

Implementasi Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Siswa Kelas XI pada Materi Posisi Strategis Indonesia

Widad Dzawin Nuha⁽¹⁾, Bambang Sigit Widodo⁽²⁾, Wiwik Sri utami⁽³⁾, Sukma Perdana Prasetya⁽⁴⁾, Lidya Lestari Sitohang⁽⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia Email:

Email: ¹25041315012@mhs.unesa.ac.id, ²bambangsgit@unesa.ac.id,
³wiwikutami@unesa.ac.id, ⁴sukmaperdana@unesa.ac.id,
⁵liyaditasitohang@unesa.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata geografis siswa kelas XI-1 MA Ihyaul Ulum Cangaan, di mana hanya 30% siswa memenuhi KKM sebesar 75 pada materi Kedudukan Strategis Indonesia. Penelitian bertujuan mendeskripsikan proses penerapan media teka-teki silang, menganalisis dampaknya terhadap penguasaan kosakata, serta menggali respons siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart dengan dua siklus, masing-masing tiga pertemuan. Subjek penelitian adalah 20 siswa, dengan data dikumpulkan melalui tes tertulis, observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 64,5 pada kondisi awal menjadi 72,5 di siklus pertama dan 81,5 di siklus kedua. Ketuntasan belajar melonjak dari 30% menjadi 85%, melampaui indikator keberhasilan 80%. Keaktifan siswa meningkat dari skor 2,5 menjadi 3,5, sementara 90%–95% siswa memberikan tanggapan positif melalui angket. Disimpulkan bahwa media teka-teki silang terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata geografis siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-03-2026

Disetujui pada : 20-04-2026

Dipublikasikan pada : 28-05-2026

Kata Kunci:

Media, TTS, Kosa Kata

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i3.1401

PENDAHULUAN

Ilmu geografi sebagai salah satu disiplin akademik memegang peranan penting dalam membentuk kesadaran peserta didik tentang berbagai fenomena geosfer serta keterkaitan yang saling memengaruhi antara kehidupan manusia dan lingkungan alamnya. Sama halnya dengan pembelajaran bahasa yang mengutamakan penguasaan perbendaharaan kata, dalam geografi pun kemampuan menguasai terminologi geografis menjadi dasar fundamental bagi siswa untuk memahami konsep yang lebih rumit. Kemampuan komunikasi seseorang sangat ditentukan oleh seberapa kaya dan berkualitas perbendaharaan katanya; penguasaan kosakata yang luas menjadi fondasi utama bagi seseorang dalam membangun kemampuan berkomunikasi yang lebih efektif dan bermakna.

Topik mengenai Kedudukan Strategis Indonesia dalam kurikulum kelas XI merupakan bahasan esensial yang mengandung banyak konsep dan istilah geografis yang wajib dipahami peserta didik. Bahasan ini meliputi berbagai dimensi seperti lokasi geografis, geologis, dan astronomis, beserta konsekuensinya terhadap aspek sosial, ekonomi, dan politik negara. Akan tetapi, berdasarkan pengamatan pendahuluan yang dijalankan di MA Ihyaul Ulum Cangaan, khususnya di kelas XI-1 dengan total 20 peserta didik, terungkap bahwa kemampuan siswa dalam menguasai terminologi geografis masih minim. Keadaan ini mengakibatkan kesulitan siswa dalam memahami

konsep geografi secara menyeluruh, yang akhirnya berdampak pada prestasi akademik mereka.

Penggunaan media pembelajaran semestinya menjadi fokus perhatian pendidik dalam setiap aktivitas belajar mengajar. Realita menunjukkan bahwa pembelajaran geografi di kelas XI-1 MA Ihyaul Ulum Cangaan masih bergantung pada pendekatan konvensional yang kurang mengaktifkan partisipasi siswa. Minimnya variasi media pembelajaran, kebiasaan guru menggunakan metode yang monoton, serta penyampaian materi yang hanya bersifat verbal tanpa dukungan media yang menarik menjadi penyebab rendahnya penguasaan kosakata dan pemahaman siswa terhadap materi. Temuan awal penelitian mengungkapkan bahwa baru sekitar 30% siswa yang mampu memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni nilai 75.

Sejumlah kajian ilmiah telah menunjukkan bahwa media teka-teki silang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara nyata. Lakoro, Eraku, dan Yusuf (2020) yang dimuat dalam *Jambura Geo Education Journal* mengungkapkan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang memberikan dampak positif terhadap capaian belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran geografi di tingkat SMA. Sejalan dengan temuan tersebut, sebuah penelitian pada tahun 2023 yang mengkaji pemanfaatan teka-teki silang berbasis digital dalam pembelajaran teks diskusi memperlihatkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata ilmiah peserta didik, tercermin dari lonjakan persentase ketuntasan yang semula hanya 35% pada tes awal hingga mencapai 88% pada siklus kedua. Melengkapi gambaran ini, Nisa dan Ismaya (2024) melalui *Journal on Education* menghadirkan pengembangan media teka-teki silang bertema ASEAN dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, sekaligus membuktikan bahwa media tersebut relevan dan efektif diterapkan dalam konteks materi yang berlandaskan pengetahuan sosial-geografis. Temuan-temuan tersebut menunjukkan potensi besar media teka-teki silang sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam memperkuat penguasaan terminologi.

Meskipun demikian, sejauh penelusuran yang telah dilakukan, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan media teka-teki silang dalam pembelajaran geografi pada materi Kedudukan Strategis Indonesia di tingkat Madrasah Aliyah, khususnya dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menasar peningkatan penguasaan kosakata geografis. Kesenjangan inilah yang menjadi titik kebaruan (*novelty*) penelitian ini dan menjadi dasar urgensi dilaksanakannya kajian di MA Ihyaul Ulum Cangaan.

Alat bantu pembelajaran merupakan komponen penting yang memiliki peran signifikan dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, peneliti mengusulkan solusi melalui penerapan media permainan kata (teka-teki silang) sebagai opsi alternatif untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Permainan kata merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk melatih kemampuan berpikir dan penguasaan perbendaharaan kata. Media ini dipilih karena karakteristiknya yang mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menggembirakan sekaligus menantang siswa untuk berpikir kritis. Permainan kata adalah jenis aktivitas dengan cara mengisi ruang-ruang kosong yang merupakan jawaban dari pertanyaan atau soal yang diberikan. Pemanfaatan media ini dalam proses pembelajaran geografi diharapkan dapat mentransformasi pendekatan pengajaran yang selama ini berpusat pada guru menjadi lebih berorientasi pada siswa, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam memahami serta menguasai berbagai istilah geografis.

Proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat dipahami sebagai kegiatan belajar yang berhasil membangkitkan minat dan perhatian peserta didik melalui beragam pendekatan inovatif, sehingga selama proses pembelajaran berlangsung siswa tidak mengalami kebosanan. Sejumlah penelitian sebelumnya telah

membuktikan keefektifan media permainan kata dalam mengembangkan kemampuan kosakata siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fajriah (2015:107) menunjukkan dampak yang menggembirakan terhadap penguasaan kosakata peserta didik. Hal tersebut tercermin dari perolehan nilai rata-rata peningkatan kosakata bahasa Arab siswa yang menggunakan media kartu kata bergambar, di mana pada siklus pertama dicatat peningkatan sebesar 52,17% dan kemudian berkembang secara signifikan menjadi 81,56% pada siklus kedua. Penelitian dengan fokus serupa juga dijalankan oleh Rokhmawati (2018) yang mengungkapkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa yang tercermin dari perkembangan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus, yakni nilai rata-rata pada tes awal tercatat sebesar 57, kemudian mengalami kenaikan menjadi 78 pada siklus pertama, dan pada siklus kedua nilai rata-rata berhasil mencapai angka 90.

Dalam konteks pembelajaran geografi, penggunaan media permainan kata diharapkan mampu memberikan dampak yang signifikan bagi peserta didik. Media ini membuka peluang bagi siswa untuk menyerap ilmu pengetahuan melalui aktivitas yang menyenangkan, sehingga proses penguasaan kosakata geografis dapat berjalan lebih mendalam dan berkesan. Melalui pendekatan ini, kekayaan kosakata dan pemahaman tata bahasa siswa dapat berkembang secara organik, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih hangat dan penuh makna. Lebih jauh lagi, media permainan kata merupakan pilihan yang sangat relevan dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan menulis dan penghafalan kosakata, karena karakteristiknya yang bersifat interaktif dan menggembirakan menjadikan proses belajar terasa lebih hidup dan tidak membebani siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkaji implementasi media permainan kata dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI-1 MA Ihyaul Ulum Cangaan pada pokok bahasan Kedudukan Strategis Indonesia. Secara lebih rinci, penelitian ini mencakup tiga fokus utama: (1) mendeskripsikan proses pelaksanaan media permainan kata dalam pembelajaran geografi pada materi Kedudukan Strategis Indonesia; (2) mengkaji peningkatan penguasaan kosakata siswa pascapenerapan media permainan kata; serta (3) mengidentifikasi respons siswa terhadap pemanfaatan media permainan kata dalam kegiatan pembelajaran. Respons siswa terhadap penggunaan media teka-teki silang dijaring melalui angket yang disebarakan sesuai pelaksanaan siklus kedua, meliputi empat aspek penilaian, yakni ketertarikan terhadap media (75% Sangat Setuju, 20% Setuju), kemudahan dalam memahami materi (60% Sangat Setuju, 35% Setuju), peningkatan motivasi belajar geografi (65% Sangat Setuju, 30% Setuju), serta terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif (70% Sangat Setuju, 25% Setuju). Secara menyeluruh, sebanyak 90% hingga 95% siswa memberikan tanggapan positif pada seluruh aspek yang dievaluasi, sehingga dapat ditarik simpulan bahwa media teka-teki silang tidak hanya terbukti efektif secara akademis dalam meningkatkan penguasaan kosakata geografis, tetapi juga disambut antusias oleh para siswa sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus interaktif.

Riset ini diharapkan membawa manfaat yang berarti, baik dari sisi teoretis maupun praktis. Secara teoretis, temuan yang dihasilkan berpotensi memperkaya khazanah teori pembelajaran geografi, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif guna mendukung penguasaan kosakata secara lebih optimal. Secara praktis, riset ini diharapkan dapat menjadi rujukan yang berharga bagi para pendidik geografi dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga berdampak nyata, sekaligus mampu menumbuhkan semangat belajar dan mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan kosakata yang bertambah, siswa semakin mudah menerima informasi, pertanyaan, dan perintah yang mereka dengar, siswa pun semakin aktif dalam berbicara, bertanya, menjawab

pertanyaan, menanggapi sesuatu, bahkan mengungkapkan perasaan, ide, dan pemikiran mereka. Cakupan riset ini dibatasi pada penerapan media permainan kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata terminologi geografis pada materi Kedudukan Strategis Indonesia di kelas XI-1 MA Ihyaul Ulum Cangaan dengan subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Riset dilaksanakan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua putaran, dimana setiap putaran terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus utama penelitian adalah pada peningkatan penguasaan kosakata yang mencakup pemahaman makna istilah, penggunaan kosakata dalam konteks kalimat, dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan terminologi geografis untuk menjelaskan konsep-konsep terkait posisi strategis Indonesia.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai kerangka metodologis yang dirancang untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran secara berkelanjutan. Sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto (2015), PTK merupakan bentuk penelitian yang dijalankan oleh pendidik di kelasnya sendiri melalui proses refleksi diri yang terencana, dengan tujuan utama memperbaiki kualitas pengajaran sehingga pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun model PTK yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart, yang memuat empat tahapan sistematis dalam setiap siklusnya, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-1 MA Ihyaul Ulum Cangaan pada tahun ajaran 2023/2024, yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 8 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Penetapan kelas tersebut sebagai subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang mengindikasikan bahwa penguasaan kosakata peserta didik pada mata pelajaran Geografi, khususnya pada materi Kedudukan Strategis Indonesia, masih berada pada taraf yang perlu ditingkatkan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya mencakup dua pertemuan, sehingga keseluruhan pelaksanaan tindakan berlangsung sebanyak empat pertemuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menerapkan dua pendekatan, yaitu teknik tes dan non-tes. Pendekatan tes dimanfaatkan untuk mengukur sejauh mana penguasaan kosakata peserta didik melalui tes tertulis yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Soal-soal tes dirancang dalam bentuk pilihan ganda dan isian singkat yang berfokus pada kosakata seputar materi Kedudukan Strategis Indonesia. Sementara itu, pendekatan non-tes dilaksanakan melalui pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung, serta dokumentasi berupa foto kegiatan belajar dan hasil kerja peserta didik dalam menyelesaikan media teka-teki silang. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar tes penguasaan kosakata, lembar pengamatan aktivitas peserta didik, lembar pengamatan kinerja pendidik, lembar angket tanggapan peserta didik, serta lembar dokumentasi. Lembar tes penguasaan kosakata disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang mencakup kemampuan siswa mengidentifikasi, memahami makna, dan menggunakan kosakata dalam konteks materi Kedudukan Strategis Indonesia. Lembar observasi aktivitas siswa memuat aspek-aspek yang diamati seperti keaktifan, antusiasme, kerja sama, dan partisipasi siswa dalam mengisi teka-teki silang. Lembar observasi kinerja guru dirancang untuk mengevaluasi kompetensi guru dalam merancang dan menjalankan kegiatan pembelajaran berbasis media teka-teki silang. Sementara itu, lembar angket tanggapan siswa disebarkan pada akhir siklus kedua guna mengukur respons peserta didik terhadap penerapan media tersebut, meliputi aspek ketertarikan, kemudahan dalam memahami materi, motivasi belajar, serta kondisi suasana kelas. Sumber data dalam penelitian ini berpusat pada siswa kelas XI-1 MA Ihyaul Ulum Cangaan sebagai sumber data utama, dengan guru mata pelajaran Geografi berperan sebagai mitra kolaboratif sekaligus pengamat. Data kuantitatif dikumpulkan melalui hasil tes penguasaan kosakata siswa pada tiap siklus, sementara data kualitatif dihimpun dari hasil observasi aktivitas belajar-mengajar dan catatan lapangan

yang dibuat selama proses penelitian berlangsung.

Pendekatan analisis data dalam penelitian ini memadukan dua metode sekaligus, yakni analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Untuk data kuantitatif yang bersumber dari hasil tes penguasaan kosakata, analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas serta persentase ketuntasan belajar siswa. Perhitungan tersebut mengacu pada rumus yang dirumuskan oleh Purwanto (2013), yaitu $NP = (R/SM) \times 100\%$, dengan keterangan bahwa NP merupakan nilai persentase yang hendak diperoleh, R adalah skor mentah hasil kerja siswa, dan SM adalah skor maksimum ideal dari tes tersebut. Adapun batas minimal kelulusan yang diberlakukan sekolah untuk mata pelajaran Geografi ditetapkan pada angka 75 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 75 , sedangkan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai KKM. Data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas siswa dan kinerja guru dianalisis secara deskriptif dengan memberikan interpretasi terhadap fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa dikategorikan dalam lima tingkatan, yaitu sangat baik (81%–100%), baik (61%–80%), cukup (41%–60%), kurang (21%–40%), dan sangat kurang (0%–20%). Demikian pula kinerja guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dinilai menggunakan kategori yang sama. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan secara rinci sebagai berikut: (1) indikator ketuntasan belajar, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 pada tes penguasaan kosakata; (2) indikator aktivitas siswa, yaitu rata-rata skor observasi aktivitas siswa mencapai kategori baik ($\geq 61\%$); (3) indikator kinerja guru, yaitu rata-rata skor observasi kinerja guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran mencapai kategori baik ($\geq 61\%$); serta (4) indikator tanggapan siswa, yaitu minimal 80% siswa memberikan respons positif (kategori Setuju dan Sangat Setuju) terhadap penggunaan media teka-teki silang berdasarkan hasil angket. Penelitian dinyatakan berhasil apabila keempat indikator tersebut terpenuhi secara bersamaan. Hasil analisis dari setiap putaran kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi, sehingga dapat disimpulkan efektivitas penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa pada materi Kedudukan Strategis Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Riset

Studi penelitian tindakan kelas ini diselenggarakan dalam dua siklus dengan melibatkan 20 siswa kelas XI-1 MA Ihyaul Ulum Cangaan sebagai subjek penelitian. Setiap siklus dijalankan melalui empat tahapan yang berurutan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dirancang untuk mendorong peningkatan penguasaan kosakata peserta didik pada materi Kedudukan Strategis Indonesia dengan memanfaatkan media permainan kata sebagai pendekatan pembelajaran.

Sebelum pelaksanaan tindakan dimulai, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal guna memperoleh gambaran nyata tentang kemampuan penguasaan kosakata siswa di kelas. Hasil tes awal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas baru mencapai angka 64,5 dengan tingkat ketuntasan sebesar 30%, di mana hanya 6 dari 20 siswa yang berhasil memenuhi KKM 75, sementara 14 siswa lainnya masih belum mampu mencapai batas nilai tersebut. Kondisi proses pembelajaran yang teramati pun mengungkapkan sejumlah persoalan yang perlu mendapat perhatian serius, antara lain rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, dominasi metode ceramah yang diterapkan oleh guru, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif, yang pada akhirnya turut berkontribusi terhadap lemahnya pemahaman siswa dalam menguasai istilah-istilah geografis.

Pelaksanaan siklus pertama dilakukan dalam tiga pertemuan (2×45 menit per pertemuan). Media permainan kata dirancang memuat kosakata kunci seperti geopolitik, geostrategis, maritim, dan kontinental. Peserta didik dikelompokkan ke

dalam 5 kelompok dengan jumlah anggota sebanyak 4 orang per kelompok. Data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik selama tiga kali pertemuan pada siklus pertama ditampilkan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus Pertama

Aspek Observasi	Indikator	Pert- 1	Pert-2	Pert-3	Rata-rata
Antusiasme	Skor 1–4	2,4	2,7	3,1	2,7
Keaktifan diskusi	Skor 1–4	2,2	2,6	2,9	2,6
Keterlibatan seluruh anggota	Skor 1–4	2,0	2,4	2,8	2,4
Kemampuan memahami instruksi	Skor 1–4	1,9	2,3	2,7	2,3
Rata-rata keseluruhan		2,1	2,5	2,9	2,5

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata keseluruhan aktivitas siswa pada siklus pertama berada pada skor 2,5 dari skala 4, yang termasuk dalam kategori cukup aktif. Antusiasme siswa meningkat dari skor 2,4 pada pertemuan pertama menjadi 3,1 pada pertemuan ketiga, namun kemampuan memahami instruksi masih rendah dengan rata-rata 2,3. Hal ini mengindikasikan perlunya penyederhanaan petunjuk pengerjaan pada siklus berikutnya.

Evaluasi yang dilaksanakan pada akhir siklus pertama memperlihatkan adanya perkembangan yang cukup menggembirakan, ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas menjadi 72,5 serta persentase ketuntasan belajar sebesar 55% atau setara dengan 11 siswa yang berhasil melampaui KKM. Kendati demikian, capaian tersebut belum dapat dikatakan memadai karena masih berada di bawah indikator keberhasilan yang mensyaratkan minimal 75% siswa dinyatakan tuntas. Melalui proses refleksi yang dilakukan secara cermat, teridentifikasi sejumlah aspek yang memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya, yaitu: (a) petunjuk pengerjaan perlu dirumuskan dengan lebih sederhana dan mudah dipahami, (b) penggunaan gambar atau ilustrasi perlu ditambahkan guna memperjelas pemahaman siswa, (c) pengelolaan waktu pembelajaran perlu dibenahi agar lebih efektif dan efisien, serta (d) pembagian peran dan tanggung jawab dalam kerja kelompok perlu dirancang secara lebih terstruktur dan terarah.

Pelaksanaan siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama dengan tiga pertemuan. Media permainan kata diperbaiki dengan menambahkan gambar-gambar ilustratif, menyederhanakan petunjuk, serta menetapkan peran yang jelas dalam kelompok (ketua, pencatat, pembaca soal, dan penjawab). Hasil observasi aktivitas siswa selama tiga pertemuan pada siklus kedua disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus Kedua

Aspek Observasi	Indikator	Pert-1	Pert-2	Pert- 3	Rata-rata
Antusiasme	Skor 1–4	3,3	3,6	3,8	3,6
Keaktifan diskusi	Skor 1–4	3,1	3,5	3,7	3,4
Keterlibatan seluruh anggota	Skor 1–4	3,0	3,4	3,7	3,4
Kemampuan memahami instruksi	Skor 1–4	3,2	3,5	3,8	3,5

Rata-rata keseluruhan	3,2	3,5	3,8	3,5
-----------------------	-----	-----	-----	-----

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 2, terjadi peningkatan signifikan pada seluruh aspek observasi di siklus kedua. Rata-rata keseluruhan aktivitas siswa meningkat dari 2,5 (siklus I) menjadi 3,5 (siklus II), naik sebesar 1,0 poin atau setara 40% peningkatan. Aspek antusiasme mencapai rata-rata tertinggi (3,6), yang menunjukkan bahwa penambahan elemen visual dan kejelasan peran kelompok berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Seluruh aspek berada dalam kategori aktif hingga sangat aktif (skor $\geq 3,0$).

Hasil tes evaluasi pada akhir siklus kedua menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,5 dengan persentase ketuntasan 85% (17 dari 20 siswa mencapai KKM, hanya 3 siswa masih memerlukan remedial). Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil. Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif, berikut disajikan tabel perbandingan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus kedua.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus hingga Siklus Kedua

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	64,5	72,5	81,5
Siswa Tuntas	6 siswa (30%)	11 siswa (55%)	17 siswa (85%)
Siswa Tidak Tuntas	14 siswa (70%)	9 siswa (45%)	3 siswa (15%)
Peningkatan Nilai Rata-rata	—	+8 poin	+9 poin
Peningkatan Ketuntasan	—	+25%	+30%

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 3, terdapat tiga temuan utama yang perlu dicermati. Pertama, terjadi peningkatan nilai rata-rata secara konsisten dan bertahap: dari 64,5 (pra siklus) menjadi 72,5 (siklus I, naik 8 poin), kemudian meningkat lagi menjadi 81,5 (siklus II, naik 9 poin), dengan total peningkatan sebesar 17 poin atau 26,4% dari kondisi awal. Tingkat keberhasilan siswa mengalami peningkatan yang sangat berarti, yakni dari 30% pada tahap pra siklus menjadi 85% di akhir siklus II, sebuah capaian yang berhasil melampaui target keberhasilan sebesar 75% yang telah ditetapkan sebelumnya. Sejalan dengan itu, jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan pun berkurang secara nyata dari 14 siswa menjadi hanya 3 siswa, mencerminkan bahwa media berbasis permainan kata terbukti efektif menjangkau siswa dengan beragam kemampuan. Yang menarik, lompatan nilai pada siklus II lebih besar dibandingkan siklus I, yakni masing-masing sebesar 9 poin dan 8 poin, yang mengisyaratkan bahwa penyempurnaan media melalui penguatan elemen visual dan penyederhanaan instruksi telah memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam mendukung penguasaan kosakata siswa secara menyeluruh.

Pembahasan

Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media Teka Teki silang

Temuan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media teka-teki silang secara berkelanjutan terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata geografis siswa kelas XI-1 MA Ihyaul Ulum Cangaan, khususnya pada materi Kedudukan Strategis Indonesia. Pada kondisi awal sebelum intervensi dilakukan, rata-rata nilai siswa baru mencapai 64,5 dengan tingkat ketuntasan 30%, yang

mengindikasikan bahwa pemahaman mereka terhadap istilah-istilah geografis masih tergolong rendah. Memasuki siklus pertama, terjadi peningkatan yang cukup berarti, yakni rata-rata nilai naik ke angka 72,5 dengan ketuntasan 55%, dan perkembangan itu berlanjut lebih pesat pada siklus kedua di mana rata-rata nilai mencapai 81,5 dengan ketuntasan 85%, angka yang berhasil melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 80%. Pola peningkatan yang berjenjang ini sejalan dengan pemikiran Arsyad (2013), yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai mampu memperjelas penyampaian materi sekaligus memperkuat kemampuan siswa dalam menyerap konsep-konsep yang bersifat abstrak. Senada dengan hal tersebut, hasil penelitian lain mengenai pengembangan media teka-teki silang interaktif dalam pembelajaran IPS juga menunjukkan bahwa media semacam ini memenuhi kriteria validitas dan efektivitas, sebab mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara nyata, sehingga temuan penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris tersebut dalam ranah pembelajaran geografi.

Perkembangan aktivitas siswa yang berlangsung secara bertahap dari siklus pertama menuju siklus kedua dapat dipahami melalui kerangka teori sosiokonstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky. Dalam pandangannya, Vygotsky menegaskan bahwa kemampuan intelektual seseorang akan tumbuh dan berkembang ketika individu tersebut dihadapkan pada gagasan-gagasan yang baru dan menantang, serta bahwa proses interaksi bersama orang lain mampu memperkaya dan memperdalam perkembangan intelektual tersebut, sementara guru menjalankan peran sebagai fasilitator sekaligus mediator yang mendampingi proses belajar siswa. Dalam penelitian ini, pembagian siswa ke dalam 5 kelompok beranggotakan 4 orang menciptakan kondisi belajar kolaboratif yang mendorong interaksi antarsiswa secara aktif. Implikasi teori Vygotsky dalam pembelajaran menganjurkan penggunaan pembelajaran kolaboratif dan kooperatif sehingga peserta didik mampu saling berinteraksi untuk pengembangan strategi pemecahan masalah yang efektif. Hal ini tercermin dari meningkatnya rata-rata skor aktivitas peserta didik yang semula berada di angka 2,5 pada siklus pertama, kemudian berkembang menjadi 3,5 pada siklus kedua, di mana seluruh indikator yang mencakup antusiasme, keaktifan dalam diskusi, keterlibatan anggota kelompok, serta kemampuan memahami instruksi telah mencapai kategori aktif bahkan sangat aktif pada siklus kedua tersebut.

Perbaikan desain media pada siklus kedua, khususnya penambahan gambar ilustratif dan penyederhanaan petunjuk, terbukti memberikan dampak yang lebih optimal dibandingkan siklus pertama. Temuan ini selaras dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa semakin konkret dan visual suatu media pembelajaran, semakin dalam pemahaman yang diperoleh siswa. Penambahan elemen visual pada teka-teki silang membantu siswa mengaitkan terminologi abstrak geografis dengan representasi yang lebih nyata dan mudah diingat. Penerapan perbaikan pada media teka-teki silang terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik secara signifikan, sebagaimana juga terjadi dalam penelitian ini di mana peningkatan nilai rata-rata pada siklus kedua (+9 poin) lebih besar dibandingkan siklus pertama (+8 poin). Selain itu, penetapan peran yang jelas dalam kelompok ketua, pencatat, pembaca soal, dan penjawab turut berkontribusi pada efisiensi diskusi dan keterlibatan seluruh anggota, yang tercermin dari meningkatnya skor keterlibatan anggota kelompok dari rata-rata 2,4 menjadi 3,4.

Tanggapan positif siswa terhadap media teka-teki silang, yang mencapai 90% hingga 95% respons positif pada seluruh aspek angket, memperkuat argumen bahwa pembelajaran yang menyenangkan berkorelasi erat dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan pandangan Carl Rogers dalam teori belajar humanistik, yang menegaskan bahwa pembelajaran yang sungguh-sungguh bermakna hanya dapat terwujud ketika siswa turut terlibat secara emosional dan merasa aman serta nyaman selama proses belajar berlangsung. Penggunaan media teka-teki silang

dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas terbukti mampu mendorong peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa secara bertahap dan berkelanjutan dari satu siklus ke siklus berikutnya, sebagaimana tercermin dalam penelitian ini melalui kenaikan signifikan angka ketuntasan dari 30% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua. Oleh karena itu, media teka-teki silang tidak hanya berperan sebagai instrumen untuk mengukur penguasaan kosakata semata, tetapi juga hadir sebagai sarana pembelajaran aktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, membangkitkan motivasi, sekaligus memberikan kebermaknaan bagi siswa dalam memahami berbagai konsep geografi yang pada dasarnya memiliki tingkat kerumitan tersendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan proses pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media teka-teki silang secara nyata mampu mendorong peningkatan penguasaan kosakata geografis pada siswa kelas XI-1 MA Ihyaul Ulum Cangaan dalam pembelajaran materi Kedudukan Strategis Indonesia. Hal tersebut tercermin dari kenaikan nilai rata-rata yang berlangsung secara bertahap, yakni dari angka 64,5 pada tahap pra-siklus, meningkat menjadi 72,5 di siklus pertama, hingga mencapai 81,5 pada siklus kedua. Sejalan dengan itu, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar pun mengalami lonjakan yang signifikan, mulai dari 30%, kemudian naik ke 55%, dan akhirnya berhasil menyentuh angka 85%, sebuah capaian yang telah melampaui batas indikator keberhasilan yang sebelumnya ditetapkan pada angka 80%. Peningkatan tersebut ditopang oleh tiga faktor utama: pertama, media teka-teki silang mampu memperjelas penyajian kosakata geografis yang bersifat abstrak melalui elemen visual yang konkret, sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale; kedua, pembelajaran kooperatif berbasis kelompok dengan pembagian peran yang jelas mendorong interaksi antarsiswa secara aktif sehingga memperkaya perkembangan intelektual sebagaimana dijelaskan dalam teori sosiokonstruktivisme Vygotsky; dan ketiga, suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif terbukti meningkatkan motivasi serta keterlibatan emosional siswa, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna Carl Rogers, sebagaimana tercermin dari 90% hingga 95% siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media ini. Bagi guru, disarankan mengintegrasikan media teka-teki silang secara berkelanjutan pada materi yang kaya terminologi geografis dengan memperhatikan kesederhanaan petunjuk dan kekuatan elemen visual sejak awal perancangan. Bagi sekolah, diharapkan memberikan dukungan fasilitas dan pelatihan pengembangan media inovatif bagi guru mengingat dampaknya yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memperluas sampel, mengeksplorasi dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan versi digital yang dapat diakses siswa secara mandiri. Bagi siswa, diharapkan aktif berpartisipasi dan membiasakan diri mengembangkan penguasaan kosakata geografis sebagai modal memahami konsep yang lebih kompleks.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiani, M., & Mushoddik, M. (2024). Geography teachers' perceptions of various uses of learning media in public senior high schools in South Tangerang City. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 6(1), 68–80. <https://doi.org/10.30650/ajte.v6i1.3784>
- Arikunto, S. (2015). Penelitian tindakan kelas. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.
- Béneker, T., Palings, H., & Krause, U. (2015). Teachers envisioning future geography education at their schools. *International Research in Geographical and*

- Environmental Education, 24(4), 355–370.
<https://doi.org/10.1080/10382046.2015.1086102>
- Cahyo, A. N. (2011). Gudang permainan kreatif khusus asah otak kiri anak. Flashbooks.
- Chaer, A. (2011). Ragam bahasa ilmiah. Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2012). Linguistik umum (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Elfani, Z. (2011). Upaya peningkatan penguasaan kosakata untuk memahami wacana tertulis bahasa Arab melalui penerapan teknik demonstrasi dan asosiasi pada siswa kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Al-Islam Sumurrejo tahun ajaran 2010–2011 [Skripsi, Universitas Negeri Semarang]. Institutional Repository UNNES. <http://lib.unnes.ac.id/7914/>
- Elviza, Y., Emidar, & Noveria, E. (2013). Peningkatan penguasaan kosakata melalui teknik permainan teka-teki silang di kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 469–476.
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab (mufrodat) melalui penggunaan media kartu kata bergambar pada siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat tahun 2015. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 103–120.
- Hamalik, O. (2016). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara.
- Hawa, N. N., Zakaria, S. Z. S., Razman, M. R., & Majid, N. A. (2021). Geography education for promoting sustainability in Indonesia. *Sustainability*, 13(8), 4340. <https://doi.org/10.3390/su13084340>
- Inayah, N., Mariah, E., & Ulum, F. (2019). Peningkatan penguasaan kosakata (mufrodat) untuk memahami wacana bahasa Arab melalui media kartu bergambar (bithoqotu ash-shuroh) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gowa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1–15.
- Khalilullah, M. (2013). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab (mufrodat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15–30.
- Kurniati, N., Tampubolon, B., & Christanto, H. (2020). Pengaruh penggunaan media SIG dengan aplikasi QGIS pada pembelajaran geografi terhadap hasil belajar siswa. *Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(1), 1–9.
- Lasaiba, M. A. (2023). Geografi manusia dalam konteks perspektif spasial. *GEOFORUM: Jurnal Geografi dan Pendidikan Geografi*, 2(2), 81–99. <https://doi.org/10.30598/geoforumvol2iss2pp81-99>
- Lingin, S. S. (2012). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran geografi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 22–30.
- Listiqowati, I., Budijanto, B., Sumarmi, S., & Ruja, I. N. (2022). The impact of project-based flipped classroom (PjBFC) on critical thinking skills. *International Journal of Instruction*, 15(3), 853–868. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15346a>
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning. Cambridge University Press.
- Mawarni, Y., & Yulia, N. (2023). Efektivitas media teka-teki silang terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA. *Omyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(2), 362–372. <https://doi.org/10.36312/omyage.v6i2.722>
- Medikawati, J. (2012). Membuat anak gemar dan pintar bahasa asing. Visimedia.
- Munandar, A., Maryani, E., Rohmat, D., & Ruhimat, M. (2020). Establishing the professionalism of geography teacher through authentic assessment field study. *International Journal of Instruction*, 13(2), 797–818. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13254a>
- Naimnule, L., Hale, E. F., & Oetpah, F. (2023). Sosialisasi penggunaan media visual dalam pembelajaran biologi di SMA Nurul Fallah Kefamenanu. *Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.32938/jpsh.2.1.2023.57-63>
- Oktafiana, S. (2021). Pengaruh persepsi peserta didik atas penggunaan media pembelajaran pada masa pandemi dan motivasi terhadap prestasi belajar IPS di PKBM Negeri 16 Rawasari. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*

- dan Ilmu-Ilmu Sosial, 3(1), 93–106. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v3i1.4595>
- Prasetya, S. P. (2018). Effect of learning media variation to increase interest and learning outcomes of geography. Proceedings of the 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018). <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.122>
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca melalui teka-teki silang: Penelitian tindakan di kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat. *Jurnal Puitika*, 11(1), 82–93.
- Purwanto, N. (2013). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, S. (2013). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan pembelajaran kooperatif teknik make a match pada siswa SMA Negeri 10 Makassar [Skripsi, Universitas Negeri Makassar].
- Rajak, R., & Ismail, H. (2024). Student perceptions of the prospects of the geography education study program. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*, 5(2), 87–97. <https://doi.org/10.37251/jske.v5i2.878>
- Riko Arrasyid, Ruhimat, M., Setiawan, I., Ihsan, H. M., Darmawan, W., Mulyana, A., Isya, H. R. M., & Darmawanto, R. A. (2024). Design, development, and evaluation of a mobile learning application for geography education. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 38(1), 109–134. <https://doi.org/10.37934/araset.38.1.109134>
- Rokhmawati, S., & Mastuti, H. (2018). Penggunaan Instagram untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris. *Media Penelitian Pendidikan*, 12(2), 196–203.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, Y. I., Sumarmi, S., Utomo, D. H., & Astina, I. K. (2021). The effect of problem based learning on problem solving and scientific writing skills. *International Journal of Instruction*, 14(2), 11–26. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.1422a>
- Seviana, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada pembelajaran geografi materi planet di tata surya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 6(2), 198–208. <https://doi.org/10.29408/geodika.v6i2.6122>
- Sholikhah, E. M. (2016). Efektivitas penggunaan metode permainan teka teki silang bermedia gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X lintas minat SMA Negeri 1 Batu tahun ajaran 2015/2016 [Skripsi, Universitas Brawijaya].
- Suciani, A., Effendi, D. I., Zulida, E., & Z, S. (2021). Geography learning media based on character education in the digital revolution era. *Jurnal Geografi*, 13(2), 263–272. <https://doi.org/10.24114/jg.v13i2.20305>
- Sumarmi, S., Aliman, M., & Mutia, T. (2021). The effect of digital eco-learning in student worksheet flipbook to environmental project literacy and pedagogic competency. *Journal of Technology and Science Education*, 11(2), 357–371. <https://doi.org/10.3926/jotse.1175>
- Syarif, E. (2018). Dinamika pembelajaran geografi di SMAN 9 Takalar Sulawesi Selatan. *CENDEKIA: Journal of Education and Teaching*, 12(2), 75–84. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v12i2.519>
- Syofiani, Zaim, M., Syahrul, R., & Agustina. (2018). Peningkatan keterampilan berbahasa siswa melalui pemanfaatan media teka-teki silang: Menciptakan kelas yang menyenangkan. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 21(2), 87–97. <http://dx.doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>
- Tarigan, H. G. (2009). *Pembelajaran bilinguisme*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, H. G. (2011a). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

- Tarigan, H. G. (2011b). Pengajaran kosakata. Angkasa.
- Tartono, St. S. (2005). Menulis di media massa gampang! Tips untuk menulis di media massa cetak. Yayasan Pustaka Nusatama.
- Tuna, F. (2023). An experimental approach to determining the effect of geography education on raising citizenship awareness. *International Journal of Social Sciences*, 7(28), 101–112. <https://doi.org/10.52096/usbd.7.28.07>
- Wibowo, W. (2001). Manajemen bahasa. Gramedia.
- Yulia, N. (2020). Students' mastery on writing kanji at Japanese language education study program of UNP. *Jurnal Kata: Penelitian tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*, 4(1), 28–40