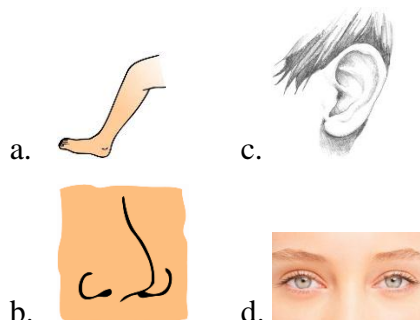
- a. Talingan c. Soca
b. Lathi d. Waja

23. Gambar ing ngisor iki warnane yaiku ...



- a. Pethak c. Cemeng
b. Ijem d. Abrit

24. Sing diarani **grana** yaiku



25. Basa kramane **weteng** yaiku

- a. Lathi c. Padharan
- b. Cemeng d. Ampeyan

26. Saben tangan cacahé ono limo, bentuke dowo. Aran kramane yaiku ...

- a. Soca c. Racikan
- b. Padharan d. Lidhah

27. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Soca c. Waja
- b. Palaparan d. Padharan

28. Sing diarani **palaparan** yaiku ...



a.



c.



b.



d.

29. Basa kramane **putih** yaiku ...

- a. Abrit c. Pethak
- b. Cemeng d. Ijem

30. Perangan awak sing jumlahe akeh, nutupi sirah, aran kramane yaiku ...

- a. Racikan c. Talingan
- b. Ampeyan d. Rikma

31. Gambar ing ngisor iki warnane yaiku ...

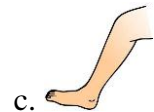


- a. Ijem c. Abrit
- b. Cemeng d. Pethak

32. Sing diarani **asta** yaiku



a.



c.



b.



d.

33. **Cemeng** tegese yaiku ...

- a. Tangan c. Abang
- b. Ireng d. Ijo

34. Bapak menawi nyepeng ngagem

- a. Rikma c. Asta
- b. Ampeyan d. Grana

35. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



a. Soca

c. Talingan

b. Ampeyan

d. Rekma

36. Sing diarani **waja** yaiku ...



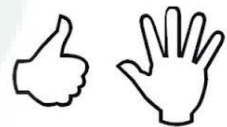
a.



c.



b.



d.

37. Basa kramane **ijo** yaiku ...

- a. Abang c. Ijem
- b. Putih d. Ireng

38. Perangan awak sing gunane kanggo mamah aran kramane yaiku ...

- a. Waja c. Asta
- b. Talingan d. Racikan

39. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...

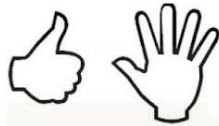


- a. Asta
- b. Ampeyan
- c. Soca
- d. Talingan

40. Sing diarani **ampeyan** yaiku ...



a.



c.



b.



d.

Lampiran 4. Tabulasi data Uji Coba



DATA MENTAH

=====

Jumlah Subyek= 8

Jumlah Butir Soal= 40

Jumlah Pilihan Jawaban= 4

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\TRY OUT SOAL\TRY OUT 2 C.ANA

No.Urut Kode>Nama Subyek 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

KUNCI-> KUNCI -> a c a b a d b d b d a a

1	Daffa	c	c	a	b	a	b	c	d	d	a	c	a
2	Soleh	c	c	a	b	c	d	b	d	a	b	a	a
3	Aisyah Fitriani	a	c	a	b	c	c	b	d	c	d	c	a
4	Nia	b	c	a	b	a	d	b	d	c	a	c	a
5	Nur Azizah	c	c	a	b	c	d	b	d	c	b	d	a
6	Fahdel	a	c	a	b	c	c	d	d	d	a	b	c
7	Areli	a	c	a	b	c	c	b	d	b	d	c	c
8	Izin	a	c	c	b	b	a	c	a	c	b	c	a

No.Urut Kode>Nama Subyek 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

KUNCI-> KUNCI -> b c d c a d a a c a d b

1	Daffa	b	a	c	c	d	d	a	a	c	a	d	b
2	Soleh	b	c	d	c	a	d	a	a	c	a	d	b
3	Aisyah Fitriani	b	c	d	a	a	d	a	a	c	a	d	b
4	Nia	b	c	d	a	a	c	a	a	c	a	d	b
5	Nur Azizah	b	a	a	c	c	d	a	a	c	a	d	c
6	Fahdel	b	a	c	c	a	*	b	a	c	a	d	b
7	Areli	c	b	d	c	a	c	b	c	a	b	a	d
8	Izin	b	b	b	a	a	d	a	a	d	a	c	a

No.Urut Kode>Nama Subyek 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

KUNCI-> KUNCI -> c c d d c d b b b c c a

1	Daffa	c	c	d	d	c	d	b	b	b	c	c	c
2	Soleh	c	c	d	c	c	d	b	b	b	c	c	a
3	Aisyah Fitriani	c	c	d	d	c	d	c	c	a	c	c	c
4	Nia	c	c	d	d	d	d	c	c	b	c	c	c
5	Nur Azizah	c	d	d	c	c	d	c	c	b	c	c	c
6	Fahdel	c	c	d	d	c	d	b	b	b	c	c	c
7	Areli	a	a	b	a	b	d	d	c	a	b	d	d
8	Izin	c	a	a	d	c	b	c	a	b	c	c	c

No.Urut Kode>Nama Subyek 37 38 39 40

KUNCI-> KUNCI -> c a c d

1	Daffa	c	a	c	d
2	Soleh	c	a	c	d
3	Aisyah Fitriani	c	a	c	d
4	Nia	c	a	b	d
5	Nur Azizah	c	c	b	d
6	Fahdel	c	d	c	c
7	Areli	a	c	b	c



Lampiran 5. Uji Seleksi Aitem dan Reliabilitas



SKOR DATA DIBOBOT

=====

Jumlah Subyek = 8

Jumlah butir = 40

Bobot jwb benar = 1

Bobot jwb salah = 0

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\TRY OUT SOAL\TRY OUT.ANA

No	Kode>Nama	Benar	Salah	Kosong	Skr Asli	Skr Bobot
1	Daffa	30	10	0	30	30
2	Soleh	35	5	0	35	35
3	Aisyah Fit...	31	9	0	31	31
4	Nia	29	11	0	29	29
5	Nur Azizah	24	16	0	24	24
6	Fahdel	26	13	1	26	26
7	Areli	12	28	0	12	12
8	Izin	19	21	0	19	19

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 25,75

Simpang Baku= 7,36

KorelasiXY= 0,97

Reliabilitas Tes= 0,98

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\TRY OUT SOAL\TRY OUT.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	Daffa	15	14	29
2	Soleh	17	17	34
3	Aisyah Fitriani	15	15	30
4	Nia	14	14	28
5	Nur Azizah	11	12	23
6	Fahdel	12	14	26
7	Areli	6	6	12
8	Izin	9	10	19

Kel Unggul & Asor

=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\TRY OUT SOAL\TRY OUT.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Soleh	35	-	1	1	1	-	1	1	1	-	-	1
2	Aisyah Fitriani	31	1	1	1	1	-	-	1	1	-	1	-
Jml Jwb Benar			1	2	2	2	0	1	2	2	0	1	1

No.Urut	Kode/Nama Subyek	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Soleh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Aisyah Fitriani	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1
	Jml Jwb Benar	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2

No.Urut	Kode/Nama Subyek	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1	Soleh	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1
2	Aisyah Fitriani	1	1	1	1	1	1	1	-	-	-	1	1
	Jml Jwb Benar	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2

No.Urut	Kode/Nama Subyek	36	37	38	39	40
1	Soleh	1	1	1	1	1
2	Aisyah Fitriani	-	1	1	1	1
	Jml Jwb Benar	1	2	2	2	2

Kelompok Asor

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\TRY OUT SOAL\TRY OUT.ANA

No.Urut	Kode/Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Izin	19	1	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-
2	Areli	12	1	1	1	1	-	-	1	1	1	1	-
	Jml Jwb Benar		2	2	1	2	0	0	1	1	1	1	0

No.Urut	Kode/Nama Subyek	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Izin	1	1	-	-	1	1	1	1	-	1	-	-
2	Areli	-	-	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-
	Jml Jwb Benar	1	1	0	1	1	2	1	1	1	0	1	0

No.Urut	Kode/Nama Subyek	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1	Izin	-	1	-	-	1	1	-	-	1	1	1	-
2	Areli	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-
	Jml Jwb Benar	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1

No.Urut	Kode/Nama Subyek	36	37	38	39	40
1	Izin	-	1	1	1	-
2	Areli	-	-	-	-	-
	Jml Jwb Benar	0	1	1	1	0

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 8

Klp atas/bawah(n)= 2

Butir Soal= 40

No Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	1	2	-1	-50,00
2	2	2	0	0,00
3	2	1	1	50,00
4	2	2	0	0,00
5	0	0	0	0,00
6	1	0	1	50,00
7	2	1	1	50,00
8	2	1	1	50,00
9	0	1	-1	-50,00
10	1	1	0	0,00
11	1	0	1	50,00
12	2	1	1	50,00
13	2	1	1	50,00
14	2	0	2	100,00
15	2	1	1	50,00
16	1	1	0	0,00
17	2	2	0	0,00
18	2	1	1	50,00
19	2	1	1	50,00
20	2	1	1	50,00
21	2	0	2	100,00
22	2	1	1	50,00
23	2	0	2	100,00
24	2	0	2	100,00
25	2	1	1	50,00
26	2	0	2	100,00
27	2	0	2	100,00
28	1	1	0	0,00
29	2	1	1	50,00
30	2	1	1	50,00
31	1	0	1	50,00
32	1	0	1	50,00
33	1	1	0	0,00
34	2	1	1	50,00
35	2	1	1	50,00
36	1	0	1	50,00
37	2	1	1	50,00
38	2	1	1	50,00
39	2	1	1	50,00
40	2	0	2	100,00

TINGKAT KESUKARAN
=====

Jumlah Subyek= 8
Butir Soal= 40
Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\TRY OUT SOAL\TRY OUT.ANA

No Butir	Jml Betul	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
----------	-----------	-------------------	----------

1	4	50,00	Sedang
2	8	100,00	Sangat Mudah
3	7	87,50	Sangat Mudah
4	8	100,00	Sangat Mudah
5	2	25,00	Sukar
6	3	37,50	Sedang
7	5	62,50	Sedang
8	7	87,50	Sangat Mudah
9	1	12,50	Sangat Sukar
10	2	25,00	Sukar
11	1	12,50	Sangat Sukar
12	6	75,00	Mudah
13	7	87,50	Sangat Mudah
14	3	37,50	Sedang
15	4	50,00	Sedang
16	5	62,50	Sedang
17	6	75,00	Mudah
18	5	62,50	Sedang
19	6	75,00	Mudah
20	7	87,50	Sangat Mudah
21	6	75,00	Mudah
22	7	87,50	Sangat Mudah
23	6	75,00	Mudah
24	5	62,50	Sedang
25	7	87,50	Sangat Mudah
26	5	62,50	Sedang
27	6	75,00	Mudah
28	5	62,50	Sedang
29	6	75,00	Mudah
30	7	87,50	Sangat Mudah
31	3	37,50	Sedang
32	3	37,50	Sedang
33	6	75,00	Mudah
34	7	87,50	Sangat Mudah
35	7	87,50	Sangat Mudah
36	1	12,50	Sangat Sukar
37	7	87,50	Sangat Mudah
38	5	62,50	Sedang
39	5	62,50	Sedang
40	5	62,50	Sedang

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

Jumlah Subyek= 8

Butir Soal= 40

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\TRY OUT SOAL\TRY OUT.ANA

No Butir	Korelasi	Signifikansi
1	-0,544	-
2	NAN	NAN
3	0,370	Signifikan

4	NAN	NAN
5	0,314	Signifikan
6	0,403	Sangat Signifikan
7	0,084	-
8	0,370	Signifikan
9	-0,755	-
10	-0,356	-
11	0,508	Sangat Signifikan
12	0,566	Sangat Signifikan
13	0,755	Sangat Signifikan
14	0,665	Sangat Signifikan
15	0,145	-
16	-0,066	-
17	-0,105	-
18	0,384	Signifikan
19	0,566	Sangat Signifikan
20	0,755	Sangat Signifikan
21	0,859	Sangat Signifikan
22	0,755	Sangat Signifikan
23	0,859	Sangat Signifikan
24	0,834	Sangat Signifikan
25	0,755	Sangat Signifikan
26	0,834	Sangat Signifikan
27	0,859	Sangat Signifikan
28	0,234	-
29	0,440	Sangat Signifikan
30	0,370	Signifikan
31	0,515	Sangat Signifikan
32	0,515	Sangat Signifikan
33	0,356	Signifikan
34	0,755	Sangat Signifikan
35	0,755	Sangat Signifikan
36	0,508	Sangat Signifikan
37	0,755	Sangat Signifikan
38	0,572	Sangat Signifikan
39	0,459	Sangat Signifikan
40	0,759	Sangat Signifikan

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagaai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

KUALITAS PENGECOH

=====

Jumlah Subyek= 8

Butir Soal= 40

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\TRY OUT SOAL\TRY OUT.ANA

No Butir	a	b	c	d	*
1	4**	1+	3---	0--	0
2	0	0	8**	0	0
3	7**	0--	1---	0--	0
4	0	8**	0	0	0
5	2**	1-	5---	0--	0
6	1+	1+	3--	3**	0
7	0--	5**	2--	1++	0
8	1---	0--	0--	7**	0
9	1-	1**	4-	2++	0
10	3+	3+	0--	2**	0
11	1**	1-	5---	1-	0
12	6**	0--	2---	0--	0
13	0--	7**	1---	0--	0
14	3--	2++	3**	0--	0
15	1+	1+	2+	4**	0
16	3---	0--	5**	0--	0
17	6**	0--	1+	1+	0
18	0--	0--	2--	5**	1
19	6**	2---	0--	0--	0
20	7**	0--	1---	0--	0
21	1+	0--	6**	1+	0
22	7**	1---	0--	0--	0
23	1+	0--	1+	6**	0
24	1++	5**	1++	1++	0
25	1---	0--	7**	0--	0
26	2--	0--	5**	1++	0
27	1+	1+	0--	6**	0
28	1++	0--	2--	5**	0
29	0--	1+	6**	1+	0
30	0--	1---	0--	7**	0
31	0--	3**	4---	1+	0
32	1+	3**	4---	0--	0
33	2---	6**	0--	0--	0
34	0--	1---	7**	0--	0
35	0--	0--	7**	1---	0
36	1**	0--	6---	1-	0
37	1---	0--	7**	0--	0
38	5**	0--	2--	1++	0
39	0--	3---	5**	0--	0
40	1++	0--	2--	5**	0

Keterangan:

** : Kunci Jawaban

++ : Sangat Baik

- + : Baik
- : Kurang Baik
- : Buruk
- : Sangat Buruk



Lampiran 6. *Form Professional Judgment*



BUTIR SOAL TES KEMAMPUAN MENGHAFAL KOSAKATA

GURU KELAS : III

[illegible]

BUTIR SOAL TES KEMAMPUAN MENGHAFAL KOSAKATA

GURU KELAS : 10

[illegible]

BUTIR SOAL TES KEMAMPUAN MENGHAFAL KOSAKATA

[illegible]

Lampiran 7. Alat Ukur Penelitian



Pre-test

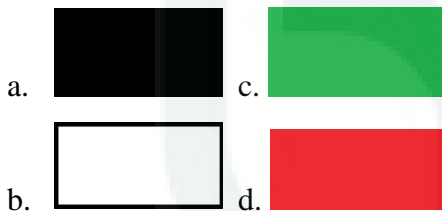
EVALUASI MENGHAFAK KOSAKATA
MADRASAH IBTIDAIYAH AL ANWAR NANGSRI
TAHUN PELAJARAN 2015/2016
Waktu: 70 menit

Pilihlah wangsulan sing bener kanthi ngeping (X) aksara a, b, c utawa d!

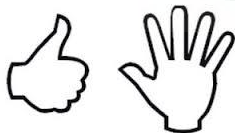
1. Gambar ing ngisor iki arane yaiku



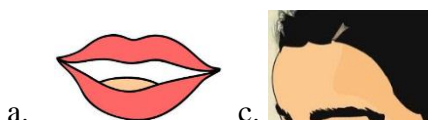
- a. Asta c. Soca
b. Ampeyan d. Talingan
2. **Grana** tegese yaiku ...
- a. Irung c. Rambut
b. Tangan d. Kuping
3. Bu guru yen tindak (mlaku) ngagem ...
- a. Rikma c. Palaparan
b. Lathi d. Ampeyan
4. Sing diarani warna **abrit** yaiku ...



5. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



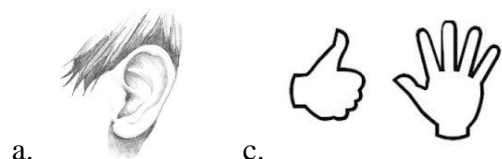
- a. Racikan c. Padharan
b. Palaparan d. Rikma
6. Sing diarani **lathi** yaiku



- b. d.
7. Basa kramane **untu** yaiku
- a. Abrit c. Lathi
b. Waja d. Talingan
8. Simbah ningali (ndelok/mriksani) ngagem ...
- a. Talingan c. Soca
b. Asta d. Waja
9. Perangan awak sing gunane kanggo ambegan aran kramane yaiku ...
- a. Talingan c. Waja
b. Asta d. Grana
10. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Waja c. Rikma
b. Padharan d. Grana
11. Sing diarani **talingan** yaiku





d.



12. Tegese **abrit** yaiku ...

- a. Putih
- b. Ijo
- c. Abang
- d. Ireng

13. Simbah mirengke (ngrungokake) ngagem ...

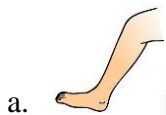
- a. Talingan
- b. Lathi
- c. Soca
- d. Waja

14. Gambar ing ngisor iki warnane yaiku ...



- a. Pethak
- b. Ijem
- c. Cemeng
- d. Abrit

15. Sing diarani **grana** yaiku



a.



b.



c.



d.

16. Basa kramane **weteng** yaiku

- a. Lathi
- b. Cemeng
- c. Padharan
- d. Ampeyan

17. Saben tangan cacahé ono limo. Aran kramane yaiku ...

- a. Soca
- b. Padharan
- c. Racikan
- d. Lidhah

18. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Soca
- b. Palaparan
- c. Waja
- d. Padharan

19. Basa kramane **putih** yaiku ...

- a. Abrit
- b. Cemeng
- c. Pethak
- d. Ijem

20. Perangan awak sing warnane ireng, nutupi sirah, aran kramane yaiku ...

- a. Racikan
- b. Ampeyan
- c. Talingan
- d. Rikma

21. Gambar ing ngisor iki warnane yaiku ...



- a. Ijem
- b. Cemeng
- c. Abrit
- d. Pethak

22. Sing diarani **asta** yaiku



a.



c.



b.



d.

23. **Cemeng** tegese yaiku ...

- a. Tangan
- b. Ireng
- c. Abang
- d. Ijo

24. Bapak menawi nyepeng (nyekel) ngagem

- a. Rikma
- b. Ampeyan
- c. Asta
- d. Grana

25. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



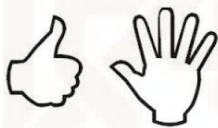
- a. Soca
- b. Ampeyan
- c. Talingan
- d. Rekma

26. Sing diarani **waja** yaiku ...



a.

c.



b.

d.

27. Basa kramane **ijo** yaiku ...

- a. Abang
- b. Putih
- c. Ijem
- d. Ireng

28. Perangan awak sing gunane kanggo mamah aran kramane yaiku ...

- a. Waja
- b. Talingan
- c. Asta
- d. Racikan

29. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Asta
- b. Ampeyan
- c. Soca
- d. Talingan

30. Sing diarani **ampeyan** yaiku ...



a.

c.



b.

d.

Post-test

EVALUASI MENGHAFAK KOSAKATA
MADRASAH IBTIDAIYAH AL ANWAR NANGSRI
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Waktu: 70 menit

Pilihlah wangsulan sing bener kanthi ngeping (X) aksara a, b, c utawa d!

1. Gambar ing ngisor iki warnane yaiku

...



- a. Ijem c. Abrit
b. Cemeng d. Pethak

2. Sing diarani **asta** yaiku



a.



c.



b.



d.

3. **Cemeng** tegese yaiku ...

- a. Tangan c. Abang
b. Ireng d. Ijo

4. Bapak menawi nyepeng (nyekel) ngagem

- a. Rikma c. Asta
b. Ampeyan d. Grana

5. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Soca c. Talingan
b. Ampeyan d. Rikma

6. Gambar ing ngisor iki arane yaiku



- a. Asta c. Soca
b. Ampeyan d. Talingan

7. **Grana** tegese yaiku ...

- a. Irung c. Rambut
b. Tangan d. Kuping

8. Bu guru yen tindak (mlaku) ngagem ...

- a. Rikma c. Palaparan
b. Lathi d. Ampeyan

9. Sing diarani warna **abrit** yaiku ...



a.



c.

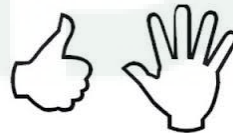


b.



d.

10. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Racikan c. Padharan
b. Palaparan d. Rikma

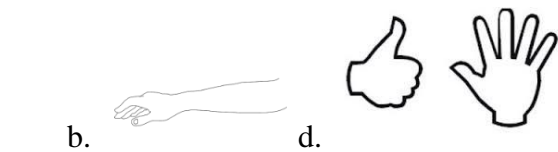
11. Sing diarani **waja** yaiku ...



a.



c.



12. Basa kramane **ijo** yaiku ...

- a. Abang c. Ijem
b. Putih d. Ireng

13. Perangan awak sing gunane kanggo mamah aran kramane yaiku ...

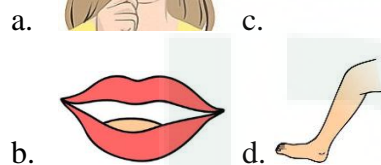
- a. Waja c. Asta
b. Talingan d. Racikan

14. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...

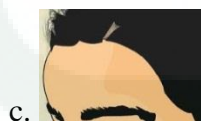


- a. Asta c. Soca
b. Ampeyan d. Talingan

15. Sing diarani **ampeyan** yaiku ...



16. Sing diarani **lathi** yaiku ...



17. Basa kramane **untu** yaiku

- a. Abrit c. Lathi
b. Waja d. Talingan

18. Simbah ningali (ndelok/mriksani) ngagem ...

- a. Talingan c. Soca
b. Asta d. Waja

19. Perangan awak sing gunane kanggo ambegan aran kramane yaiku ...

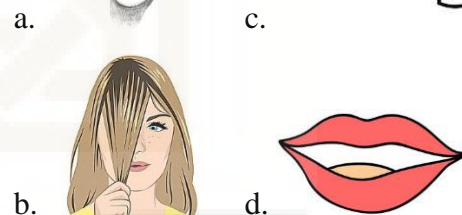
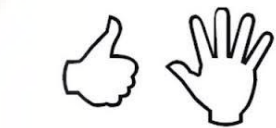
- a. Talingan c. Waja
b. Asta d. Grana

20. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Waja c. Rikma
b. Padharan d. Grana

21. Sing diarani **talingan** yaiku



22. Tegese **abrit** yaiku ...

- a. Putih c. Abang
b. Ijo d. Ireng

23. Simbah mirengke (ngrungokake) ngagem ...

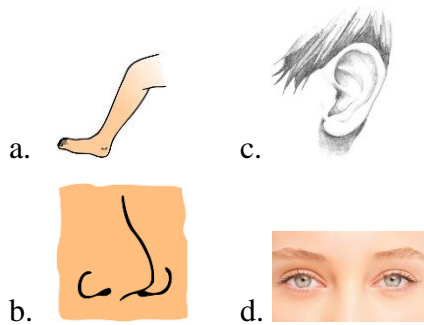
- a. Talingan c. Soca
b. Lathi d. Waja

24. Gambar ing ngisor iki warnane yaiku ...



- a. Pethak c. Cemeng
b. Ijem d. Abrit

25. Sing diarani **grana** yaiku



26. Basa kramane **weteng** yaiku

- a. Lathi c. Padharan
- b. Cemeng d. Ampeyan

27. Saben tangan cacahé ono limo. Aran kramane yaiku ...

- a. Soca c. Racikan
- b. Padharan d. Lidhah

28. Gambar ing ngisor iki arane yaiku ...



- a. Soca c. Waja
- b. Palaparan d. Padharan

29. Basa kramane **putih** yaiku ...

- a. Abrit c. Pethak
- b. Cemeng d. Ijem

30. Perangan awak sing warnane ireng, nutupi sirah, aran kramane yaiku ...

- a. Racikan c. Talingan
- b. Ampeyan d. Rikma

Lampiran 8. Tabulasi Data Penelitian



DATA MENTAH

=====

Jumlah Subyek= 8

Jumlah Butir Soal= 30

Jumlah Pilihan Jawaban= 4

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\ANALISIS\ANATES\EKSPERIMEN PRE-TEST.ANA

No.Urut Kode>Nama Subyek 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

KUNCI-> KUNCI -> a a d d a a b c d a a c

1	Adimas	a	b	d	c	d	c	a	b	d	a	b	a
2	Anggit	a	b	c	d	d	a	a	c	d	c	b	a
3	Nova	b	a	c	a	c	a	c	b	d	c	d	c
4	Ragil	d	a	d	a	c	a	c	c	b	d	c	a
5	Safa	a	c	b	b	c	c	b	b	c	d	a	d
6	Sekar	a	c	a	a	c	c	a	c	b	a	c	b
7	Siti	a	d	b	d	d	a	a	a	d	a	d	
8	Tektonia	a	d	b	a	c	d	d	c	a	c	a	d

No.Urut Kode>Nama Subyek 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

KUNCI-> KUNCI -> a d b c c d c d b b b c

1	Adimas	c	d	a	d	a	c	b	a	c	a	d	a
2	Anggit	a	d	c	c	b	d	b	d	c	b	b	b
3	Nova	c	d	b	a	b	b	c	d	d	b	a	c
4	Ragil	d	a	a	d	d	d	b	d	c	b	c	c
5	Safa	a	b	d	c	a	d	b	d	b	a	c	b
6	Sekar	a	b	a	a	b	c	d	a	b	b	a	a
7	Siti	a	a	d	d	a	d	d	b	a	c	b	d
8	Tektonia	a	a	d	b	c	b	d	b	c	c	c	d

No.Urut Kode>Nama Subyek 25 26 27 28 29 30

KUNCI-> KUNCI -> c a c a c d

1	Adimas	c	a	b	d	a	c
2	Anggit	c	c	c	d	b	c
3	Nova	d	a	b	b	a	a
4	Ragil	c	d	c	a	a	d
5	Safa	d	a	b	c	a	c
6	Sekar	c	b	a	b	a	d
7	Siti	a	c	b	d	b	a
8	Tektonia	c	c	c	a	c	a

DATA MENTAH

=====

Jumlah Subyek= 8

Jumlah Butir Soal= 30

Jumlah Pilihan Jawaban= 4

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\ANALISIS\ANATES\EKSPERIMEN POST-TEST.ANA

No.Urut Kode>Nama Subyek 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

KUNCI-> KUNCI -> b b b c c a a d d a a c

1 Adimas b b b c c a a a c a c c

2 Anggit b b b c c a a c d a c c

3 Nova b a b c c a a c d a c c

4 Ragil b b b c c a a d d a a c

5 Safa b b b c c b a c d a a c

6 Sekar b b b c c a a d d a a c

7 Siti b b b c c a a d d c a b

8 Tektonia b b b c c a a d d a a c

No.Urut Kode>Nama Subyek 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

KUNCI-> KUNCI -> a c d a b c d a a c a d

1 Adimas d c a a c c c b c a * a

2 Anggit a c d b b c a a a c a d

3 Nova a c d a b c d a a c b d

4 Ragil a c d a b c d a a c a d

5 Safa a d d a d c d a b d c a

6 Sekar a c d a b c d a a c a d

7 Siti d c a a b d a c b d a c

8 Tektonia a c d b b c d a a c a d

No.Urut Kode>Nama Subyek 25 26 27 28 29 30

KUNCI-> KUNCI -> c b c d c d

1 Adimas c a c a b a

2 Anggit d a * a a a

3 Nova c b c d c d

4 Ragil c b c d c d

5 Safa c b d b d a

6 Sekar c b c d c d

7 Siti b a c b a d

8 Tektonia c b c d c d

DATA MENTAH

=====

Jumlah Subyek= 8

Jumlah Butir Soal= 30

Jumlah Pilihan Jawaban= 4

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\ANALISIS\ANATES\KONTROL PRE-TEST.ANA

No.Urut Kode>Nama Subyek 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

KUNCI-> KUNCI -> a a d d a a b c d a a c

1	Anisa	a	d	d	a	c	a	d	c	d	c	a	d
2	Azam	b	a	d	a	a	a	a	b	c	b	a	c
3	Andika	a	b	c	a	a	c	d	b	d	a	a	d
4	Lia	a	a	d	d	d	a	c	c	d	c	a	c
5	Noni Rosita	b	a	d	a	c	a	b	b	d	c	a	d
6	Riski Firman	c	c	b	c	b	d	b	a	c	c	c	a
7	Silvi	a	d	b	a	d	a	a	a	d	a	d	
8	Sodik	a	b	d	c	d	c	a	b	d	a	b	a

No.Urut Kode>Nama Subyek 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

KUNCI-> KUNCI -> a d b c c d c d b b b c

1	Anisa	a	b	c	b	c	b	c	d	c	b	c	c
2	Azam	d	c	b	d	c	b	a	b	c	d	c	b
3	Andika	a	c	d	c	a	d	c	d	c	b	c	c
4	Lia	a	d	b	c	a	b	b	a	d	b	d	c
5	Noni Rosita	a	b	b	c	a	d	c	a	c	c	b	b
6	Riski Firman	c	a	d	a	c	d	c	a	a	b	c	d
7	Silvi	a	a	d	d	a	d	d	b	a	c	b	c
8	Sodik	c	a	c	b	a	c	c	d	b	c	a	c

No.Urut Kode>Nama Subyek 25 26 27 28 29 30

KUNCI-> KUNCI -> c a c a c d

1	Anisa	c	a	c	a	c	d						
2	Azam	a	b	c	d	a	b						
3	Andika	c	c	c	b	b	b						
4	Lia	c	d	c	d	c	a						
5	Noni Rosita	c	d	c	d	c	b						
6	Riski Firman	b	a	b	d	b	c						
7	Silvi	b	d	a	a	d	a						
8	Sodik	a	b	c	b	d	a						

DATA MENTAH

=====

Jumlah Subyek= 8

Jumlah Butir Soal= 30

Jumlah Pilihan Jawaban= 4

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\ANALISIS\ANATES\KONTROL POST-TEST.ANA

No.Urut Kode>Nama Subyek 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

KUNCI-> KUNCI -> b b b c c a a d d a a c

1	Anisa	b	b	b	c	c	a	c	d	d	a	a	c
2	Azam	a	c	b	d	b	c	b	c	c	a	c	b
3	Andika	b	b	b	c	c	a	a	c	d	a	a	c
4	Lia	b	b	b	c	c	a	c	d	d	b	a	c
5	Noni Rosita	b	b	b	c	c	a	c	b	d	a	a	c
6	Risky Firman	a	b	d	*	b	c	d	a	b	d	b	d
7	Silvi	b	b	d	a	c	a	c	a	c	b	b	c
8	Sodik	b	b	a	d	c	b	c	a	b	d	a	c

No.Urut Kode>Nama Subyek 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

KUNCI-> KUNCI -> a c d a b c d a a c a d

1	Anisa	a	c	d	a	b	c	d	a	a	c	a	d
2	Azam	d	c	b	a	b	c	d	c	b	a	b	c
3	Andika	a	c	b	b	b	b	d	a	a	c	a	d
4	Lia	a	c	a	a	b	c	d	b	a	c	a	d
5	Noni Rosita	a	c	a	d	b	c	d	a	a	c	a	d
6	Risky Firman	d	c	a	b	*	c	*	a	b	*	c	a
7	Silvi	b	b	d	b	d	b	a	c	a	c	b	a
8	Sodik	b	d	b	c	b	c	c	d	a	c	a	d

No.Urut Kode>Nama Subyek 25 26 27 28 29 30

KUNCI-> KUNCI -> c b c d c d

1	Anisa	c	b	c	b	c	d
2	Azam	d	c	b	a	b	d
3	Andika	c	b	c	d	c	d
4	Lia	b	b	c	b	c	b
5	Noni Rosita	c	b	c	d	c	d
6	Risky Firman	*	b	*	c	*	b
7	Silvi	d	a	a	d	c	b
8	Sodik	c	b	a	d	b	d

Lampiran 9. Skor Data



SKOR DATA

=====

Rata2= 9,63

Standar Deviasi= 2,50

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\ANALISIS\ANATES\EKSPERIMEN PRE-TEST.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Adimas	7	1	-	1	-	-	-	-	1	1	-	
2	Anggit	14	1	-	-	1	-	1	-	1	1	-	
3	Nova	11	-	1	-	-	-	1	-	-	1	-	
4	Ragil	12	-	1	1	-	-	1	-	1	-	-	
5	Safa	9	1	-	-	-	-	1	-	-	-	1	
6	Sekar	8	1	-	-	-	-	-	1	-	1	-	
7	Siti	7	1	-	-	1	-	1	-	-	-	1	
8	Tektonia	9	1	-	-	-	-	-	1	-	-	1	

No.Urut	Kode>Nama Subyek	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Adimas	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Anggit	-	1	1	-	1	-	1	-	1	1	-	1
3	Nova	1	-	1	1	-	-	1	1	-	1	-	-
4	Ragil	-	-	-	-	-	1	-	1	-	1	-	-
5	Safa	-	1	-	-	1	-	1	-	1	1	-	-
6	Sekar	-	1	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-
7	Siti	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	1	-
8	Tektonia	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-

No.Urut	Kode>Nama Subyek	24	25	26	27	28	29	30
1	Adimas	-	1	1	-	-	-	-
2	Anggit	-	1	-	1	-	-	-
3	Nova	1	-	1	-	-	-	-
4	Ragil	1	1	-	1	1	-	1
5	Safa	-	-	1	-	-	-	-
6	Sekar	-	1	-	-	-	-	1
7	Siti	-	-	-	-	-	-	-
8	Tektonia	-	1	-	1	1	1	-

SKOR DATA

=====

Rata2= 22,88

Standar Deviasi= 6,62

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\ANALISIS\ANATES\EKSPERIMEN POST-TEST.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Adimas	14	1	1	1	1	1	1	1	-	-	1	-
2	Anggit	20	1	1	1	1	1	1	1	-	1	1	-
3	Nova	26	1	-	1	1	1	1	1	-	1	1	-
4	Ragil	30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Safa	18	1	1	1	1	1	-	1	-	1	1	1
6	Sekar	30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Siti	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1
8	Tektonia	29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

No.Urut	Kode>Nama Subyek	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Adimas	1	-	1	-	1	-	-	-	-	-	*	
2	Anggit	1	1	1	1	-	1	1	-	1	1	1	1
3	Nova	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-
4	Ragil	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Safa	1	1	-	1	1	-	1	1	1	-	-	-
6	Sekar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Siti	-	-	1	-	1	1	-	-	-	-	1	
8	Tektonia	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1

No.Urut	Kode>Nama Subyek	24	25	26	27	28	29	30
1	Adimas	-	1	-	1	-	-	-
2	Anggit	1	-	-	*	-	-	-
3	Nova	1	1	1	1	1	1	1
4	Ragil	1	1	1	1	1	1	1
5	Safa	-	1	1	-	-	-	-
6	Sekar	1	1	1	1	1	1	1
7	Siti	-	-	-	1	-	-	1
8	Tektonia	1	1	1	1	1	1	1

SKOR DATA

=====

Rata2= 12,13

Standar Deviasi= 4,70

Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\ANALISIS\ANATES\KONTROL PRE-TEST.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Anisa	18	1	-	1	-	-	1	-	1	1	-	1
2	Azam	9	-	1	1	-	1	1	-	-	-	-	1
3	Andika	14	1	-	-	-	1	-	-	-	1	1	1
4	Lia	18	1	1	1	1	-	1	-	1	1	-	1
5	Noni Rosita	15	-	1	1	-	-	1	1	-	1	-	1
6	Riski Firman	6	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
7	Silvi	8	1	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
8	Sodik	9	1	-	1	-	-	-	-	-	1	1	-

No.Urut	Kode>Nama Subyek	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Anisa	-	1	-	-	1	-	1	1	-	1	-	-
2	Azam	1	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-
3	Andika	-	1	-	-	1	-	1	1	1	-	1	-
4	Lia	1	1	1	1	1	-	-	-	-	-	1	-
5	Noni Rosita	-	1	-	1	1	-	1	1	-	-	-	1
6	Riski Firman	-	-	-	-	-	1	1	1	-	-	1	-
7	Silvi	-	1	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
8	Sodik	-	-	-	-	-	-	1	1	1	-	-	-

No.Urut	Kode>Nama Subyek	24	25	26	27	28	29	30
1	Anisa	1	1	1	1	1	1	1
2	Azam	-	-	-	1	-	-	-
3	Andika	1	1	-	1	-	-	-
4	Lia	1	1	-	1	-	1	-
5	Noni Rosita	-	1	-	1	-	1	-
6	Riski Firman	-	-	1	-	-	-	-
7	Silvi	1	-	-	-	1	-	-
8	Sodik	1	-	-	1	-	-	-

SKOR DATA
=====

Rata2= 17,63
Standar Deviasi= 9,21
Nama berkas: E:\KULIAH\SKRIPSWEET\WAR\ANALISIS\ANATES\KONTROL POST-TEST.ANA

No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Anisa	28	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1
2	Azam	8	-	-	1	-	-	-	-	-	1	-	-
3	Andika	26	1	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1
4	Lia	23	1	1	1	1	1	1	-	1	1	-	1
5	Noni Rosita	26	1	1	1	1	1	1	-	-	1	1	1
6	Risky Firman	5	-	1	-	*	-	-	-	-	-	-	-
7	Silvi	10	1	1	-	-	1	1	-	-	-	-	-
8	Sodik	15	1	1	-	-	1	-	-	-	-	-	1

No.Urut	Kode>Nama Subyek	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	Anisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Azam	-	-	1	-	1	1	1	1	-	-	-	-
3	Andika	1	1	1	-	-	1	-	1	1	1	1	1
4	Lia	1	1	1	-	1	1	1	1	-	1	1	1
5	Noni Rosita	1	1	1	-	-	1	1	1	1	1	1	1
6	Risky Firman	-	-	1	-	-	*	1	*	1	-	*	-
7	Silvi	1	-	-	1	-	-	-	-	1	1	-	-
8	Sodik	1	-	-	-	1	1	-	-	1	1	1	1

No.Urut	Kode>Nama Subyek	24	25	26	27	28	29	30
1	Anisa	1	1	1	1	-	1	1
2	Azam	-	-	-	-	-	-	1
3	Andika	1	1	1	1	1	1	1
4	Lia	1	-	1	1	-	1	-
5	Noni Rosita	1	1	1	1	1	1	1
6	Risky Firman	-	*	1	*	-	*	-
7	Silvi	-	-	-	-	1	1	-
8	Sodik	1	1	1	-	1	-	1

TABULASI SKOR DATA

1. Kelompok Eksperimen

Nama	Skor	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Adimas	7.0	14.0
Anggit	14.0	20.0
Nova	11.0	26.0
Ragil	12.0	30.0
Safa	9.0	18.0
Sekar	8.0	30.0
Siti	7.0	16.0
Tektonia	9.0	29.0

2. Kelompok Kontrol

Nama	Skor	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Anisa	18.0	28.0
Azam	9.0	8.0
Andika	14.0	26.0
Lia	18.0	23.0
Noni Rosita	15.0	26.0
Riski Firman	6.0	5.0
Silvi	8.0	10.0
Sodik	9.0	15.0

Lampiran 10. Uji Homogenitas



UJI HOMOGENITAS

1. Kelompok Eksperimen

Descriptives

Kosakata

					95% Confidence Interval for Mean			
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower Bound	Upper Bound	Minimum	Maximum
pretest	8	9.62	2.504	.885	7.53	11.72	7	14
posttest	8	22.88	6.621	2.341	17.34	28.41	14	30
Total	16	16.25	8.379	2.095	11.79	20.71	7	30

Test of Homogeneity of Variances

Kosakata

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
19.880	1	14	.001

2. Kelompok Kontrol

Descriptives

Kosakata

					95% Confidence Interval for Mean			
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower Bound	Upper Bound	Minimum	Maximum
pretest	8	12.12	4.704	1.663	8.19	16.06	6	18
posttest	8	17.62	9.211	3.257	9.92	25.33	5	28
Total	16	14.88	7.615	1.904	10.82	18.93	5	28

Test of Homogeneity of Variances

Kosakata

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
10.604	1	14	.006



Lampiran 11. Uji Hipotesis



UJI HIPOTESIS

A. Deskripsi Statistik

1. Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	8	1.00	1.00	1.0000	.00000
Pretest	8	7.00	14.00	9.6250	2.50357
Posttest	8	14.00	30.00	22.8750	6.62112
Valid N (listwise)	8				

2. Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kontrol	8	1.00	1.00	1.0000	.00000
Pretest	8	6.00	18.00	12.1250	4.70372
Posttest	8	5.00	28.00	17.6250	9.21082
Valid N (listwise)	8				

B. Uji Beda Eksperimen-Kontrol

Mann Whitney U Test

Ranks				
Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks
G.Score	Eksperimen	8	10.94	87.50
	Kontrol	8	6.06	48.50
	Total	16		

Test Statistics ^b	
	G.Score
Mann-Whitney U	12.500
Wilcoxon W	48.500
Z	-2.052
Asymp. Sig. (2-tailed)	.040
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.038 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelompok

Lampiran 12. Surat Telah Melaksanakan Penelitian





**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ANWAR**

Alamat: Nangsri, Srihardono, Pundong, Bantul, DI Yogyakarta 55771

SURAT KETERANGAN

Nomor: 12.01 / MIA/ 34/VI/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama Lengkap : Yuhrotul Mardhiyah, S. Pd. I
NIP : 19721015 1998082 001
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Madrasah : MI. Al-Anwar
Alamat Madrasah : Nangsri Srihardono Pundong Bantul

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Nur Marhida Rohmawati S
No. Induk : 10710060
Semester : XI/2015/2016
Prodi : Psikologi
Alamat : Gedong, Panjangrejo Pundong Bantul
Judul Skripsi : Pengaruh Media Teka Teki Silang dalaam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata Bahasa Jawa Krama pada siswa MI Al-Anwar Nangsri .

telah melakukan penelitian di MI Al-Anwar Nangsri dengan metode pengumpulan data Eksperimen mulai bulan September s.d Oktober 2015.

Demikian, surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 2 April 2016

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Anwar Nangsri


Yuhrotul Mardhiyah, S.Pd.I.M.S.I
NIP. 19721015 1998082 001

Lampiran 13. Modul



MODUL MEDIA PEMBELAJARAN
TEKA-TEKI SILANG (*CROSSWORD PUZZLE*)



DISUSUN OLEH:

NUR MARHIDA ROHMAWATI SHOLIHAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2015

A. Teka-teki silang (*Crossword Puzzle*)

Teka-teki silang atau *crossword puzzle* merupakan sebuah permainan sederhana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Menurut Wasgito dan Setiadarma (2014), *crossword puzzle* atau teka-teki silang adalah permainan yang cara bermainnya dengan merangkaikan jawaban soal dengan benar, dan mengisi jawaban pada kotak kosong yang tersedia di papan teka-teki silang. Cahyo (2011) menyebutkan bahwa, teka-teki silang dapat diterapkan pada pembelajaran materi yang bersifat teori seperti pengenalan kosakata. Kelebihan penggunaan teka-teki silang dalam proses pembelajaran seperti yang dijelaskan Fathonah, Sugiharto & Utomo (2013) yaitu dalam permainan ini siswa dituntut teliti, sehingga merangsang siswa berpikir kritis dan kreatif. Selanjutnya Njoroge, Ndung'u & Gathigia (2013) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa teka-teki silang mampu memotivasi siswa dalam belajar kosakata, memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan mengulang pola kalimat dan kosakata.

Adapun langkah-langkah dalam menyusun teka-teki silang menurut Soeparno (1980) adalah sebagai berikut:

1. Membuat kotak-kotak yang kemudian diisi seperti pada silang datar.
2. Setiap kotak berisikan huruf pertama dari sebuah kata dalam kotak-kotak silang datar, kemudian diberi nomor atau angka.
3. Menyusun soal atau pertanyaan. Soal atau pertanyaan tersebut hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga kata-kata di dalam kotak-kotak tersebut membentuk jawaban.

4. Setelah soal atau pertanyaan tersusun, kotak-kotak kosong diarsir atau diberi warna (diblok dengan warna hitam).
5. Setelah selesai, langkah terakhir yaitu hapus semua tulisan yang tadi diisikan dan sisakan nomor atau angka saja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Orawiwatnakul, teka-teki silang merupakan permainan yang dapat diselesaikan selama dua puluh menit. Selain itu, pembuatan teka-teki silang juga harus memenuhi beberapa persyaratan. Menurut Adenan (1982), beberapa persyaratan tersebut diantaranya yaitu:

1. Kosakata dan struktur kalimat harus berada dalam rentang yang dapat dikedalikan, sehingga tantangan yang ditawarkan dapat dipenuhi oleh siswa.
2. Harus fokus kepada bahasa, dimana siswa diharapkan dapat menggunakan bahasa dengan baik.
3. Teka-teki dan permainan harus menawarkan banyak kesempatan bagi siswa untuk berlatih dalam mengulang pola-pola kalimat dan kosakata.

B. Tujuan

Setelah mengikuti pelatihan teka-teki silang siswa mampu:

1. Mengetahui kosakata terkait dengan materi yang diberikan.
2. Menggunakan kosakata dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menghafal kosakata dengan mudah.

C. Tahap Pelaksanaan Teka-teki silang

1. Materi Kosakata

Anggota badan : *Asta, talingan, grana, soca, ampeyan, waja, palaparan, padharan, racikan, rikma, lathi*

Warna : *Abrit, ijem, cemeng, pethak*

2. Tujuan

Siswa dapat mengenal kosakata baru dengan mudah.

3. Alat-alat dan Bahan

- a. Papan tulis
- b. Teka-teki silang (*crossword puzzle*)
- c. Jam atau alat penghitung waktu

4. Alokasi Waktu : 75 menit

5. Rincian Waktu

No	Alokasi Waktu	Kegiatan
1	5 menit	Pembukaan oleh guru: a. Salam b. Presensi
2	15 menit	Pengenalan kosakata
3	5 menit	a. Guru membagi siswa ke dalam kelompok dan memberikan teka-teki silang, b. Guru menjelaskan cara dan aturan bermain.
4	20 menit	Siswa mengerjakan teka-teki silang secara berkelompok
5	20 menit	a. Guru memberikan teka-teki silang kepada seluruh siswa. b. Siswa mengerjakan teka-teki silang secara individual.
6	10 menit	Penutupan: a. Guru mengulang materi yang telah dipelajari. b. Do'a dan salam.

6. Pelaksanaan

a. Pembukaan

Pertama-tama guru memberi salam kepada siswa dan membaca daftar hadir siswa. Setelah selesai membaca daftar hadir, guru menjelaskan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan yaitu belajar kosakata.

b. Kegiatan Inti

Sebelum dilakukan pengenalan kosakata, guru mengkondisikan siswa agar bisa tenang dan fokus pada proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian guru memulai pengenalan kosakata dengan memberikan *brain storming* kepada siswa. Contoh: *Apa basa kramane kuping?*

Setelah dirasa cukup, kemudian guru menulis kosakata tersebut di papan tulis dan meminta seluruh siswa untuk menulis di buku tulis masing-masing. Setelah seluruh siswa selesai menulis, kemudian guru meminta siswa untuk membaca seluruh kosakata tersebut secara bersama-sama.

Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, yang setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang dan memberikan teka-teki silang kepada masing-masing kelompok. Kemudian guru menjelaskan tata cara dan aturan bermain teka-teki silang. Adapun cara bermain teka-teki silang seperti yang disampaikan Wasgito

dan Setiadarma (2014) yaitu dengan merangkaikan jawaban soal dengan benar dan mengisi jawabannya pada kotak-kotak kosong yang tersedia di papan teka-teki silang sesuai dengan nomor. Jawaban yang satu dengan yang lain saling berkaitan, apabila ada satu jawaban yang salah maka akan sulit menemukan jawaban yang lain. Kata-kata pada teka-teki silang tersusun secara mendatar dan menurun.

Teka-teki silang diberikan selama 20 menit. Bagi kelompok yang dapat menyelesaikan teka-teki silang terlebih dahulu maka dianggap sebagai pemenang.

Setelah permainan teka-teki silang berkelompok selesai, selanjutnya guru membagikan teka-teki silang kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan. Siswa diminta menyelesaikan dalam waktu 20 menit.

c. Penutup

Guru mengulang atau *review* materi yang sudah diajarkan dan memberi. Sebelum proses pembelajaran ditutup, guru memberikan motivasi untuk tetap belajar dan melestarikan kebudayaan. Kemudian proses pembelajaran ditutup dengan do'a dan salam.

Lampiran 14. Dokumentasi



DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN



