

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk membedakan antara penelitian yang telah dilakukan beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Oleh karena itu, berikut adalah beberapa penelitian yang menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran:

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

	JUDUL	PERBEDAAN	PERSAMAAN	HASIL
1	(Samarinda, Handayani, and Sofyan 2022) “ <i>pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap hasil belajar tematik tema 5 subtema 1 kelas V Min 08 Muara Enim</i> ”	Objek yang diteliti adalah Tindakan siswa terhadap media dengan materi tematik tema 5 subtema 1.	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dan Crossword puzzle sebagai media pembelajaran.	Penggunaan media pembelajaran berbasis crossword puzzle berjalan dengan efektif dan efisien. Sehingga siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung serta mendapatkan peningkatan terhadap hasil belajar.
2	Adha, Andriani, dan Dania	Objek pada	Menggunakan	Penggunaan media

	(2021) <i>“pelatihan strategi meningkatkan kosakata Bahasa Inggris menggunakan crossword puzzle pada siswa SDN 02 nan sabaris pariaman</i>	penelitian ini menggunakan kosakata akan tetapi dalam Bahasa Inggris.	metode penelitian kuantitatif dan Crossword puzzle sebagai media pembelajaran.	pembelajaran berbasis crossword puzzle memberikan dampak yang sangat besar terhadap siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil setelah menggunakan media tersebut, nilai dari hasil test siswa hampir rata” 90.
3	(Deviyanti et al. 2022) <i>“Efektifitas crossword puzzle Braille untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa tunanetra sekolah luar biasa negeri batam”</i>	Objek penelitian ini menggunakan materi Bahasa Inggris pada siswa tunanetra	Menggunakan metode penelitian kuantitatif dan Crossword puzzle sebagai media pembelajaran	Hasil dari pemaparan penelitian tersebut yang diajari dengan metode Crossword puzzle Braille (48,17%) lebih tinggi dari sebelum diberikannya perlakuan (15%). Dengan demikian bahwa penerapan tersebut sangat efektif dalam penguasaan kosakata dalam

				bahasa inggris
4	(Adela 2024) <i>“pengaruh media pembelajaran Crossword Puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajara IPAS kelas IV SDN 107400 Bandar KKhalipah”</i>	Objek yang diteliti adalah hasil minat belajar siswa pada materi IPAS	Menggunakan metode Crossword puzzle sebagai media pembelajaran	Penelitian ini memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa. Dapat dilihat dari hasil uji hipotesis penelitian dengan uji ketentuan nilai post-test, thitung > ttabel maka dengan ini hasil yang diperoleh thitung > yaitu 8,98487 > 2,042 maka H0 ditolak dan Ha diterima.
5	(Nikmatin and Hutashut 2023) <i>“pengaruh penerapan metode pembelajaran Crossword puzzle berbasis aplikasi puzzle maker terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas VII smp negeri 3 satu atap syiah utama”</i>	Media pembelajaran menggunakan aplikasi puzzle maker dan objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi IPS	Menggunakan metode penelitian Crossword puzzle sebagai media pembelajaran	Hasil dari penelitian ini sangat memberikan dampak yang signifikan, bisa dilihat dari hasil post-yesy kelas eksperimen sebesar 78,15 dengan kategori ketuntasan hasil belajar sebesar 83,3%

				sedangkan pada post-test kelas control nilai rata-rata hasil belajar sebesar 64.07 dengan kategori ketuntasan hanya sebesar 8.3%.
--	--	--	--	---

Berdasarkan tabel 2.1 penelitian terdahulu, bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* dapat memberikan dampak yang signifikan dan sangat efektif bagi siswa dalam pembelajaran. Semua penelitian terdahulu memberikan acuan dalam melakukan penelitian yang memiliki beberapa persamaan seperti *Crossword Puzzle*. Meskipun demikian, terdapat perbedaan yang mendasar pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada kosakata bahasa Arab. Selain itu, belum adanya penelitian sejenis *Crossword Puzzle* yang menjadikan siswa kelas V SD Islam Al-Ghaffar sebagai objek penelitian.

B. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipahami sebagai satu dari beberapa mekanisme bantu yang dimanfaatkan oleh tenaga pendidik agar aktivitas pembelajaran dapat terlaksana secara efektif. Sehingga diketahui terkait pada media pembelajaran dapat menghadirkan suatu pesan atau terkait informasi yang di dalamnya mencakup maksud atau tujuan dari upaya pembelajaran. Selain itu, juga sifatnya sangat penting untuk menghadirkan bantuan terhadap peserta didik dalam upaya didapatkannya konsep yang secara baru, terkait pada keterampilan dan juga terkait pada kompetensi (Hasan et al. 2021). Menurut (Sari et al. 2019) media pembelajaran dipahami sebagai suatu mekanisme bantu yang dimanfaatkan untuk dapat disalurkan mengenai pesan terhadap pihak pengirim ke pihak penerima atau dari tenaga pendidik ke peserta didik sehingga dapat menghadirkan suatu rangsangan terhadap pikiran, terhadap perasaan, terhadap perhatian dan juga terhadap

minat dari peserta didik dalam upaya pembelajaran dengan cara efektif dan secara efisien. (Sholihatin 2020) diketahui memandang media pembelajaran sebagai suatu peralatan yang secara fisik untuk dapat disajikannya suatu upaya pembelajaran apakah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran.

Melalui berbagai macam penjelasan yang telah dipaparkan, maka dapat diperolehnya pemahaman bahwa media pembelajaran dipahami sebagai suatu mekanisme bantu yang diaplikasikan oleh tenaga pendidik untuk dapat ditingkatkannya mengenai efektifitas aktivitas pembelajaran. Media tersebut menghadirkan fungsi berupa penyampaian terkait pesan atau terkait informasi dengan dimuatnya tujuan dalam upaya pembelajaran dan dimilikinya peranan secara penting dalam upaya dibantunya peserta didik untuk mendapatkan suatu konsep secara baru, keterampilan dan juga terkait pada kompetensi.

2. Crossword puzzle

a. Pengertian Crossword Puzzle

Teka-teki silang dipahami sebagai satu dari beberapa media yang dimanfaatkan untuk pembelajaran yang diketahui dalam wujud kosakata. Teka-teki tersebut umumnya mencakup pertanyaan untuk dijawab dengan secara mendatar dan secara menurun (Mi, Arif, and Bantul n.d.). Menurut (M. Rahmawati 2023) crossword puzzle atau teka-teki silang diketahui dapat dimanfaatkan sebagai suatu strategi dalam upaya pembelajaran secara baik dan menghadirkan kesenangan tanpa hilangnya esensi dalam pembelajaran yang telah di berlangsungkan dan hal terkait diketahui dapat dilibatkannya peserta didik untuk berperan sebagai partisipan secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. Media tersebut diketahui menjadi suatu permainan dengan peserta didik secara harus melakukan pengisian terhadap kota-kota kosong dengan memanfaatkan huruf-huruf yang dapat merealisasikan suatu wujud kata berdasar pada petunjuk dan juga pertanyaan yang dihadirkan. Petunjuk atau terkait pada pertanyaan yang dihadirkan umumnya dibagi dalam beberapa kategori mendatar dan juga secara menurun bergantung pada arah kata yang secara harus dilakukan pengisian (Harahap 2022). *Crossword Puzzle* dipahami sebagai suatu media pembelajaran yang berwujud kotak atau dua jalur yakni mendatar dan menurun (Islamiyah, Susanto, and Laeli 2023).

Dasar pada penjelasan yang telah dipaparkan, dapat diperolehnya pemahaman bahwa media pembelajaran tersebut menjadi suatu bentuk permainan yang melibatkan peserta didik dengan suatu aktivitas upaya pengisian terhadap ruang-ruang kosong yang berwujud kotak dengan memanfaatkan huruf-huruf Sehingga peserta didik dapat berperan sebagai partisipan aktif ketika pembelajaran di berlangsung. Pada kajian ini, pengkaji mengaplikasikan media *Crossword Puzzle* dalam bentuk *Word*.

b. Langkah-langkah penerapan media *Crossword Puzzle*

Adapun langkah-langkah penerapan media *Crossword puzzle* yaitu dengan melalui beberapa langkah berikut:

- 1) Tentukan tujuan pembelajaran
Tentukan apa yang ingin dicapai oleh siswa setelah menggunakan media *Crossword Puzzle*
- 2) Buatlah desain *Crossword Puzzle*
Buatlah desain *Crossword Puzzle* yang sesuai dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan.
- 3) Pilihlah kata-kata yang tepat
Pilihlah kata-kata yang tepat dan relevan dengan materi yang akan diajarkan.
- 4) Buatlah petunjuk dan aturan
Buatlah petunjuk dan aturan yang jelas untuk siswa dalam mengajarkan *Crossword Puzzle*.
- 5) Berikan *Crossword Puzzle*
Berikan *Crossword Puzzle* kepada siswa dan pastikan mereka memahami petunjuk dan aturan.
- 6) Biarkan Siswa Mengerjakan
Biarkan siswa mengerjakan *Crossword Puzzle* secara mandiri atau dalam kelompok.
- 7) Evaluasi dan Umpan Balik
Evaluasi hasil siswa dan berikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu mereka memahami materi lebih baik.

c. Kelebihan dan kekurangan

Kelebihan *Crossword Puzzle* :

- 1) Meningkatkan Motivasi: Crossword Puzzle dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan Pemahaman: Crossword Puzzle dapat membantu siswa memahami materi lebih baik karena harus mencari dan menghubungkan kata-kata yang relevan.
- 3) Dapat Digunakan dalam Berbagai Tingkat Kelas: Crossword Puzzle dapat digunakan dalam berbagai tingkat kelas, dari SD hingga perguruan tinggi.

Kekurangan *Crossword Puzzle* :

- 1) Kesulitan dalam Membuatnya: Membuat Crossword Puzzle sulit, terutama jika tidak memiliki pengalaman dalam membuatnya.
- 2) Ketergantungan pada Teknologi: Crossword Puzzle dapat memerlukan teknologi, seperti komputer atau tablet, untuk membuat dan menggunakannya.
- 3) Waktu yang Dibutuhkan: Membuat Crossword Puzzle dapat membutuhkan waktu yang lama, terutama jika harus membuatnya dari awal.

3. Mufrodlat (Kosakata)

Kosakata dipahami sebagai suatu himpunan kata yang dipahami oleh individu atau entitas yang lain, atau menjadi suatu bagian yang ada dari bahasa tertentu (Febriyanto and Yanto 2019). Kosakata atau suatu perbendaharaan kata dipahami sebagai keseluruhan kata yang hadir dalam suatu bahasa dan diketahui menjadi bagian terpenting dalam suatu esensi bahasa dan agama sehingga dapat menghadirkan pengaruh terhadap keterampilan berbahasa individu (Markus, Kusmiyati, and Sucipto 2018). Menurut (Mardika 2008) kosakata dipahami sebagai suatu kata-kata yang dimiliki bahasa atau individu yang membentuk suatu bahasa yang berkaitan atau dimanfaatkan oleh individu atau kelompok individu masyarakat yang berkaitan. Kosakata diketahui dipahami sebagai suatu satu dari beberapa unsur yang sifatnya penting dalam suatu bahasa termasuk pada bahasa Arab, di samping terhadap kaidah dari tata bahasa atau terkait pada ilmu Nahwu atau sintaksis, mushorof atau secara linguistik bahasa Indonesia dikenal dengan morfologi, dan ilmu

ashwat atau secara istilah linguistik bahasa Indonesia dikenal sebagai fonetik. Pada tiap-tiap bahasa termasuk pada bahasa Arab diketahui menghadirkan kosakata dengan menghadirkan fungsi, terlihat pada peranan, serta pengaruh yang sifatnya besar dalam upaya pembelajaran bahasa yang dilaksanakan (FAJRIAH 2015).

Dari berbagai penjelasan yang telah dipaparkan di atas, peneliti menarik Kesimpulan bahwasannya kosakata adalah bagian yang terpenting dalam mempelajari atau menguasai Bahasa, khususnya Bahasa Arab. Tanpa adanya pengetahuan yang lebih dalam hal kosakata, maka seseorang akan mendapatkan kesulitan dalam hal bersosialisasi dan berkomunikasi. Oleh karena itu, kosakata adalah hal yang mendasar dalam menguasai Bahasa.



C. Kerangka Berfikir

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

