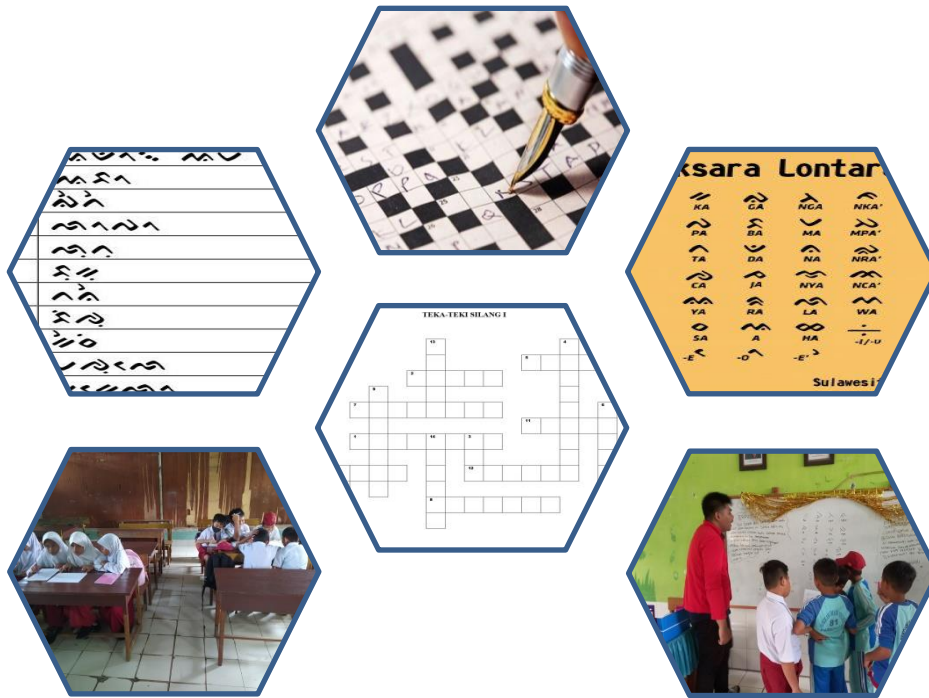


**TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KOSAKATA  
DAN MINAT BELAJAR BAHASA BUGIS SISWA KELAS V  
SD NEGERI 81 KOTA PAREPARE**



**RASTEDY NANJAYA**

**F021181311**

**PROGRAM STUDI SASTRA DAERAH BUGIS-MAKASSAR**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**



**2024**

**TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KOSAKATA  
DAN MINAT BELAJAR BAHASA BUGIS SISWA KELAS V  
SD NEGERI 81 KOTA PAREPARE**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian  
Guna memperoleh gelar Sarjana Sasrta  
Pada Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin**

**Oleh**

**RASTEDY NANJAYA**

**Nomor Pokok : F021181311**

**MAKASSAR**

**2024**

**TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KOSAKATA  
DAN MINAT BELAJAR BAHASA BUGIS SISWA KELAS V  
SD NEGERI 81 KOTA PAREPARE**

**RASTEDY NANJAYA**

**F021181311**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian**

**Guna memperoleh gelar Sarjana Sasrta**

**Pada Fakultas Ilmu Budaya**

**Universitas Hasanuddin**

**PROGRAM STUDI SATRA DAERAH BUGIS-MAKASSAR**

**DEPARTEMEN SATRA DAERAH**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2024**

**SKRIPSI**

**TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KOSAKATA  
DAN MINAT BELAJAR BAHASA BUGIS SISWA KELAS V  
SD NEGERI 81 KOTA PAREPARE**

Disusun dan diajukan oleh:

**RASTEDY NANJAYA**

**Nomor Pokok: F021181311**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 7 Agustus 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

**Menyetujui  
Komisi Pembimbing**

Konsultan I

**Prof. Dr. Gusnawaty, M. Hum.**  
NIP 196512311989032002

Konsultan II

**Pammuda, S. S., M. Si.**  
NIP 197603172003121001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



**Prof. Dr. Akin Duli, M.A.**  
NIP 196407161991031010

Ketua Departemen Sastra Daerah  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

**Prof. Dr. Gusnawaty, M. Hum.**  
NIP 196512311989032002

## SURAT PERSETUJUAN

Sesuai dengan Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor : 1184/UN4.9.1/KEP/2023 20 September 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul "TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KOSAKATA DAN MINAT BELAJAR BAHASA BUGIS SISWA KELAS V SD NEGERI 81 KOTA PAREPARE" untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 7 Agustus 2024

Konsultan I



Prof. Dr. Gusnawaty, M. Hum.  
NIP 196512311989032002

Konsultan II



Pammuda, S. S., M. Si.  
NIP 197603172003121001

Disetujui untuk diteruskan Kepada Panitia  
Ujian Skripsi,  
u.b. Dekan

Ketua Departemen Sastra Daerah



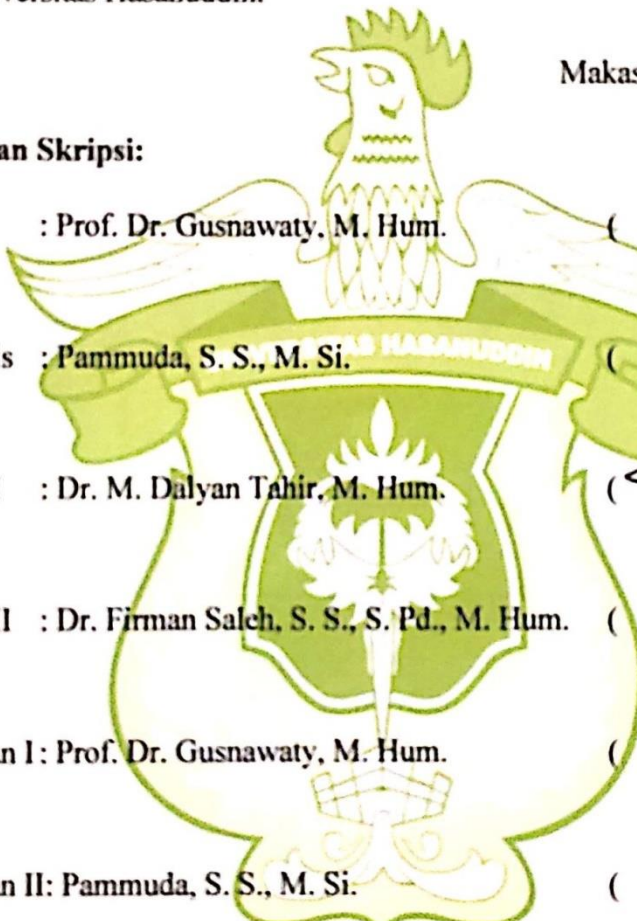
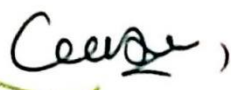





Prof. Dr. Gusnawaty, M. Hum.  
NIP 196512311989032002

UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Pada hari ini tanggal 7 Agustus 2024, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “Teka-Teki Silang Sebagai Media Peningkatan Kosakata Dan Minat Belajar Bahasa Bugis Siswa Kelas V SD Negeri 81 Kota Parepare” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 7 Agustus 2024

**Panitia Ujian Skripsi:**

- 
1. Ketua : Prof. Dr. Gusnawaty, M. Hum. (  )
  2. Sekretaris : Pammuda, S. S., M. Si. (  )
  3. Penguji I : Dr. M. Dalyan Tahir, M. Hum. (  )
  4. Penguji II : Dr. Firman Saleh, S. S., S. Pd., M. Hum. (  )
  5. Konsultan I: Prof. Dr. Gusnawaty, M. Hum. (  )
  6. Konsultan II: Pammuda, S. S., M. Si. (  )

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rastedy Nanjaya

NIM : F021181311

Program Studi : Sastra Daerah Bugis-Makassar

Judul Skripsi : Teka-Teki Silang Sebagai Media Peningkatan Kosakata dan Minat Belajar Bahasa Bugis Siswa Kelas V SD Negeri 81 Kota Parepare

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil penelitian saya sendiri. Jika dikemudian hari ternyata ditemukan kemiripan atau kecocokan dengan karya lain, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai hukum yang berlaku dan saya bertanggung jawab secara pribadi dan tidak melibatkan pembimbing dan penguji.

Demikian surat pernyataan ini saya buat tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak orang lain.

Makassar, 9 Agustus 2024

Menyatakan



Rastedy Nanjaya

## **KATA PENGANTAR**

Salam sejahtera bagi kita semua. Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya-lah saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Teka-Teki Silang Sebagai Media Peningkatan Kosakata dan Minat Belajar Bahasa Bugis Siswa Kelas V SD Negeri 81 Kota Parepare”.

Skripsi ini dibuat untuk memnuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 di Program Studi Sastra Daerah Bugis-Makassar Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Selain itu, skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di Program Studi Sastra Daerah Bugis-Makassar Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat dibilang sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini.

Terima kasih dan ungkapan cinta yang sebesar-besarnya kepada ayahanda Rais dan ibunda Nanda yang jasanya tidak tergantikan oleh siapapun. Setiap dukungan dan doa selalu mereka panjatkan demi keberhasilan dan kesuksesan



anaknya. Semoga mereka tetap mendapatkan berkah dan kesehatan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc. selaku Rektor Universitas Hasanuddin;
2. Prof. Dr. Akin Duli, M. A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya;
3. Prof. Dr. Gusnawaty, M. Hum. selaku ketua Departemen Sastra Daerah serta dosen pembimbing I yang senantiasa membimbing peneliti dengan ilmunya, mencurahkan segenap pikiran, serta meluangkan waktu dan tenaga di tengah-tengah kesibukannya dalam mengarahkan peneliti sampai penulisan skripsi ini dapat terselesaikan;
4. Pammuda, S. S., M. Si. selaku sekretaris Departemen Sastra Daerah serta dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing peneliti dengan ilmunya, mencurahkan segenap pikiran, serta meluangkan waktu dan tenaga di tengah-tengah kesibukannya dalam mengarahkan peneliti sampai penulisan skripsi ini dapat terselesaikan;
5. Dr. M. Dalyan Tahir, M. Hum. selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran dan masukan bagi penelitian demi terselesaikannya skripsi peneliti;
6. Dr. Firman Saleh, S. S., S. Pd., M. Hum. selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran dan masukan bagi peneliti demi terselesaikannya skripsi peneliti;
7. Hunaeni, S. S., M. Si. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing peneliti selama peneliti menjadi mahasiswa Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin;

8. Bapak dan Ibu dosen Departemen Sastra Daerah, atas segala bekal ilmu yang telah diberikan selama peneliti menjadi mahasiswa Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin;
9. Almarhum Suardi Ismail, S. E. selaku staf Departemen Sastra Daerah yang telah membantu memberikan pelayanan demi kelancaran administrasi peneliti;
10. Hadijah B., S. S. selaku staf Departemen Sastra Daerah yang telah membantu memberikan pelayanan demi kelancaran administrasi peneliti;
11. Saudara saya tercinta dan tersayang Rasyandi yang telah menjadi penyemangat saya;
12. Segenap angkatan 2018 Sastra Daerah “*Salokoa*” atas kebersamaannya selama peneliti menempuh perkuliahan;
13. Segenap keluarga besar IMSAD FIB-UH yang telah memberikan peneliti berbagai macam pelajaran dan pengalaman serta kekeluargaan selama peneliti menempuh perkuliahan;
14. Kepala sekolah SDN 81 Kota Parepare selaku informan dalam penelitian peneliti selama peneliti melakukan penelitian;
15. Wali kelas V SDN 81 Kota Parepare selaku informan dalam penelitian peneliti selama peneliti melakukan penelitian;
16. Seluruh siswa kelas V SDN 81 Kota Parepare selaku informan dalam penelitian peneliti selama peneliti melakukan penelitian;

17. Bapak, Ibu, Kakak, dan Teman-teman yang peneliti jumpai dan kenal dalam waktu dekat ini di suatu kegiatan, namun memberikan banyak peajaran, bantuan serta support kepada peneliti;
18. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat peneliti tuliskan satu per satu namanya, dan telah memberikan doa dan dukungan kepada peneliti selama menjalani masa perkuliahan.

Saya berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa mengaruniakan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan kita semua serta dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik.

Makassar, 9 Agustus 2024

Penulis

Rastedy Nanaya

## ABSTRAK

**Rastedy Nanjaya, 2024. Teka-Teki Silang Sebagai Media Peningkatan Kosakata dan Minat Belajar Bahasa Bugis Siswa Kelas V SD Negeri 81 Kota Parepare (dibimbing oleh Gusnawaty dan Pammuda).**

Mengenal dan mengetahui banyak kosakata bahasa Bugis membantu seseorang dalam memahami dan mempelajari bahasa Bugis dengan baik dan mudah. Pada penelitian yang berlokasi di SD Negeri 81 Kota Parepare, peneliti melihat bahwa terdapat banyak siswa yang masih kurang dan belum mengetahui kosakata bahasa Bugis. Banyak hal yang mempengaruhi hal tersebut, misalnya minat belajar siswa, penggunaan media pembelajaran, dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menawarkan suatu solusi berupa penerapan media pembelajaran yang berupa permainan teka-teki silang yang bertujuan untuk membantu para siswa dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Bugis mereka serta meningkatkan minat belajar mereka dalam pembelajaran bahasa Bugis di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan pendekatan campuran (*mix method*), yaitu peneliti membuktikan data dalam bentuk kuantitatif, kemudian menyajikan data dalam bentuk deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran bahasa Bugis dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata dan minat belajar bahasa Bugis para siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rata-rata nilai perbendaharaan kosakata bahasa Bugis siswa yang pada awalnya berada pada angka 57,26% meningkat menjadi 92,67% setelah permainan teka-teki silang diterapkan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Bugis, dengan nilai peningkatan sebesar 35,41%. Sama halnya dengan minat belajar siswa yang pada awalnya kebanyakan berada pada interval angka 40% sampai dengan 60% meningkat menjadi 80% sampai dengan 90% setelah permainan teka-teki silang diterapkan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Bugis, dengan interval nilai peningkatan sebesar 30% sampai dengan 50%.

Kata Kunci : media pembelajaran, teka-teki silang, minat belajar, perbendaharaan kosakata

## **ABSTRACT**

***Rastedy Nanjaya, 2024. Crossword Puzzles as a Medium for Improving Vocabulary and Interest in Learning Bugis Language for Fifth Grade Students of Elementary School 81 Parepare City (supervised by Gusnawaty and Pammuda).***

*Knowing and understanding many Bugis vocabulary helps someone to understand and learn Bugis well and easily. In a study conducted at SD Negeri 81 Parepare City, the researcher saw that there were many students who still lacked and did not know Bugis vocabulary. Many things influence this, such as students' interest in learning, use of learning media, and so on. Based on this, the researcher offers a solution in the form of implementing learning media in the form of crossword puzzles which aim to help students increase their Bugis vocabulary and increase their interest in learning Bugis at school. This study uses a classroom action research method with a mixed approach (mix method), namely the researcher proves the data in quantitative form, then presents the data in qualitative descriptive form.*

*The results of the study indicate that the use of crossword puzzles as a medium for learning Bugis can increase students' vocabulary and interest in learning Bugis. This can be seen from the comparison of the average value of students' Bugis language vocabulary, which was initially at 57.26%, increasing to 92.67% after the crossword puzzle game was implemented as a medium for learning Bugis language vocabulary, with an increase of 35.41%. Likewise, students' interest in learning, which initially was mostly in the 40% to 60% interval, increased to 80% to 90% after the crossword puzzle game was implemented as a medium for learning Bugis language vocabulary, with an increase in the value interval of 30% to 50%.*

*Keywords: learning media, crossword puzzles, interest in learning, vocabulary*

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN .....	iii
PANITIA SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
b. Jenis Media Pembelajaran.....	12
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	17
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	19
2. Pembelajaran Kosakata.....	20
3. Minat Belajar.....	21
a. Pengertian Minat Belajar .....	21
b. Macam, Ciri, dan Indikator Minat Belajar .....	23
c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	28

4. Teka-Teki Silang .....	32
B. Penelitian Relevan .....	33
C. Kerangka Pikir .....	37
D. Hipotesis Penelitian.....	41
E. Definisi Operasional .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Populasi dan Sampel .....	43
1. Populasi.....	43
2. Sampel.....	43
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
D. Prosedur Penelitian.....	44
E. Metode Pengumpulan Data.....	46
F. Metode Analisis Data .....	48
G. Indikator Keberhasilan.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Hasil Penelitian .....	50
B. Pembahasan .....	51
1. Penggunaan Teka-Teki Silang Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kosakata .....	52
a. Siklus I .....	53
1. Tahap Perencanaan .....	53
2. Tahap Tindakan/Pelaksanaan Tindakan .....	53
3. Hasil Akhir Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus I.....	54
4. Tahap Refleksi .....	56
b. Siklus II.....	57
1. Tahap Perencanaan .....	57
2. Tahap Tindakan/Pelaksanaan Tindakan .....	58
3. Hasil Akhir Belajar Siswa pada Siklus II .....	58
4. Tahap Refleksi .....	61

c. Siklus III .....	63
1. Tahap Perencanaan .....	63
2. Tahap Tindakan/Pelaksanaan Tindakan .....	63
3. Hasil Akhir Belajar Siswa pada Siklus III.....	64
4. Tahap Refleksi .....	67
2. Peningkatan Minat Belajar .....	68
a. Siklus I .....	68
1. Tahap Perencanaan .....	69
2. Tahap Tindakan/Pelaksanaan Tindakan .....	69
3. Tahap Observasi .....	70
4. Tahap Refleksi .....	72
b. Siklus II.....	72
1. Tahap Perencanaan .....	72
2. Tahap Tindakan/Pelaksanaan Tindakan .....	73
3. Tahap Observasi .....	73
4. Tahap Refleksi .....	76
c. Siklus III .....	78
1. Tahap Perencanaan .....	78
2. Tahap Tindakan/Pelaksanaan Tindakan .....	78
3. Tahap Observasi .....	79
4. Tahap Refleksi .....	81
3. Tes Angket .....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....	92



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 : Klasifikasi Hasil Belajar .....	49
Tabel 2 : Nilai dan Skor Tes Siklus I .....	54
Tabel 3 : Hasil Akhir Siklus I .....	55
Tabel 4 : Nilai dan Skor Tes Siklus II .....	58
Tabel 5 : Hasil Akhir Siklus II .....	59
Tabel 6 : Nilai dan Skor Tes Siklus III .....	65
Tabel 7 : Hasil Akhir Siklus III .....	66
Tabel 8 : Observasi Siklus I .....	69
Tabel 9 : Observasi Siklus II .....	73
Tabel 10 : Observasi Siklus III .....	78
Tabel 11 : Hasil Tes Angket .....	82

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya. Dengan belajar, seseorang atau sekelompok orang akan memiliki kesiapan diri dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan yang mereka jalani. Baharun (dalam Qodir, 2017: 189) juga menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Proses belajar setiap individu memang sangat terpengaruh dengan lingkungan sekitar mereka. Hal ini disebabkan oleh banyaknya ragam pelajaran dan pengetahuan yang disediakan oleh lingkungan sekitar. Setiap lingkungan memiliki pelajaran dan pengetahuan yang berbeda-beda yang dapat dipelajari oleh setiap individu yang ada disekitarnya. Dan setiap individu tersebut juga memiliki berbagai macam cara dalam mendapatkan pengetahuan tersebut.

Saat ini, ada berbagai macam cara dalam mendapatkan pengetahuan. Salah satunya adalah menggunakan teknologi masa kini yaitu internet, melihat berbagai macam hal yang terjadi disekitar, dan cara paling umum yang ada di masyarakat

kita saat ini adalah mengikuti institut pembelajaran seperti sekolah atau sejenisnya. Sudah sejak lama masyarakat memahami bahwa sekolah adalah tempat serta cara yang baik dalam belajar untuk mendapatkan pengetahuan.

Sekolah merupakan tempat seseorang memperoleh ilmu dan pengetahuan. Menurut Sunarto Agung (dalam Simarmata, 2023: 7), kata sekolah diartikan sebagai bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat memberi dan menerima pelajaran. Tempat belajar ini memberikan pelajaran kepada seseorang berdasarkan berbagai macam hal, salah satunya yaitu tingkatan. Setiap tingkatan yang disediakan oleh sekolah, pelajaran dan pengetahuan yang diberikan juga bermacam-macam.

Sekolah-sekolah yang ada saat ini, telah banyak menawarkan mata pelajaran yang dapat dipelajari oleh para siswa. Pelajaran yang didapatkan oleh siswa juga bermacam-macam tergantung dari pelajaran yang diberikan oleh pengajar. Salah satu contoh pelajaran yang diajarkan oleh pengajar kepada siswa di sekolah yaitu pelajaran bahasa yang mengajarkan siswa dalam berkomunikasi dengan manusia lainnya. Dengan adanya pelajaran bahasa, siswa dapat dengan mudah berkomunikasi serta saling mengerti dengan manusia lain yang ada disekitarnya. Hal dikarenakan bahasa merupakan alat komunikasi yang menjadi sarana atau media penunjang yang paling penting dalam berinteraksi. Seperti yang dikemukakan Keraf (1980: 3) bahwa bahasa memiliki empat fungsi utama yaitu untuk menyatakan ekspresi diri, sebagai alat komunikasi, sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, serta sebagai alat untuk mengadakan kontrol sosial. Dari keempat fungsi utama bahasa tersebut, maka menjadi hal yang

wajar apabila segala kegiatan manusia akan lumpuh tanpa bahasa. Oleh sebab itu, bahasa sangat perlu dipelajari bagi setiap manusia.

Setiap sekolah akan menawarkan pembelajaran bahasa yang sesuai dengan masyarakat yang berada di wilayah sekolah tersebut berdiri. Misalnya saja, sekolah di Sulawesi Selatan yang menawarkan mata pelajaran bahasa Bugis untuk dipelajari. Bahasa Bugis merupakan salah satu bahasa yang ada di Sulawesi Selatan, dan digunakan oleh masyarakat suku Bugis. Pada mata pelajaran bahasa Bugis, terdapat empat aspek keterampilan yang akan dipelajari oleh siswa. Keempat aspek tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Bukan hanya kemampuan berkomunikasi, tetapi semua keterampilan itu akan memudahkan siswa untuk mempelajari dan memahami segala macam hal yang berhubungan dengan bahasa Bugis.

Penguasaan kosakata sangat penting dalam mempelajari suatu bahasa secara efektif, khususnya bahasa Bugis. Dengan menguasai kosakata bahasa yang dipelajari, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah. Selain itu, dengan menguasai kosakata bahasa, siswa dapat mengembangkan kosakata yang mereka ketahui menjadi frasa atau kalimat yang lebih kompleks, baik saat berkomunikasi, maupun dalam proses pembelajaran.

Pengembangan kosakata seseorang adalah komponen penting dari belajar bahasa. Pelajar usia muda harus mulai belajar kosakata pada tingkat paling awal karena merupakan salah satu komponen kunci untuk penguasaan bahasa yang

sedang mereka pelajari. Penguasaan empat kemampuan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis semuanya dipengaruhi oleh penguasaan kosakata (Pikulski & Temleton dalam Rahmadhani, 2015: 1). Dengan memperluas perbendaharaan kosakata mereka, maka siswa dapat mengembangkan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana menggunakan bahasa yang sedang mereka pelajari.

Perbendaharaan kosakata yang cukup dapat membuat pembelajar bahasa mampu menyampaikan ide mereka baik dalam lisan dan tulisan dengan baik. Para pelajar usia muda yang ada di sekolah dasar umumnya memiliki ilmu bahasa daerah dasar yang didapatkan dari sekolah. Namun, ilmu yang telah mereka dapatkan tidak selalu dapat mereka terapkan di luar sekolah terutama dalam hal ini penguasaan kosakata. Menurut Sitompul (dalam Marina, 2023: 8) terdapat dua alasan yang menjadikan penguasaan kosakata sebagai hal yang penting dalam pembelajaran bahasa pertama maupun bahasa kedua. Pertama, jumlah kosakata yang memadai akan mempengaruhi kesuksesan pelajar dalam menguasai bahasa. Alasan kedua adalah kurangnya kosakata merupakan masalah utama dalam belajar bahasa. Ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata berperan penting dalam membantu pelajar dalam mempelajari sebuah bahasa. Selain itu, Nation (dalam Marina, 2023: 8) menyebutkan bahwa kosakata merupakan bagian utama dalam sebuah bahasa, dimana bahasa merupakan ungkapan perasaan yang dibangun berdasarkan kosakata.

Bagi siswa yang bersuku Bugis, bahasa Bugis merupakan bahasa pertama mereka. Sebagai salah satu mata pelajaran yang disediakan untuk siswa,

pembelajaran bahasa Bugis diberikan dengan tujuan sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya serta bahasa daerah mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Syamsuri (2020: 03) yang menjelaskan bahwa tujuan utama upaya pemertahanan/pelestarian bahasa daerah ialah agar bahasa dan budaya lokal tersebut tetap berdiri kokoh dan menjadi pilihan penutur serta mitra tutur dalam kegiatan keseharian masyarakat daerah tersebut. Maka pembelajaran bahasa Bugis sangat diperlukan untuk masyarakat saat ini.

Pada kenyataannya masih banyak kendala dalam kegiatan pembelajaran bahasa Bugis. Salah satu kendalanya adalah rendahnya minat siswa untuk mempelajari bahasa daerah mereka. Alasan paling umum untuk ini adalah metode pembelajaran yang ditawarkan oleh para tenaga pengajar. Hal ini, sesuai dengan pernyataan Muin dan Sulfasyah (2018: 539) bahwa rendahnya minat siswa dalam belajar bahasa Bugis dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang digunakan. Terkadang metode yang ditawarkan bersifat tradisional dan monoton. Oleh karena itu, tenaga pengajar saat ini dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswanya. Sejalan dengan pernyataan dari Zulfiah Sam (2016: 208) yang menyatakan bahwa dengan penggunaan metode yang tepat, diharapkan setidaknya dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, dimana tenaga pengajar dituntut untuk lebih kreatif demi membuat siswanya belajar. Dalam hal ini, tenaga pengajar tidak perlu menggunakan ancaman, intimidasi, hukuman fisik, atau bentuk hukuman lain yang biasanya tidak disukai oleh siswa.

Ada berbagai macam cara dalam membuat suatu pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satunya adalah menggunakan sarana atau media yang dapat menunjang pembelajaran yang sedang dilakukan. Sarana atau media tersebut disebut media pembelajaran. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, 2004: 458).

Media pembelajaran merupakan hal yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun beragam, mulai dari media yang sederhana hingga media yang canggih dan kompleks. Dalam penggunaan media, tidak perlu memperhatikan seberapa canggih dan kompleks sebuah media yang akan digunakan, tetapi bagaimana cara memaksimalkan penggunaan media tersebut secara tepat sehingga mendapatkan hasil yang maksimal (Nuha, 2018).

Pada proses pembelajaran, terdapat begitu banyak media pembelajaran yang sering digunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam mengetahui dan menguasai hal yang mereka pelajari. Media pembelajaran tersebut terbagi atas empat media utama yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan media permainan. Dengan adanya media pembelajaran ini, proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien. Bukan hanya itu, dengan adanya media pembelajaran ini, hampir segala metode pembelajaran dapat dipergunakan dalam mempelajari sesuatu.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran bahasa adalah media permainan. Media permainan merupakan suatu bentuk penggunaan media dalam salah satu metode pembelajaran yaitu bermain. Media ini diterapkan dengan mengikuti hal yang akan dipelajari, misalnya saat mempelajari bahasa, maka media permainannya menggunakan segala bentuk hal yang berhubungan dengan bahasa, mulai dari kata, frasa, kalimat, hingga paragraf.

Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Bugis adalah teka-teki silang. Teka-teki silang ialah sebuah permainan yang cara permainannya yaitu memasukkan huruf-huruf ke dalam ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak sehingga membentuk suatu kata yang sesuai dengan petunjuk yang disediakan. Selain itu, mengisi teka-teki silang memang sangat menyenangkan, selain berguna untuk mengingat kosakata tertentu, tetapi juga berguna untuk memperoleh pengetahuan yang bersifat umum dengan cara yang santai. Melihat sifat teka-teki silang yang santai dan lebih mengedepankan perbedaan dan persamaan kosakata, maka teka-teki silang sangat sesuai jika dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa, daripada hanya mendengarkan tenaga pendidik menjelaskan pernyataan atau pertanyaan yang terkesan monoton (Khalilullah, 2012: 23).

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang ada di atas, peneliti melihat bahwa teka-teki silang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif siswa dalam mempelajari bahasa Bugis. Pernyataan peneliti ini diambil berdasarkan kendala-kendala yang dilihat dalam proses belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Bugis. Ada beberapa masalah yang peneliti anggap menjadi alasan utama peneliti



menyatakan pernyataan tersebut, misalnya saja, tenaga pengajar yang pada dasarnya tidak mengetahui bahasa Bugis dikarenakan tenaga pengajar bukanlah masyarakat suku Bugis, kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Bugis, dan lain-lain. Maka dari itu, peneliti menawarkan sebuah solusi dari permasalahan yang ada, yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berupa permainan teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa Bugis untuk membantu siswa dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Bugis mereka.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian penjelasan yang ada di latar belakang, dapat diidentifikasi berbagai macam masalah yang ada. Masalah tersebut sebagai berikut:

1. Pengetahuan tenaga pelajar dalam mata pelajaran bahasa Bugis
2. Metode pembelajaran yang disediakan oleh tenaga pengajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Bugis.
3. Penggunaan sarana pembelajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Bugis.
4. Perbendaharaan kosakata bahasa Bugis para siswa saat ini.
5. Minat belajar siswa dalam belajar bahasa Bugis.

## **C. Batasan Masalah**

Banyaknya masalah yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata dan minat belajar bahasa Bugis tidak memungkinkan untuk semuanya dibahas dalam kesempatan ini. Hal itu disebabkan oleh keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti hanya akan membahas

peningkatan perbendaharaan kosakata dan minat belajar bahasa Bugis siswa setelah menggunakan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Bugis sehingga peneliti dapat bekerja dengan terarah dan sistematis.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas serta batasan-batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan teka-teki silang terhadap peningkatan kosakata bahasa Bugis siswa saat ini?
2. Bagaimana minat belajar bahasa Bugis siswa setelah menggunakan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Bugis?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menguraikan penggunaan permainan teka-teki silang terhadap peningkatan kosakata bahasa Bugis siswa saat ini.
2. Menguraikan minat belajar bahasa Bugis siswa setelah menggunakan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Bugis.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Bugis serta peningkatan minat belajar para siswa dalam belajar bahasa Bugis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan minat siswa mengikuti pembelajaran.
3. Meningkatkan kosakata bahasa Bugis para siswa.
4. Dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
5. Memotivasi kepada tenaga pengajar untuk menerapkan metode dan media yang bervariasi dalam pengajaran.

### **b. Manfaat Teoretis**

Secara umum, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu terhadap segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa, terutama pada aspek untuk meningkatkan kosakata bahasa serta minat belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui permainan teka-teki silang sebagai salah satu media pembelajaran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

Teori adalah dasar ilmiah untuk menganalisis berbagai fenomena. Teori merupakan acuan utama dalam memecahkan masalah penelitian dalam ilmu pengetahuan.

#### **1. Media Pembelajaran**

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

Media pembelajaran ialah salah satu alat yang digunakan tenaga pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung (Hasan, 2021: 29).

Media ialah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang berupa wadah pesan atau penyalur yang disampaikan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan ialah pesan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu proses pembelajaran. Atas dasar itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan membangkitkan minat belajar siswa (Hasan, 2021: 10).

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi yang diberikan oleh tenaga pendidik sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa (Nurrita, 2018: 171).

Pengertian media pembelajaran menurut Winkel (dalam Kristanto, 2016: 5), media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pendidik, yang berperan dalam menunjang proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Menurut Rossie & Breidle (dalam Kristanto, 2016: 5) berpendapat bahwa media pembelajaran ialah segala alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain.

Berdasarkan dari berbagai definisi tentang media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai suatu perantara dalam rangka proses interaksi antara tenaga pendidik dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah atau mengefektifkan proses pembelajaran.

#### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Ada banyak jenis media pembelajaran. Dari media yang paling sederhana dan murah hingga media yang paling kompleks dan mahal. Ada media yang bisa

dibuat sendiri dan ada media yang dibuat di pabrik. Ada media yang telah tersedia di lingkungan yang bisa langsung kita gunakan, ada juga yang didesain khusus untuk keperluan pembelajaran. Meskipun ada banyak jenis media, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh tenaga pendidik di sekolah (Kristanto, 2016: 20).

Ada beberapa cara dan sudut pandang untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan media pembelajaran dengan dasar pertimbangan tertentu. Penggolongan media ini dapat juga dilakukan dengan berdasarkan pada ruang lingkup pengertian media menurut para ahli yang mengemukakannya (Kristanto, 2016: 20).

Setyosari dan Sihkabuden (dalam Kristanto, 2016: 25) mengklasifikasi media pembelajaran berdasarkan lima kategori yaitu klasifikasi media berdasarkan: bentuk dan ciri fisiknya, jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, persepsi indera yang diperoleh, penggunaannya, dan hirarki pemanfaatannya. Dalam klasifikasi media berdasarkan bentuk dan ciri fisiknya, media pembelajaran dibedakan menjadi:

a. Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media yang memiliki tampilan tanpa bahan proyeksi dan hanya panjang dan lebar serta dilihat dari satu arah gambar saja. Misalnya peta, gambar grafik, dan media apapun yang hanya terlihat dari sisi datar.

b. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media yang memiliki tampilan tanpa bantuan media proyeksi dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal serta dapat dilihat dari berbagai sudut. Misalnya kasur, lemari, motor, gedung, pohon, dan lain-lain.

c. Media Pandang Diam

Media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam di layar (tidak bergerak/statis). Misalnya foto, tulisan, atau gambar binatang yang dapat diproyeksikan.

b. Media Pandang Gerak

Media yang menggunakan media proyeksi yang mampu menampilkan gambar bergerak pada layar, termasuk media televisi dan video tape recorder, termasuk media tampilan gerak yang diputar pada komputer atau layar lainnya.

Dalam klasifikasi media berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, media pembelajaran dibagi atas tiga jenjang pengalaman, yaitu:

a. Pengalaman langsung (*the real life experiences*)

Berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa (*first hands experiences*) maupun mengamati kejadian atau objek sebenarnya

b. Pengalaman tiruan (*the substitute of the real experiences*)

Berupa tiruan atau model dari objek atau benda yang berwujud model tiruan, tiruan dari situasi melalui dramatisasi atau sandiwara dan berbagai rekaman atau objek atau kejadian.

c. Pengalaman dari kata-kata (*words only*)

Berupa kata-kata lisan yang diucapkan, rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak.

Dalam klasifikasi media berdasarkan persepsi indera yang diperoleh, media pembelajaran dibagi dalam tiga kelas media, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Penggolongan media pembelajaran dipaparkan sebagai berikut:

- a. Media audio: media yang menghasilkan bunyi, misalnya *audio cassette tape recorder*, dan radio.
- b. Media visual: media visual dua dimensi, dan media visual tiga dimensi.
- c. Media audio-visual: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media. Misalnya film bersuara dan televisi.
- d. Media audio motion visual: penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, seperti televisi, *video tape/cassette recorder* dan *sound-film*.
- e. Media audio still visual: media lengkap kecuali penampilan motion/geraknya tidak ada, seperti *sound-filmstrip*, *sound-slides*, dan rekaman still pada televisi.
- f. Media audio semi-motion: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa mentransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Misalnya: *tele-writing* dan *recorded telewriting*.
- g. Media motion visual: *silent film* (film bisu) dan *loop-film*.
- h. Media still visual: gambar, slides, filmstrips, OHP dan transparansi.



- i. Media audio: telepon, radio, audio tape recorder dan audio disk.
- j. Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa alphanumerik.

Dalam klasifikasi media berdasarkan penggunaannya, media pembelajaran dibagi atas:

- a. Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual (misalnya laboratorium bahasa, IPA, IPS, laboratorium Pusat Sumber Belajar)
- b. Media pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok (misal film dan slides)
- c. Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal (misal televisi).

Terakhir adalah klasifikasi media berdasarkan pemanfaatannya. Klasifikasi media pembelajaran ini dihasilkan dari menyelaraskan antara biaya investasi, kelangkaan dan perluasan wilayah targetnya di satu pihak dan kemudahan perolehan serta penggunaan, wilayah target yang terbatas dan rendahnya biaya di satu sisi dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam suatu hirarki. Dengan kata lain, semakin kompleks jenis perangkat media yang digunakan, semakin mahal biaya investasinya, semakin sulit untuk mendapatkannya, tetapi penggunaannya menjadi semakin umum dan wilayah sasarannya semakin luas. Sebaliknya, semakin sederhana jenis perangkat medianya, semakin murah harganya, semakin mudah diperoleh, sifat penggunaannya semakin khusus dan wilayah sasarannya terbatas (Kristanto, 2016: 25-28).

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat begitu banyak media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran juga tidak hanya berupa media ciptaan manusia saja, tetapi dapat juga berupa penggunaan lingkungan sekitar.

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (tenaga pengajar) menuju penerima (siswa). Kristanto (2016: 10) menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu fungsi edukatif, fungsi ekonomis, fungsi sosial, dan fungsi budaya. Selanjutnya, beliau menjelaskan beberapa fungsi dari media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar;
- b. Penafsiran yang berbeda dapat dihindari;
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- d. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- e. Efisiensi dalam waktu dan tenaga;
- f. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
- g. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;
- h. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar;
- i. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Secara umum, manfaat media pembelajaran ialah memudahkan interaksi antara tenaga pendidik dengan peserta sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sudjana dan Rivai (dalam Fauziqurahman, 2017: 12) memaparkan beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar; (2) makna bahan pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa; (3) metode mengajar pendidik menjadi lebih beragam, tidak hanya komunikasi lisan melalui kata-kata yang diucapkan, sehingga siswa tidak bosan, dan tenaga pendidik tidak kehabisan tenaga; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian tenaga pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti memperhatikan, melakukan demonstrasi, dan lain-lain.

Manfaat dari media pembelajaran yaitu, pertama, memberikan pedoman bagi tenaga pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dalam urutan yang sistematis dan membantu menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik dengan baik dalam situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018: 171).

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa terdapat begitu banyak manfaat dari media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran maka pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para guru atau tenaga pengajar harus berhati-hati dalam memilih dan menentukan media yang akan digunakannya. Ketepatan dan ketelitian dalam pemilihan media akan mendukung keefektifan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Selain itu, ketika kegiatan pembelajaran menjadi menarik, maka motivasi belajar akan muncul dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Banyak faktor yang mempengaruhi ketepatan dan ketelitian dalam memilih media pembelajaran seperti tingkat pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar tentang kriteria pemilihan media yang perlu dipertimbangkan.

Banyaknya jenis media pembelajaran tidak memungkinkan untuk digunakan secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, hanya beberapa saja yang akan digunakan. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor-faktor serta kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media pembelajaran. Kriteria yang harus dipertimbangkan tenaga pendidik atau guru dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana (dalam Hasan, 2021: 112) yaitu : (1) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran; (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (3) Kemudahan memperoleh media; (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; (5) Tersedia waktu untuk menggunakannya; (6) Sesuai dengan taraf berfikir anak.

Dari uraian penjelasan di atas, dipahami bahwa terdapat berbagai kriteria dalam memilih suatu media untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Berbagai kriteria tersebut bertujuan agar tenaga pendidik lebih cermat dalam menentukan media yang akan dia gunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini agar tujuan pembelajaran dapat sampai dengan baik dan benar tanpa adanya kendala.

## **2. Pembelajaran Kosakata**

Dalam pembelajaran bahasa, aspek mendasar yang harus dikuasai adalah penguasaan kosakata. Dari penguasaan kosakata seseorang mampu untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya.

Kosakata ialah kekayaan yang dimiliki oleh suatu bahasa. Menurut Djiwandono (dalam Fauziqurahman, 2017: 18), kosakata ialah perbendaharaan kata-kata dalam berbagai bentuknya yang meliputi kata-kata tunggal dengan atau tanpa imbuhan dan kata-kata yang merupakan gabungan dari kata-kata yang sama atau berbeda, masing-masing dengan maknanya sendiri. Chaer (dalam Fauziqurahman, 2017: 18) berpendapat bahwa kosakata adalah semua kata yang ada dalam suatu bahasa. Mengenai kosakata bahasa Indonesia, semua kata bahasa Indonesia yang tercatat dalam kamus bahasa Indonesia disebut kosakata. Steinhauer dalam Sutami (dalam Fauziqurahman, 2017: 18) menjelaskan bahwa kosakata suatu bahasa ialah jumlah seluruh kosakata seseorang dari semua penutur bahasa itu.

Menurut Ghazali (dalam Fauziqurahman, 2017: 19) memaparkan strategi belajar pengembangan kosakata, terdapat empat hal yaitu (1) mencatat kata-kata baru yang diperoleh ketika individu menyimak atau membaca, dan mencari artinya, selanjutnya kata baru itu disimpan dalam perbendaharaan kata atau bank kata, (2) mengelompokkan kata-kata baru tersebut sesuai dengan kategorinya, yaitu kata kerja, kata sifat, kata benda, dan lain-lain, (3) menggunakan peta semantik untuk melihat hubungan antara makna suatu kata dengan makna kata yang lain. Kemudian membuat pengelompokkan kata dengan makna yang sama atau berhubungan, (4) mengupayakan untuk memahami arti kata dari konteksnya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan semua bentuk kata dalam berbagai bentuknya dalam suatu bahasa. Penguasaan kosakata tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran aspek kebahasaan yang lain, karena peranannya yang begitu penting dalam proses pembelajaran suatu bahasa.

### **3. Minat Belajar**

#### **a. Pengertian Minat Belajar**

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (dalam Arista, 2014: 10) minat bukanlah istilah yang berpopuler dalam psikologi, disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

Menurut Syah (dalam Ananda, 2020: 139-140) menjelaskan pemaknaan sederhana mengenai minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu sebagai bentuk ketertarikan atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari betapa pentingnya kegiatan itu.

Hal senada dijelaskan Slameto (dalam Ananda, 2020: 140) bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat juga berkaitan dengan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minat. Selanjutnya Slameto menjelaskan ekspresi minat dapat diketahui melalui suatu pernyataan yang menunjukkan individu menyukai sesuatu daripada yang lainnya, atau melalui partisipasi/keikutsertaannya dalam suatu aktivitas. Siswa memperlihatkan keberminatannya terhadap sesuatu dengan ikut serta berpartisipasi pada aktivitas yang diadakan yang merupakan ekspresi bagaimana mereka mengaktualisasikan rasa senang dan rasa suka yang dimiliki terhadap sesuatu yang diminati.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar belajar siswa harus ditumbuhkan sendiri oleh masing-masing siswa. Pihak lainnya hanya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah dimiliki siswa tersebut.

Mencermati penjelasan di atas, maka siswa yang berminat terhadap sesuatu biasanya akan memperlihatkan ketertarikan dan rasa suka, sekaligus akan

berupaya untuk memperlihatkan bahwa ia menyukai apa yang diminatinya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa minat sebagai suatu kecenderungan jiwa dan daya gerak yang mendorong seseorang untuk cenderung merasa tertarik dan senang kepada seseorang, benda, atau kegiatan. Di samping itu minat merupakan motif yang menunjukkan arah perhatian individu terhadap objek yang menarik dan menyenangkan. Untuk menunjukkan adanya minat seseorang terhadap sesuatu objek ditandai dengan adanya perhatian dan kesenangan.

Lepas dari kepopulerannya, minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi. Hal ini disebabkan karena dapat memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, siswa tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dihadapi atau dipelajarinya.

Demi membangkitkan minat belajar tersebut, banyak cara yang bisa digunakan. Antara lain, dengan membuat materi yang akan dipelajari semanarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik), sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar.

#### **b. Macam, Ciri, dan Indikator Minat Belajar**

Setiap individu siswa memiliki berbagai macam minat dan potensi. Secara konseptual, minat belajar siswa menjadi tiga dimensi besar (Mariani, 2018: 11).



1. Minat personal

Minat personal terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, dan apakah dia mempunyai dorongan keras dari dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut. Minat personal identik dengan minat intrinsik siswa yang mengarah pada minat khusus pada ilmu sosial, olahraga, sains, musik, kesusastraan, komputer dan lain sebagainya. Selain itu minat personal siswa juga dapat diartikan dengan minat siswa dalam pilihan mata pelajaran.

2. Minat situasional

Minat situasional menjurus pada minat siswa yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya. Misalnya, suasana kelas, cara mengajar guru, dorongan keluarga. Minat situasional ini merupakan kaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

3. Minat psikologikal

Minat psikologikal erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dan minat situasional yang terus menerus berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran, dan dia memiliki cukup punya peluang untuk mendalaminya dalam aktifitas yang terstruktur (kelas) atau pribadi (luar kelas), serta punya penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa siswa memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut.

Menurut Ahmad Susanto (dalam Mariani, 2018: 12) macam-macam minat belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.
- b. Minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat istiadat.

Menurut Ahmad Susanto (dalam Mariani, 2018: 11) ciri-ciri minat belajar adalah sebagai berikut:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental.
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar. kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatkan minat seseorang.
- c. Minat tergantung pada kesempatan belajar.
- d. Minat dipengaruhi oleh budaya.
- e. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu obyek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.

Menurut Slameto (dalam Mariani, 2018: 15), siswa yang berminat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati
- d. Dimafestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Menurut Slameto (dalam Mariani, 2018: 16) minat seseorang terhadap sesuatu diekpresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenangi, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Dengan demikian ada beberapa indikator minat belajar menurut Slameto terdiri dari: perasaan senang, keterlibatan siswa, katertarikan, dan perhatian siswa.

1. Perasaan senang.

Siswa yang berminat terhadap sesuatu objek akan merasa senang dan tidak bosan untuk mempelajarinya. Sehingga berdampak pada pemahamannya. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap perasaan tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. contohnya: senang mengikuti pelajaran, tidak terlambat datang ke sekolah, memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran, tidak ada perasaan bosan, tidak ribut dikelas dan hadir saat pelajaran.

2. Keterlibatan siswa

Siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat didorong oleh guru. Guru berupaya untuk memberikan kesempatan siswa untuk aktif di kelas. Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru dan aktif dalam berbagi argument.

### 3. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya semangat dalam mengikuti pelajaran, antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak menunda tugas dari guru, rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mengerjakan tugas tepat waktu.

### 4. Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contohnya: mendengarkan penjelasan guru dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, mencatat materi, dan mau bertanya ketika materinya kurang jelas.

Berdasarkan beberapa indikator di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa itu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, karena minat berkaitan dengan perasaan senang. Orang yang berminat kepada sesuatu berarti ia senang kepada sesuatu tersebut.

### **c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat merupakan fenomena psikis yang tidak dapat dipaksakan, namun hal ini dapat ditumbuhkan. Minat seseorang terhadap sesuatu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor eksternal maupun faktor internal. Dimana Faktor internal merupakan faktor yang dapat menstimulus semua potensi siswa pada masa sekolah dan hal ini sangat mempengaruhi perkembangan minat siswa (Ananda, 2020: 145).

Menurut Slameto (dalam Ananda, 2020: 145) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, diantaranya ialah:

#### **a. Faktor Intern**

##### **a. Faktor jasmani (tubuh)**

##### **1. Faktor kesehatan**

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya, atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Sehingga kesehatan seorang siswa sangat berpengaruh pada pembelajarannya.

## 2. Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Siswa yang cacat tubuh sulit mengikuti pembelajaran, interaksi dengan guru, dan interaksi dengan sesama temannya.

### b. Faktor psikologi

#### 1. Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Agar faktor intelegensi dapat berkembang menjadi pengaruh positif bagi siswa, maka guru harus bijaksana dalam menangani perbedaan intelegensi tiap-tiap siswa.

#### 2. Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada suatu objek (benda atau hal) atau sekumpulan objek.

#### 3. Minat

Minat adalah “*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*”, di mana minat merupakan

kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

#### 4. Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir, dengan kata lain bersifat keturunan. Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih untuk mencapai suatu kecakapan, pengetahuan, keterampilan khusus, misalnya kemampuan berbahasa, bermain musik dan lainnya.

#### 5. Motivasi

Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

#### 6. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru baik berupa pengetahuan, sikap maupun ketrampilan.

#### 7. Kesiapan

Kesiapan adalah tingkatan atau keadaan yang harus dicapai dalam proses perkembangan perorangan pada tingkatan pertumbuhan mental, fisik, sosial dan emosional.

c. Faktor Kelelahan

Guru hendaknya memperhatikan banyaknya tugas yang telah diberikan kepada siswa, jangan sampai kelewatan dalam hal pemberian tugas sehingga melelahkan daya fikir siswa. Ketika siswa sudah mulai lelah dalam mengerjakan tugas maka hasilnya akan kurang optimal.

b. Faktor Ekstern

a. Faktor keluarga

- 1) Cara mendidik orangtua
- 2) Relasi antara anggota keluarga
- 3) Suasana rumah

b. Faktor sekolah

- 1) Metode mengajar
- 2) Metode belajar
- 3) Metode pengajaran
- 4) Guru
- 5) Interaksi di kelas atau di sekolah
- 6) Materi pelajaran

c. Faktor masyarakat

- 1) Kegiatan siswa dalam masyarakat
- 2) Mass media
- 3) Teman bergaul
- 4) Bentuk kehidupan masyarakat



#### **4. Teka-Teki Silang**

Teka-teki silang ialah sebuah permainan yang cara permainannya yaitu memasukkan huruf-huruf ke dalam ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak sehingga membentuk suatu kata yang sesuai dengan petunjuk yang disediakan. Selain itu, mengisi teka-teki silang memang sangat menyenangkan, selain berguna untuk mengingat kosakata tertentu, tetapi juga berguna untuk memperoleh pengetahuan yang bersifat umum dengan cara yang santai. Melihat sifat teka-teki silang yang santai dan lebih mengedepankan perbedaan dan persamaan kosakata, maka teka-teki silang sangat sesuai jika dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mempelajari sesuatu, daripada hanya mendengarkan tenaga pendidik menjelaskan pernyataan atau pertanyaan yang terkesan monoton (Khalilullah, 2012: 23).

Pratita (dalam Ainum, 2018: 15) menjelaskan bahwa teka-teki silang ialah salah satu permainan yang digunakan sebagai apersepsi atau evaluasi pada siswa karena mengasah otak dan menciptakan minat belajar para siswa. Selain itu, teka-teki silang juga mudah untuk digunakan oleh siswa maupun dibuat oleh tenaga pendidik.

Mustofa dan M. Husni Abdullah (dalam Ainum, 2018: 15-16) memaparkan pengertian teka-teki silang yaitu sebuah permainan mengisi kotak kosong yang sudah tersedia, dan biasanya berwarna putih. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan mengasah otak agar mengingat suatu hal. Teka-teki silang merupakan suatu permainan yang terdiri dari kumpulan kotak-kotak berwarna putih serta dilengkapi dengan dua jalur, yaitu jalur

horizontal dan jalur vertikal. Dan akan diisi dengan jawaban dari pertanyaan yang tersedia.

Dari beberapa pengertian yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian teka-teki silang yaitu salah satu permainan bahasa yang menggunakan kumpulan kosakata sebagai unsur utama permainannya. Konsep dari permainan teka-teki silang yaitu mengisi kolom kosong yang berpola dengan kata yang sesuai dengan pertanyaan serta kolom kosong yang disediakan.

Permainan teka-teki silang dapat dilakukan ketika materi yang diberikan oleh tenaga pendidik telah dijelaskan hingga para siswa memahami materi tersebut. Ketika siswa telah memahami materi tersebut, maka permainan dapat dilakukan. Urutan pelaksanaan permainan teka-teki silang yaitu (1) Tenaga pendidik menguraikan peraturan permainan; (2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah semua siswa yang ada; (3) Setiap kelompok akan diberikan sebuah kerangka teka-teki silang lengkap dengan soal-soalnya. Teka-teki silang untuk setiap kelompok sama, akan tetapi dapat juga berbeda asalkan perbedaannya tidak terlalu jauh; (4) Tiap kelompok mengerjakan teka-teki silang tersebut dalam bentuk kerja sama kelompok (Fauziqurahman 2017: 15).

## **B. Penelitian Relevan**

Untuk menguatkan penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti mencari serta mengkaji penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Meinar Sari dengan judul “Pembelajaran bahasa Tae’ Melalui Lagu Daerah Tae’ Di SDN 113 Harapan Kecamatan Mappedeceng Kabupaten Luwu Utara” yang ditulis dalam bentuk skripsi dan terbit pada tahun 2013. Hasil penelitian Meinar Sari menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Tae’ melalui lagu daerah bahasa Tae’ efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam keterampilan menyimak. Hal ini diperlihatkan dalam data yang diperoleh beliau yang menunjukkan angka perbandingan antara nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menyimak lagu yaitu 65 dan 93, dimana nilai hasil belajar siswa jauh lebih rendah dari 28 angka dibandingkan nilai setelah menyimak lagu. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian peneliti akan berfokus pada pembendaharaan kosakata serta minat belajar siswa, dan bahasa yang dijadikan objek kajian.

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Chrisma Dewi dengan judul “Tekateki Silang Sebagai Media Pengajaran Bahasa Ibu Berbasis Cerita Rakyat Sebagai sarana Pembentukan Karakter” yang ditulis dalam bentuk jurnal dan terbit pada tahun 2021. Hasil penelitian Putu Chrisma Dewi mengungkapkan tentang kesadaran para pemangku pendidikan mengenai pentingnya pengajaran bahasa ibu sejak dini dengan berbasis kepada cerita rakyat serta penerapannya melalui media permainan bahasa teka-teki silang sebagai sarana pembentukan karakter. Dalam tulisannya, dapat dilihat bahwa dengan menggunakan permainan

bahasa teka-teki silang dengan berbasis cerita rakyat, para pemangku pendidikan mendapatkan penambahan kosakata bahasa daerah mereka serta mendapatkan juga banyak nilai-nilai pembelajaran dari cerita rakyat yang diberikan untuk diterakpan pada kehidupan sehari-hari mereka. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan permainan teka-teki silang dalam proses pembelajaran bahasa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian peneliti akan melihat bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran, dan bahasa yang dijadikan objek kajian oleh peneliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Ristanto, Sukardi, dan Sri Susilaningsih dengan judul “Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan *Scrabble*” yang ditulis dalam bentuk jurnal dan terbit pada tahun 2012. Hasil penelitian Dian Ristanto, Sukardi, dan Sri Susilaningsih menjelaskan bahwa melalui media permainan *scrabble* yang menyerupai permainan teka-teki silang dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa, serta sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong siswa untuk berlomba-lomba maju ke depan kelas dan menjawab pertanyaan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor jumlah kata dalam karangan deskripsi bahasa Jawa pada siklus I mendapat skor rata-rata 88,86 dengan ketuntasan belajar sebesar 63,82% dan pada siklus II mendapat skor rata-rata 91,92 dengan ketuntasan belajar 84,44%. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan permainan teka-

teki silang sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian peneliti akan melihat bagaimana minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran, dan bahasa yang dijadikan objek kajian.

Penelitian yang dilakukan oleh Riska Eka Arista dengan judul “Upaya Peningkatan Minat Belajar Bahasa Daerah Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas III Di SDN 18 Mangkawani Kabupaten Soppeng” yang ditulis dalam bentuk skripsi dan terbit pada tahun 2014. Hasil penelitian Riska Eka Arista menjelaskan tentang adanya peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Bugis setelah menerapkan media gambar dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data yang beliau dapatkan, yaitu pada siklus I penelitian beliau, dijelaskan bahwa terdapat 44,44% serius, 55,56% tidak serius, 61,11% berpartisipasi, 38,89% tidak berpartisipasi, 61,11% perhatian, dan 38,89% tidak perhatian dalam pembelajaran. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan yaitu 66,67% serius, 33,33% tidak serius, 88,89% berpartisipasi, 11,11% tidak berpartisipasi, 94,44% perhatian, dan 5,56% tidak perhatian dalam pembelajaran. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa serta bahasa yang dijadikan objek penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian peneliti akan melihat bagaimana perbendaharaan kosakata bahasa daerah para siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rachmah Nur Ainum dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid dalam Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Kab. Gowa.” yang ditulis dalam bentuk skripsi dan terbit pada tahun 2018. Hasil penelitian Rachmah Nur Ainum menjelaskan tentang pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar murid dalam penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam skripsi peneliti, peneliti menjelaskan tentang bagaimana hasil pembelajaran murid dalam penguasaan kosakata mengalami peningkatan setelah menggunakan media teka-teki silang sebagai media pembelajaran. Peningkatan ini diperlihatkan dari perbedaan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*, yaitu nilai rata-rata pada *pre-test* adalah 63,69, sedangkan nilai rata-rata pada *post-test* adalah 82,14. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan permainan teka-teki silang dalam proses pembelajaran bahasa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian peneliti akan melihat bagaimana minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran, dan bahasa yang dijadikan objek kajian.

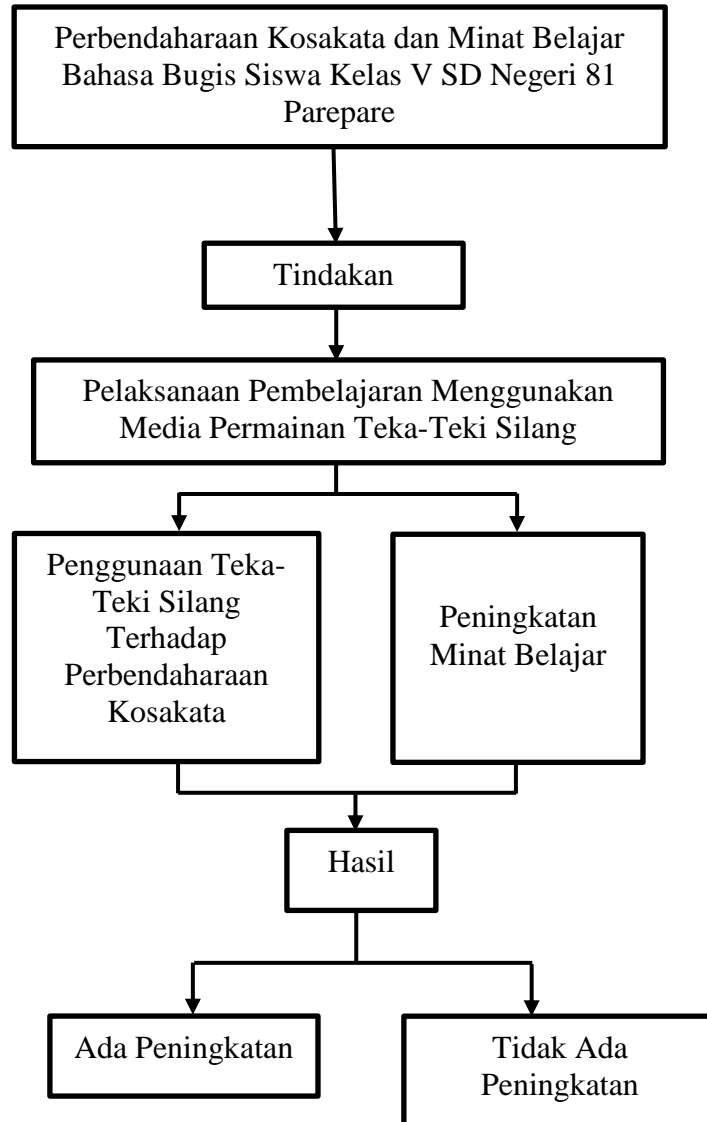
### **C. Kerangka Pikir**

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru mempunyai peran utama sebagai fasilitator di dalam kelas. Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran.

Kebanyakan siswa saat ini, dalam penguasaan bahasa daerah, memiliki pengetahuan mengenai kosa kata bahasa daerah yang terbilang cukup rendah. Akibatnya dalam proses pembelajaran, mereka masih kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar bahasa daerah mereka. Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya pemanfaatan media secara optimal.

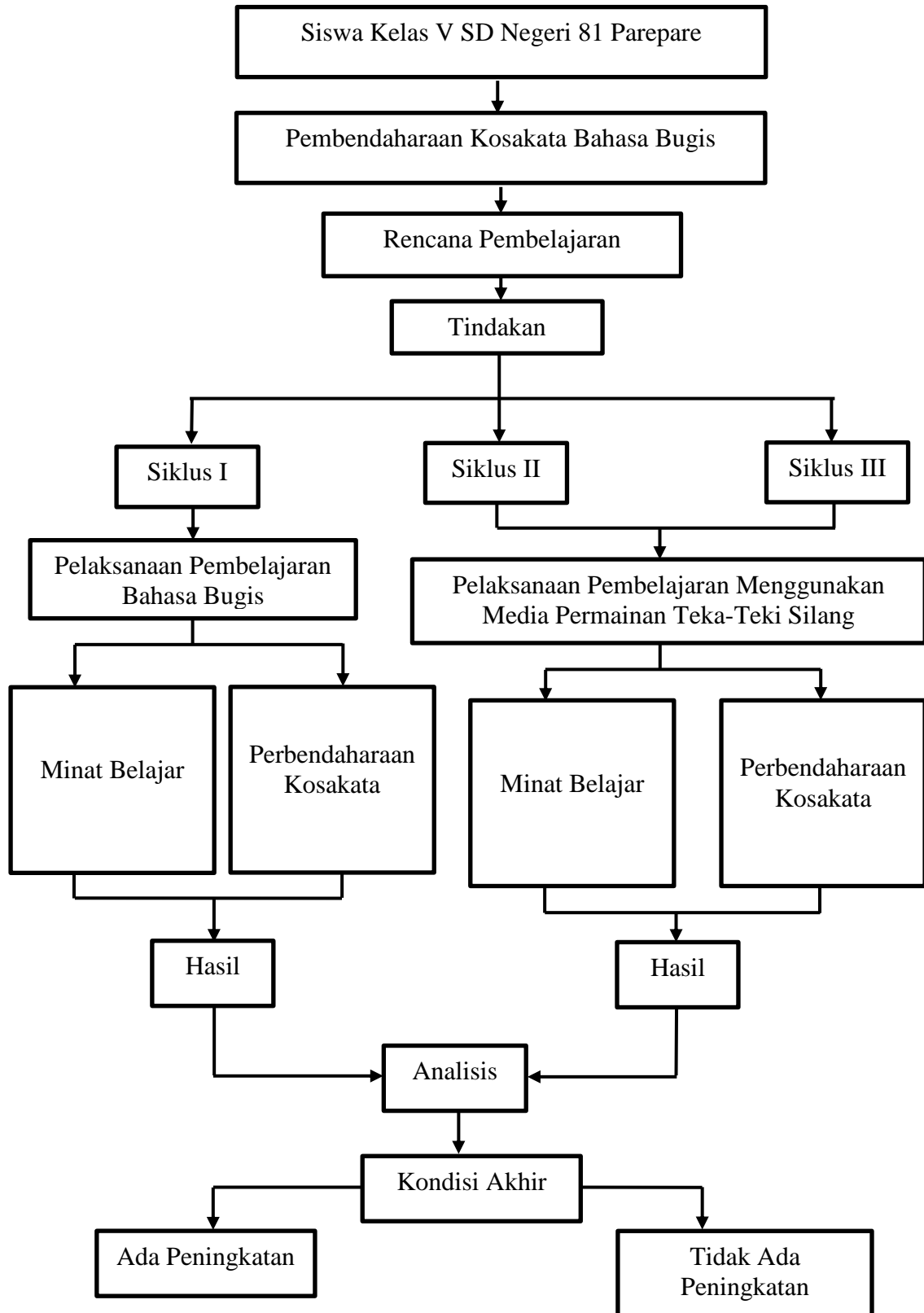
Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan bahasa. Dengan menggunakan media permainan bahasa, siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran bahasa daerah serta dapat juga menjadi sarana peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa daerah.

### Bagan Kerangka Pikir





### Bagan Alur Penelitian



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam kajian pustaka serta kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh pembelajaran kosakata bahasa Bugis pada peningkatan kemampuan serta perbendaharaan kosakata bahasa Bugis siswa saat ini dengan menggunakan permainan teka-teki silang dan adanya peningkatan minat belajar bahasa Bugis siswa setelah menggunakan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Bugis.

#### **E. Definisi Operasional**

1. Media : alat atau sarana penyampaian pesan kepada penerima pesan.
2. Media pembelajaran : alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami.
3. Bahan ajar : bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Permainan teka-teki silang : permainan yang dimainkan dengan cara memasukkan huruf-huruf ke dalam ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak sehingga membentuk suatu kata yang sesuai dengan petunjuk yang disediakan.