

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* ABCYa TERHADAP KEMAMPUAN MENGGUNAKAN KOSAKATA BAKU DALAM KALIMAT PADA SISWA KELAS 4 SD**Farhan Husni Wahyudi, Wahyu Sukartiningsih***Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan**Universitas Negeri Surabaya*Email: farhan.22306@mhs.unesa.ac.id**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle ABCYa* terhadap kemampuan menggunakan kosakata baku dalam kalimat pada siswa kelas IV SDN Kandangan II/620 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian ini terdapat 50 peserta didik yaitu 25 kelas kontrol dan 25 kelas eksperimen Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen angket yang digunakan valid karena seluruh item memiliki nilai korelasi ($r \geq 0,30$) dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,929. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pretest dan posttest pada kedua kelas lebih besar dari 0,05, sedangkan uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi $0,058 > 0,05$ yang menunjukkan data homogen. Hasil uji Independent Sample t-Test pada data posttest menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, media pembelajaran *Crossword Puzzle ABCYa* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan kosakata baku dalam kalimat.

Kata kunci: *Crossword Puzzle ABCYa*, kosakata baku, kemampuan berbahasa, sekolah dasar, quasi experiment.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the ABCYa Crossword Puzzle learning media on the ability to use standard vocabulary in sentences in fourth-grade students of SDN Kandangan II/620 Surabaya. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample of this study consisted of 50 students, namely 25 in the control class and 25 in the experimental class. Data collection techniques used tests, questionnaires, observation, and documentation. Data analysis was carried out through validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests.

The results of the study indicate that the questionnaire instrument used is valid because all items have a correlation value ($r \geq 0.30$) and is reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.929. The results of the normality test show that the data is normally distributed with pretest and posttest significance values in both classes greater than 0.05, while the homogeneity test obtained a significance value of $0.058 > 0.05$ which indicates homogeneous data. The results of the Independent Sample t-Test

Article History

Received: Juni 2026

Reviewed: Juni 2026

Published: Juni 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

on the posttest data show a significance value <0.001 , so H_0 is rejected and H_a is accepted. These findings indicate a significant difference between the experimental class and the control class after the treatment is given. Thus, the ABCYa Crossword Puzzle learning media has a significant effect in improving students' ability to use standard vocabulary in sentences.

Keywords: Crossword Puzzle ABCYa, standard vocabulary, language skills, elementary school, quasi experiment.

PENDAHULUAN

Di tengah masifnya transformasi digital, teknologi telah mengubah paradigma belajar dan mengajar secara signifikan. Metode konvensional seperti ceramah dan penugasan mandiri mulai kehilangan efektivitasnya, sehingga adopsi media digital dalam pembelajaran menjadi solusi strategis agar generasi muda tetap relevan dengan tuntutan zaman (Lubis, 2022). Salah satu bidang yang perlu mendapat perhatian serius adalah pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya penguasaan kosakata baku.

Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam ranah pendidikan, terutama dalam membangun kemampuan berbahasa yang tepat dan sesuai aturan. Ketepatan memilih kosakata baku saat merangkai kalimat merupakan salah satu keahlian berbahasa yang wajib dikuasai peserta didik. Perbedaan antara kosakata baku dan tidak baku adalah komponen penting dalam praktik bahasa yang benar (Devianty, 2021). Kata baku merupakan kata yang pemakaiannya mengikuti pedoman atau standar resmi bahasa Indonesia dan biasanya digunakan untuk keperluan komunikasi formal. Sebaliknya, kata tidak baku lahir dari kebiasaan penulisan serta pengucapan yang keliru dalam percakapan sehari-hari (Parulian et al., 2024).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar kebanyakan hanya menggunakan kosakata pada saat jam pelajaran saja. Kebiasaan memakai bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari menjadi hambatan besar dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia (Rokmanah et al., 2023). Keterbatasan kosakata pada peserta didik dapat menghambat pemahaman terhadap penjelasan guru, alur cerita, dan isi bacaan, sehingga partisipasi belajar menjadi rendah dan pencapaian belajar bahasa Indonesia menjadi kurang optimal (Tazkiah et al., 2025).

Hasil observasi di kelas IV SDN Kandangan II/620 Surabaya pada tanggal 21 Maret 2025 menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan, menjawab pertanyaan dengan tepat, serta menyusun kalimat secara lisan maupun tulisan. Peserta didik juga sering menggunakan bahasa gaul yang tidak sesuai untuk situasi formal, sehingga mereka kurang terbiasa dengan bahasa baku. Kondisi ini mendorong peneliti untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan pemahaman kosakata baku sekaligus semangat belajar peserta didik.

Salah satu media yang dinilai dapat memberikan dampak positif adalah *Crossword Puzzle Creator by ABCYa*, sebuah website yang dirancang untuk menjadikan proses belajar lebih menarik melalui permainan teka-teki silang yang interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggabungan permainan edukatif dan teknik literasi dapat menjadi

pendekatan yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik (Aini, 2022). *Crossword puzzle* dapat mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi peserta didik, melatih kemampuan berpikir logis, dan memecahkan masalah dengan menghubungkan berbagai petunjuk (Rahmaninda et al., 2024).

Crossword Puzzle Creator by ABCYa merupakan aplikasi berbasis web yang dapat diakses melalui browser tanpa memerlukan instalasi khusus. Guru dapat membuat soal teka-teki silang secara mandiri sesuai kebutuhan materi, lengkap dengan petunjuk mendarat dan menurun. Penggunaan media ini terbukti efektif membuat peserta didik berpartisipasi aktif dan mendapatkan peningkatan hasil belajar (Putri Samarinda et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Crossword Puzzle ABCYa* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan peserta didik dalam menggunakan kosakata baku dalam kalimat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena peneliti perlu membandingkan dua kelompok subjek tanpa prosedur pengacakan (*random assignment*). Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media *Crossword Puzzle ABCYa*, sementara kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional menggunakan buku siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kandangan II/620 Surabaya. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV, dengan sampel sebanyak 50 peserta didik yang terbagi menjadi 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Kedua kelas diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengukur perbedaan hasil belajar antar kelompok.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest* dengan 10 soal pilihan ganda, 5 soal uraian, dan 5 soal esai; angket kemampuan peserta didik sebanyak 25 butir pernyataan; observasi kegiatan pembelajaran; serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas menggunakan korelasi item-total, uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha*, uji normalitas *Shapiro-Wilk* (karena sampel ≤ 50), uji homogenitas *Levene*, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan SPSS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pretest dan Posttest

Tabel berikut merangkum hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Kelas	Nilai Pretest (Rata-rata)	Nilai Posttest (Rata-rata)	Keterangan
Eksperimen	37,80	79,52	Menggunakan Crossword Puzzle ABCYa
Kontrol	36,40	58,20	Menggunakan buku siswa

B. Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 25 butir instrumen angket memiliki nilai korelasi item-total ($r \geq 0,30$) dan signifikan pada taraf 0,05 atau 0,01. Dengan demikian seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai sebesar 0,929 dengan 25 item. Nilai ini berada jauh di atas ambang minimal 0,70, sehingga instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel yang diteliti.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,929	25

C. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel setiap kelas tidak melebihi 50 peserta didik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kelas	Tes	<i>Statistic</i>	<i>Sig.</i>
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,933	0,102
Eksperimen	<i>Posttest</i>	0,943	0,176
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,938	0,134
Kontrol	<i>Posttest</i>	0,943	0,177

D. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk nilai *posttest* peserta didik adalah 0,058. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,058 > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini bersifat homogen, artinya kedua kelas memiliki variasi data yang setara.

E. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* pada hasil *posttest* kedua kelompok. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Variabel	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>
<i>Posttest (Equal variances assumed)</i>	8,469	48	< 0,001	21,320

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $< 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

F. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Crossword Puzzle* ABCYa dan kelas kontrol yang menggunakan buku siswa. Rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen mencapai 79,52, sedangkan kelas kontrol hanya 58,20. Peningkatan sebesar 41,72 poin pada kelas eksperimen (dari *pretest* 37,80 ke *posttest* 79,52) jauh lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelas kontrol.

Pemanfaatan *Crossword Puzzle* ABCYa dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman kosakata baku dalam kalimat karena memberikan suasana belajar yang tidak monoton. Media ini dapat dioperasikan dengan mudah, tidak memerlukan aplikasi tambahan, dan dapat dijalankan secara langsung menggunakan perangkat yang terhubung internet. Karakteristik inilah yang menjadikan *Crossword Puzzle* ABCYa sebagai media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan situasi pembelajaran saat ini.

Temuan ini sejalan dengan hasil Cruz et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa SMA, dengan peningkatan skor dari 76,5% pada *pretest* menjadi 87,5% pada *posttest*. Selain itu, Nabilah et al. (2024) juga membuktikan bahwa strategi *crossword puzzle* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV dari siklus I (75,35) ke siklus II (100). Hasil-hasil tersebut memperkuat bahwa media berbasis permainan teka-teki silang efektif dalam pembelajaran kosakata di sekolah dasar.

Proses pengembangan media juga dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap validasi ahli dan uji coba. Modul ajar dan instrumen *pretest-posttest* telah melalui revisi berdasarkan masukan dari ahli modul dan ahli materi sebelum diterapkan di kelas. Proses berulang ini mencerminkan pendekatan pengembangan yang cermat, sehingga media yang digunakan benar-benar layak dan relevan bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* ABCYa berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menggunakan kosakata baku dalam kalimat pada peserta didik kelas IV SDN Kandangan II/620 Surabaya. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Instrumen penelitian yang digunakan juga terbukti valid ($r \geq 0,30$ pada seluruh 25 item) dan reliabel (*Cronbach's Alpha* = 0,929), serta data terdistribusi normal dan homogen. Secara keseluruhan, media *Crossword Puzzle* ABCYa terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata baku di sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, pendidik disarankan untuk memanfaatkan media *Crossword Puzzle* ABCYa sebagai variasi media pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi kosakata baku, guna mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengujicobakan media ini pada mata pelajaran yang berbeda atau jenjang kelas yang lebih beragam, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai potensi dan batas penerapan *Crossword Puzzle* ABCYa dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., Mariani, S., & Prabowo, A. (2024). Media pembelajaran berbasis *game* edukasi matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik: *Systematic review*. Jurnal Pendidikan, 4(2).
- Afiat, N., Hamzah, R., Panai, A. H., & Arif, R. M. (2025). Penerapan PBL berbantuan Interacty Crossword Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar. Jurnal Pendidikan, 5(2), 207-215.
- Amananti, W. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri. Jurnal Penelitian Pendidikan, 4(02).
- Da Cruz, O. S., Sahan, A., & Abi, B. K. (2023). Implementation of crossword puzzle games to improve SMA students' vocabulary mastery. Indonesian Educational Research Journal, 1(2), 55-64.
- Damyati, F., Megasari, R. G., & Safira, G. (2025). Pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata baku bahasa Indonesia berbasis teknologi digital. International Journal of Informatics, 1-9.
- Devianty, R. (2021). Penggunaan kata baku dan tidak baku dalam bahasa Indonesia. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 1(2), 121. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i2.1136>
- Ibnu Furqan, dkk. (2025). Analisis kesalahan penggunaan kata tidak baku dalam skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan. Jurnal Bahasa dan Pendidikan, 2, 17-22.
- Lubis, S. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 2(12), 1121-1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Margawati, P. T., dkk. (2025). Analisis penerapan pembelajaran bilingual dengan model PBL berbantuan platform ABCya pada materi bentuk geometri bangun ruang. Jurnal Pendidikan, 2(June), 27-32.
- Maufidhoh, I., & M. I. (2023). Melalui media puzzle maker pada peserta didik sekolah dasar. ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar, 1.
- Meiarni, I., dkk. (2024). Penguasaan kosakata baku bahasa Indonesia mahasiswa IAIN Sultan Amai Gorontalo. Innovative: Journal of Social Science Research, 4(3), 18969-18977.
- Muchti, A., & Ernawati, Y. (2022). Penguasaan kosakata baku dan tidak baku. Jurnal Bahasa dan Pendidikan, 15(1), 61-70.
- Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas IV melalui strategi crossword puzzle dengan model Problem Based Learning. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 10(2), 927-938. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3795>
- Oyunlar, D. (2020). Mendukung lintasan pembelajaran untuk pengembangan konsep angka: permainan digital. Jurnal Pendidikan Anak, 13(October), 663-684.
- Parulian Sibuea, Anisa Dwi Kiswati, & Dwi Riyanti. (2024). Analisis penggunaan kata baku dan tidak baku dalam media sosial. Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, 2(4), 284-293. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.837>

- Putri Samarinda, E., Handayani, T., & Ali Sofyan, F. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar tematik tema 5 subtema 1 kelas V MIN 08 Muara Enim. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4).
- Rahmaninda, T. A., Wicaksono, A., & Harjanto, A. (2024). Development of crossword puzzle media in Indonesian language subjects for class 4 of SD Negeri 1 Pinang Jaya academic year 2023/2024. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 149-155. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91538>
- Rahmawati, E. (2021). Konsep pembelajaran menyenangkan bagi siswa kelas bawah tingkat sekolah dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171-178. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960-965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Ramli, R., & Damopolii, M. (2024). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 3(3).
- Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Putri, A. O. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya penguasaan kosakata siswa mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN Rawu. *Educatio*, 18(2), 281-289. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24016>
- Saleh, M. S., dkk. (2023). *Media pembelajaran*. Penerbit Eureka.
- Sitti Sabrina Mohamad, dkk. (2024). Pengaruh media crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernafasan. *Biogenerasi*, 10(1), 252-259.
- Tazkiah, I., dkk. (2025). Pengaruh permainan mencocokkan kata terhadap penguasaan kosakata peserta didik sekolah dasar pada materi bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 67-79. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.108>
- Tokan, M. K., Koro, M., & Zulkiflyn, P. (2023). Pengaruh metode pembelajaran Total Physical Response terhadap kemampuan kosakata baru bahasa Indonesia yang baku oleh peserta didik kelas II SDN Naikoten 2 Kota Kupang. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(3).
- Yuanita, U. W. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Mensuji Raya. Skripsi IAIN Metro.