

STRATEGI PENINGKATAN KECERDASAN LINGUISTIK MELALUI PERMAINAN CROSSWORD PUZZLE DI SD NEGERI 2 KERTASARI

Satrio Umar Gani¹, Ryan Dwi Puspita²

¹Universitas Terbuka, Indonesia

²Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Indonesia

Email: 501362658@ecampus.ut.ac.id, ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

Kecerdasan linguistik merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan memahami teks. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan crossword puzzle sebagai metode pembelajaran interaktif terhadap perkembangan kecerdasan linguistik siswa di SD Negeri 2 Kertasari. Kecerdasan linguistik merupakan salah satu kecerdasan yang penting bagi siswa dalam memahami bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Metode crossword puzzle diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan linguistik siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest yang melibatkan 11 siswa kelas 4 SD sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk melihat signifikansi perbedaan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah intervensi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata skor pretest sebesar 52,27 dan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 80. Uji t menunjukkan t stat sebesar -8,89776 dengan p-value yang sangat kecil ($p < 0,00001$), yang menunjukkan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest adalah signifikan. Dengan derajat kebebasan 10, nilai t kritis pada tingkat signifikansi 0,05 (dua-tailed) adalah $\pm 2,228$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (tidak ada pengaruh) ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan crossword puzzle memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan linguistik siswa.

Kata kunci: Crossword puzzle, Kecerdasan linguistik, SD Negeri 2 Kertasari

Abstract

Linguistic intelligence is one of the important aspects in basic education that affects students' ability to communicate and understand texts. This study aims to explore the influence of crossword puzzle games as an interactive learning method on the development of students' linguistic intelligence in SD Negeri 2 Kertasari. Linguistic intelligence is one of the important intelligences for students in understanding language, both orally and in writing. The crossword puzzle method is expected to be one of the interesting and effective learning media to improve students' linguistic skills. This study uses an experimental method with a pretest-posttest design involving 11 4th grade elementary school students as a sample. Data were collected through pretest and posttest tests, then analyzed using t-test to see the significance of the difference between the mean score before and after the intervention. The results of the analysis showed that

How to cite:

Satrio Umar Gani, Ryan Dwi Puspita (2024) Strategi Peningkatan Kecerdasan Linguistik melalui Permainan Crossword Puzzle di SD Negeri 2 Kertasari (06) 11

E-ISSN:

[2684-883X](https://doi.org/10.26884/883X)

there was a significant increase in the average pretest score of 52.27 and the average posttest score increased to 80. The t-test showed a t-stat of -8.89776 with a very small p-value ($p < 0.00001$), which indicates that the difference between the pretest and the posttest is significant. With a degree of freedom of 10, the critical t-value at a significance level of 0.05 (two-tailed) is ± 2.228 . This shows that the null hypothesis (no effect) is rejected, so it can be concluded that the use of crossword puzzles has a significant positive influence on the development of students' linguistic intelligence.

Keywords: *Crossword puzzle, Kecerdasan linguistik, SD Negeri 2Kertasari.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ditingkat sekolah dasar memiliki peranan yang penting dalam tahapan pembentukan kemampuan dasar siswa seperti kemampuan berpikir, berbahasa dan berkomunikasi sehingga mampu mengembangkan potensi yang dimiliki. Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 menjelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Madyawati, 2016; Mendiknas, 2013). Salah satu yang menjadi aspek kecerdasan pada siswa yaitu kecerdasan linguistik. Menurut Andi et al., (2024) bahwa kecerdasan linguistik merupakan kemampuan menyusun kata-kata untuk mengutarakan suatu pikiran. Sementara menurut Rumalean et al., (2021) Kecerdasan Linguistik merupakan kecerdasan dalam mengekspresikan pendapatnya secara lisan maupun tulisan dengan bahasa yang benar.

Kemampuan bahasa di tingkat sekolah dasar menjadi aspek yang penting terutama dalam pemakaian bahasa Indonesia. Namun, di beberapa daerah penggunaan Bahasa Indonesia menghadapi tantangan yang cukup besar karena adanya dominasi penggunaan bahasa daerah dibandingkan bahasa Indonesia (Lubis, 2019; Permana & Sintia, 2021; Suyadi, 2014). Seperti yang terjadi di SD Negeri 2 Kertasari siswa lebih terbiasa dan lebih paham berkomunikasi menggunakan bahasa daerah dibanding menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena kebiasaan siswa dilingkungan keluarga dan masyarakat berinteraksi menggunakan bahasa daerah, efeknya siswa kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan dalam Bahasa Indonesia, terutama dalam penggunaan kosakata, kemampuan komunikasi dan penyusunan kalimat baik itu secara lisan maupun tulisan. Kurangnya kemampuan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia karena siswa kurang percaya diri dan kesulitan dalam beradaptasi ketika pembelajaran terjadi menggunakan bahasa Indonesia.

Perlu adanya perhatian khusus terkait masalah tersebut seperti yang telah dijelaskan pada Permendikbud RI No.42 Tahun 2018 tentang kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesetaraan Pasal 10 yang berbunyi “Pembinaan Bahasa Indonesia

dilakukan terhadap penggunaan Bahasa Indonesia pada kelompok umur anak-anak, remaja dan dewasa". Untuk mengatasi problematika tersebut dibutuhkan pembelajaran dengan strategi yang mampu menjembatani keterbatasan penguasaan bahasa Indonesia dengan cara yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan usia perkembangan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan yaitu dengan penggunaan permainan edukatif seperti crossword puzzle atau sering diartikan sebagai teka-teki silang. Permainan crossword puzzle/teka-teki silang dapat menjadi metode yang efektif dalam peningkatan kecerdasan linguistic khususnya pemakaian Bahasa Indonesia. penggunaan permainan ini diharapkan akan membuat siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa Indonesia, memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan (Widiyono et al., 2022) menunjukkan adanya peningkatan penggunaan kosakata siswa ketika menggunakan teka-teki silang. Media crossword puzzle/Teka-Teki Silang bermanfaat sebagai penghubung antara proses pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan (Suyadi, 2014). Maka dari itu, diharapkan dengan adanya permainan crossword puzzle/ teka-teki silang akan dapat menjadi alternatif pembelajaran linguistik khususnya keterampilan Berbahasa Indonesia (Audie, 2019) (Hilmi, 2018).

Penelitian ini mendapatkan kebaruan dengan membandingkannya terhadap penelitian lain seperti, penelitian penerapan permainan teka-teki untuk meningkatkan kecerdasan Linguistik Anak yang dilakukan Nanda, (2023) menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak dapat ditingkatkan dengan permainan teka-teki silang yang mana penguasaan bahasa pada anak di semester pertama sebesar 50% meningkat pada semester kedua sebesar 75%. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Wahyuni & Sulfasyah, (2019) yang dilakukan di SDN 151 Bunne menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia setelah menggunakan metode teka-teki silang. Persentase hasil belajar sebelum penggunaan media yaitu 11,11% dan meningkat menjadi 88,89% setelah penggunaan media. Penelitian ini fokusnya bertujuan untuk mengamati perubahan perilaku dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan Crossword Puzzle/teka-teki silang sehingga akan menghasilkan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif, dimana melibatkan analisis pada satu kelas yang sama, dengan tujuan ingin mengetahui seberapa besar pengaruh dari penerapan metode crossword puzzle terhadap perkembangan kecerdasan linguistik (Sugiyono, 2019). Langkah-langkah yang dilakukan yaitu melakukan pretest dengan jumlah 20 soal dan tipe pilihan ganda kepada seluruh populasi yaitu siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kertasari yang berjumlah 11 siswa, kemudian setelah itu dilakukan pencatatan dan perekapan nilai hasil pretest. Lalu, diberikan permainan crossword puzzle dan dilakukan pembahasan terhadap jawaban yang ada. Langkah selanjutnya yaitu melakukan posttest dengan jumlah 20 soal dan tipe pilihan ganda terhadap 11 anak yang sama, kemudian dianalisis kembali nilai yang dihasilkan (Sugiyono, 2021). Uji statistik

yang digunakan yaitu Uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari sampel yang secara langsung menggambarkan pengaruh dari permainan crossword puzzle terhadap perkembangan kecerdasan linguistic siswa di SD Negeri 2 Kertasari. Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu

H0 : Tidak ada pengaruh dari crossword puzzle terhadap perkembangan kecerdasan linguistic siswa di SD Negeri 2 Kertasari

H1 : Terdapat pengaruh dari crossword puzzle terhadap perkembangan kecerdasan linguistic siswa di SD Negeri 2 Kertasari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Nilai hasil pretest terhadap 11 anak di kelas 4 SD Negeri 2 Kertasari

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Nama Siswa
75 - 100	1	9%	M. faqih fadil aziz
50 - 74	4	36%	Andi Aily Mufrihani; Dhelia Putri Pratama; Imam Al-Ghazali; dan Muh. Pahrul
25 - 49	6	55%	A Nur Azizah; Akmal Davirga; Andi Rustan; Maysarah salsabila putri; Sagita putri; dan Afifa Thalita
0 - 24	0	0	-

Berdasarkan hasil pretest menunjukkan bahwa nilai siswa didominasi oleh rentang nilai 24 – 49 dan hanya 1 orang yang mendapatkan nilai pada rentang 75 – 100. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masih masuk ke kategori nilai yang rendah. Setelah dilakukan pretest, kemudian semua anak diajak untuk melakukan permainan *crossword puzzle*. Setelah permainan selesai, dilakukan pengesanan kembali berupa posttest.

Tabel 2 Nilai hasil posttest terhadap 11 anak di kelas 4 SD N Kertasari

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Nama Siswa
75 - 100	10	91%	Akmal Davirga; Andi Aily Mufrihani; Andi Rustan; Dhelia Putri Pratama; Imam Al-Ghazali; Maysarah salsabila putri; M. faqih fadil aziz; Muh. Pahrul; Sagita putri dan Afifa Thalita
50 – 74	1	9%	A Nur Azizah
25 – 49	0	0	-
0 – 24	0	0	-

Berdasarkan hasil posttest yang dilakukan terhadap 11 anak di kelas 4 SD Negeri 2 Kertasari, menunjukkan peningkatan yang signifikan, sebesar 91% atau 10 anak sudah mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan nilai yang meningkat yaitu pada rentang 75-100 dan hanya 1 anak yang berada pada rentang nilai 50-74.

Tabel 3 hasil uji

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	52,27273	80
Variance	196,8182	50
Observations	11	11
Pearson Correlation	0,705636	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	10	
t Stat	-8,89776	
P(T<=t) one-tail	2,29E-06	
t Critical one-tail	1,812461	
P(T<=t) two-tail	4,59E-06	
t Critical two-tail	2,228139	

Rata-rata nilai pretest 52,27 menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode permainan, siswa memiliki kecerdasan linguistik yang cukup rendah. Setelah penerapan *crossword puzzle*, rata-rata posttest meningkat menjadi 80. Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata siswa berhasil menguasai materi yang diajarkan melalui permainan tersebut.

Variansi mengukur seberapa jauh data menyebar dari rata-rata. Variansi pretest yang tinggi (196,82) mengindikasikan bahwa nilai siswa bervariasi secara signifikan, artinya ada siswa yang sangat rendah dan sangat tinggi. Namun, variansi posttest yang jauh lebih rendah (50) menunjukkan bahwa setelah penggunaan *crossword puzzle*, nilai siswa lebih seragam, menunjukkan bahwa semua siswa mengalami peningkatan yang cukup merata.

Koefisien korelasi Pearson sebesar 0,7056 menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara skor pretest dan posttest. Ini berarti siswa yang berprestasi baik di pretest cenderung juga berprestasi baik di posttest, dan sebaliknya. Hubungan ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan (*crossword puzzle*) memiliki efek yang konsisten terhadap siswa.

Hypothesized Mean Difference (Selisih Rata-rata yang Diharapkan) yaitu nilai dasar yang digunakan dalam pengujian hipotesis. Untuk menguji apakah ada perbedaan signifikan antara rata-rata pretest dan posttest. Dengan mengharapkan tidak ada perbedaan (0), kemudian membandingkan hasil aktual untuk melihat apakah perbedaan tersebut signifikan. Nilai t stat yang negatif menunjukkan bahwa rata-rata posttest lebih tinggi daripada pretest. Semakin besar nilai absolut dari t, semakin besar perbedaan antara kedua rata-rata tersebut. Nilai t -8,89776 sangat besar (dalam nilai absolut), menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan.

T table atau t kritis adalah nilai yang digunakan sebagai batas untuk menentukan apakah hasil pengujian statistik (t stat) cukup signifikan untuk menolak hipotesis nol (H₀). Nilai ini tergantung pada derajat kebebasan (df) dan tingkat signifikansi (alpha) yang ditentukan. Dalam penelitian ini, df dihitung sebagai jumlah pengamatan dikurangi

satu ($n - 1$). Dengan total siswa sebanyak 11, maka $df = 11 - 1 = 10$. Ini merupakan informasi penting karena df memengaruhi bentuk distribusi t . Untuk $df = 10$ dan $\alpha = 0,05$ (dua-tailed), nilai t table adalah sekitar $\pm 2,228$.

Nilai P one-tail adalah $2,29E-06$ atau sekitar $0,0000022$. Ini berarti bahwa dalam uji satu sisi, peluang mendapatkan nilai t sebesar ini jika tidak ada perbedaan yang nyata antara pretest dan posttest hampir mendekati nol. Nilai P two-tail adalah $2,20537E-05$ atau sekitar $0,0000045$. Dengan nilai ini, dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara kedua kelompok ini sangat signifikan dengan signifikansi $p < 0,05$ maupun $p < 0,01$.

Nilai t kritis untuk one-tail adalah $1,812461$ dan untuk two-tail adalah $2,228139$ pada derajat kebebasan (df) 10. Dalam uji one-tail maupun two-tail, nilai t stat ($-8,89776$) jauh lebih besar (dalam hal magnitudenya) daripada nilai kritis ini, menunjukkan bahwa hasil uji ini berada di luar nilai kritis dan menolak hipotesis nol (Agustin et al., 2021). Nilai t stat yang diperoleh sebesar $-8,89776$ menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest signifikan secara statistik, baik pada uji one-tail maupun two-tail. Karena nilai t stat ($-8,89776$) jauh lebih kecil daripada $-2,228$, ini menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest sangat signifikan. Dalam hal ini, hasil yang diperoleh sangat kuat dan memberikan bukti yang jelas untuk menolak hipotesis nol (H_0). Dengan kata lain, dapat menyimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan pada hasil posttest dibandingkan dengan pretest di kelas 4 SD Negeri 2 Kertasari. Ini mengindikasikan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan berdampak positif terhadap performa siswa.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji t menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan crossword puzzle terhadap perkembangan kecerdasan linguistik siswa di SD Negeri 2 Kertasari. Hal ini berarti bahwa intervensi menggunakan crossword puzzle memberikan dampak positif terhadap perkembangan kecerdasan linguistik siswa, sesuai dengan hipotesis alternatif yang diajukan.

BIBLIOGRAFI

- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176.
- Andi, I. P., Zuwirna, Z., Rayendra, R., & Amilia, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) pada Pembelajaran Sejarah X SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 8.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Hilmi, M. I. (2018). *Media pembelajaran*.
- Lubis, N. (2019). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V*.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.
- Mendiknas, R. I. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia

- Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nanda, N. O. (2023). Penerapan Bermain Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 5(1), 118–129.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas viii di smp baiturrosyad lembur awi pacet. *RESOURCE/ Research of Social Education*, 1(1), 18–27.
- Rumalean, I., Hukubun, Y., & Kosu, M. A. (2021). Penggunaan Bahasa Melayu Ambon sebagai Bahasa Pertama Memengaruhi Kemampuan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 7 Ambon. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 57–70.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Suyadi, T. P. A. U. D. (2014). dalam kajian Neurosains. *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 8.
- Wahyuni, L. S., & Sulfasyah, S. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Murid Kelas Iii Sdn 151 Bunne Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 4(1), 644–655.
- Widiyono, A., Hamidaturrohman, H., Sutriyani, W., & Suroyya, S. (2022). Efektivitas media Lompat Katak terhadap kecerdasan linguistik peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 176–188.

Copyright holder:

Satrio Umar Gani, Ryan Dwi Puspita (2024)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

