

**PENERAPAN MEDIA CROSSWORD LABS BERBASIS MODEL CTL
TERHADAP HASIL BELAJAR MEMAKNAI KOSAKATA
BERAWALAN ME- SISWA KELAS IV**

Winarni¹, Agus Yuwono², Panca Dewi Purwati³, Nuni Widiarti⁴

¹²³⁴Pendidikan Dasar, Sekolah Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang

¹winarni1212@students.unnes.ac.id, ²agusyuwono@mail.unnes.ac.id,

³pancadewi@mail.unnes.ac.id, ⁴nuni_kimia@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in the material on understanding vocabulary starting with me- for grade IV students of SD Negeri Paketiban 01. This was caused by the lack of interactive media that actively involved students and a learning model that was less contextual. Therefore, this study aims to examine the effectiveness of the application of interactive Crossword Labs media based on the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model in improving learning outcomes in the material of interpreting vocabulary starting with me- for fourth grade students of SD Negeri Paketiban 01. This study uses mixed methods, namely a research method that begins with the collection of quantitative data through learning outcome tests, then continues with the collection of qualitative data obtained through the results of observations of learning activities in the application of Crossword Labs media based on the CTL model for fourth grade students of SD Negeri Paketiban 01. The subjects of the study were 16 fourth grade students of SD Negeri Paketiban 01. The results of the quantitative data analysis showed that the application of Crossword Labs media based on the CTL model was effective in improving learning outcomes, with evidence of an increase in the average value of student learning outcomes by 20.5 points, from 61.25 (pretest) to 81.75 (posttest). This increase was also followed by an increase in classical completeness of 43.75%, from 43.75% to 87.50%. In addition, the N-gain analysis conducted strengthened the increase in student learning outcomes in the material of interpreting vocabulary beginning with me- by 0.54 which is included in the moderate criteria. Meanwhile, the results of qualitative data analysis showed that in general students strongly agreed that the Crossword Labs media based on the CTL model had a positive impact on motivation, understanding, and learning outcomes in the material of interpreting vocabulary beginning with me-. Thus, it can be concluded that the Crossword Labs media based on the CTL model is effective in improving the learning outcomes of the material of interpreting vocabulary beginning with me- of grade IV students of SD Negeri Paketiban 01.

Keywords: crossword labs, contextual teaching and learning (CTL), learning outcomes, words starting with me-

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa materi memaknai kosakata berawalan me- siswa kelas IV SD Negeri Paketiban 01. Hal ini disebabkan

oleh minimnya media interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dan model pembelajaran yang kurang kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan media interaktif *Crossword Labs* berbasis model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam meningkatkan hasil belajar materi memaknai kosakata berawalan me- siswa kelas IV SD Negeri Paketiban 01. Penelitian ini menggunakan mixed methods yakni suatu metode penelitian yang diawali dengan pengumpulan data kuantitatif melalui tes hasil belajar, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif yang diperoleh melalui hasil observasi aktivitas pembelajaran penerapan media *Crossword Labs* berbasis model *CTL* pada siswa kelas IV SD Negeri Paketiban 01. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas IV SD Negeri Paketiban 01. Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan media *Crossword Labs* berbasis model *CTL* efektif dapat meningkatkan hasil belajar, dengan bukti adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 20,5 poin, dari 61,25 (pretest) menjadi 81,75 (posttest). Peningkatan ini juga diikuti oleh peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 43,75 %, dari 43,75 % menjadi 87,50 %. Selain itu, analisis N-gain yang dilakukan memperkuat adanya peningkatan hasil belajar siswa materi memaknai kosakata berawalan me- sebesar 0,54 yang termasuk dalam kriteria sedang. Sedangkan hasil analisis data kualitatif menunjukkan bahwa secara umum siswa sangat setuju bahwa media *Crossword Labs* berbasis model *CTL* memberikan dampak positif terhadap motivasi, pemahaman, dan hasil belajar materi memaknai kosakata berawalan me-. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Labs* berbasis model *CTL* efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi memaknai kosakata berawalan me- siswa kelas IV SD Negeri Paketiban 01.

Kata Kunci: *crossword labs, contextual teaching and learning (CTL)*, hasil belajar, kata berawalan me-.

A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Paketiban 01, terungkap bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menemukan makna kata yang berawalan me-. Kesulitan ini tampak jelas dari rendahnya hasil belajar siswa pada materi tersebut. Dari total 16 siswa, hanya 7 siswa atau sekitar 43,75% yang berhasil mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KTTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Sementara itu,

sebanyak 9 siswa lainnya atau 56,25% belum mencapai standar tersebut. Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas hanya berada di angka 61,25 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi ini masih perlu ditingkatkan.

Rendahnya capaian hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Salah satu penyebab utamanya adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau *teacher centered*, sehingga siswa cenderung menjadi

penerima informasi pasif. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu dengan ceramah dan pemberian tugas secara langsung, tanpa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Faktor lain yang turut memengaruhi adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kurangnya variasi media membuat materi terasa abstrak dan sulit dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu diterapkan media pembelajaran interaktif dan model pembelajaran yang inovatif yang dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Salah satu alternatif solusi adalah penerapan media interaktif *Crossword Labs* berbasis model pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)*. Media *Crossword Labs* adalah sebuah platform penyusun teka-teki silang interaktif yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Sebagai media

pembelajaran, *Crossword Labs* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) interaktif dan menarik; (2) memfasilitasi pembelajaran aktif; (3) membantu siswa memahami konsep dan mengingat kosakata; dan (4) dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik (Rahmadhani, 2022).

Contextual Teaching Learning (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Johnson, 2020). Menurut Rusman (2018), *CTL* memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas penerapan media interaktif *Crossword Labs* berbasis model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Paketiban 01 materi memaknai kosakata berawalan *me-*. Menurut Sudjana (2019), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya menurut Chaer (2020), awalan *me-* memiliki beberapa fungsi, antara lain membentuk kata kerja aktif dan menyatakan makna 'melakukan', 'menjadi', 'mengeluarkan', dan sebagainya. Alwi et al. (2019) menjelaskan bahwa awalan *me-* memiliki beberapa alomorf, yaitu *me-*, *mem-*, *men-*, *meng-*, *meny-*, dan *menge-*, tergantung pada huruf awal kata dasar yang diimbuhnya. Misalnya, *me-* + tulis menjadi menulis, *me-* + baca menjadi membaca, *me-* + dengar menjadi mendengar, dan sebagainya. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *Crossword Labs* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Sri Indriyati & Laily Nurlina (2023) menunjukkan bahwa penerapan media teka-teki silang *Crossword Labs* dapat meningkatkan hasil pembelajaran teks diskusi pada

unsur kebahasaan. Selain itu, penelitian Yuni Listyoningrum (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Crossword Labs* dapat meningkatkan minat belajar PKn siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menunjukkan efektivitas model pembelajaran kontekstual (CTL) yang dipadukan dengan media digital interaktif seperti *Crossword Labs* dalam meningkatkan pemahaman kosakata berawalan "me". Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai referensi dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan kontekstual, serta bagi siswa dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan memahami kosakata melalui media yang menarik. Selain itu, sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, dan bagi peneliti selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods. Mixed methods adalah metode penelitian yang menggabungkan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu kegiatan penelitian sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif (Sugiono, 2023:23). Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh dan komprehensif mengenai efektivitas penerapan media interaktif *Crossword Labs* berbasis model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi memaknai kosakata berawalan me-. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Paketiban 01 dengan subjek penelitian 16 siswa kelas IV. Objek penelitian adalah hasil belajar siswa dalam memaknai kosakata berawalan me- setelah diterapkan media *Crossword Labs* berbasis *CTL*.

Untuk data kuantitatif teknik pengumpulan data menggunakan tes sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) untuk analisis peningkatan hasil belajar dan *n-gain score* yaitu perbandingan selisih nilai pretest dan posttest

(Widhiarso, 2011) untuk analisis efektifitas penerapan media *Crossword Labs* berbasis model *CTL*. Data tes akan dihitung rata-ratanya, kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria yang ditetapkan dan ditentukan presentasinya dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

Tabel 1 Nilai dan Kriteria Internal N-gain

<i>Internal N-gain</i>	<i>Kriteria</i>
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Dan data kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan skala *likert* untuk analisis proses pembelajaran dengan penerapan media *Crossword Labs* berbasis model *CTL* yang hasil datanya akan diinterpretasikan dalam bentuk deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum penerapan media pembelajaran *Crossword Labs* berbasis *CTL*, peserta didik diberikan soal pretest untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi memaknai kosakata berawalan me-. Selanjutnya peserta didik diberikan pembelajaran dengan

media pembelajaran *Crossword Labs* berbasis *CTL*. Kemudian peneliti melakukan posttest. Rekapitulasi nilai pretest dan posttest peserta didik disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Rekapitulasi Nilai Pretest, Posttest

Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
0-69	Tidak tuntas	9	56,25%	2	12,5%
70-100	Tuntas	7	43,75%	14	87,5%
Rata-rata		61,25		81,75	

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pretest peserta didik dengan kategori “tidak tuntas” diperoleh persentase sebesar 56,25% dengan frekuensi 9 peserta didik. Sedangkan peserta didik dengan kategori “tuntas” sebesar 43,75% dengan frekuensi 7 peserta didik. Rerata nilai pretest adalah 61,25. Selanjutnya, hasil posttest peserta didik dengan kategori “tidak tuntas” diperoleh persentase sebesar 12,5% dengan frekuensi 2 peserta didik. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan kategori “tuntas” sebesar 87,5% dengan frekuensi 14 peserta didik. Rerata nilai posttest adalah 81,75. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,5 dari 61,25 pada pretest menjadi 81,75 pada posttest. Di samping itu terjadi juga

peningkatan persentase ketuntasan sebesar 43,75% dari 43,75% pada pretest menjadi 87,5% pada posttest.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis lanjutan untuk memperoleh data efektivitas penerapan media *Crossword Labs* berbasis model *CTL* menggunakan *n-gain* sehingga diketahui hasil sebagai berikut.

Tabel 3 Deskripsi Data Nilai Pretest, Posttest dan N-gain

N	Pretest	Posttest	N-Gain
16	\bar{x}	\bar{x}	\bar{x}
	61,25	81,75	0,54

Tabel 3 menunjukkan bahwa pada nilai posttest terjadi peningkatan sebesar 20,5 point. Rata-rata nilai pada pretest adalah 61,25. Sedangkan pada posttest rata-rata nilai 81,75. Pengujian *N-gain* memperoleh hasil rata-rata 0,54. Di mana berdasarkan kriteria peningkatan *N-gain*, nilai tersebut termasuk dalam kriteria sedang. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media *Crossword Labs* berbasis *CTL* efektif meningkatkan hasil belajar materi memaknai kosakata berawalan me-siswa kelas IV SD Negeri Paketiban 01.

Adapun interpretasi data observasi dilakukan dengan

menggunakan instrument observasi yang memuat tujuh sintak model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dan menggunakan skala likert. Dari hasil analisis data observasi, secara umum siswa sangat setuju bahwa media *Crossword Labs* berbasis model *CTL* memberikan dampak positif terhadap motivasi, pemahaman, dan hasil belajar materi memaknai kosakata berawalan *me-*.

E. Kesimpulan

Penerapan media *Crossword Labs* berbasis *CTL* telah dilaksanakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar memaknai kosakata berawalan *me-* pada siswa kelas IV SD Negeri Paketiban 01. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi memaknai kosakata berawalan *me-*. Kemudian pada kegiatan inti, dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media *Crossword Labs* berbasis *CTL* yang mengacu pada tujuh sintak model pembelajaran *CTL*. Pada akhir proses pembelajaran, dilakukan evaluasi dalam bentuk posttest untuk mengidentifikasi tingkat

pemahaman siswa terhadap materi memaknai kosakata berawalan *me-*.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan media *Crossword Lab* berbasis *CTL* efektif sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa materi memaknai kosakata berawalan *me-*. Hal ini terbukti, di mana terdapat peningkatan nilai rata-rata posttest yang signifikan dibandingkan dengan pretest dengan kenaikan sebesar 20,5, dari yang semula yang semula 61,25 meningkat menjadi 81,75. Di samping itu, persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 43,75%, dari yang semula 43,75% meningkat menjadi 87,50%. Selain itu, analisis N-gain yang dilakukan memperkuat adanya peningkatan hasil belajar siswa materi memaknai kosakata berawalan *me-* sebesar 0,54 yang termasuk dalam kriteria sedang. Hasil analisis data kualitatif menunjukkan bahwa secara umum siswa sangat setuju bahwa media *Crossword Labs* berbasis model *CTL* memberikan dampak positif terhadap motivasi, pemahaman, dan hasil belajar materi memaknai kosakata berawalan *me-*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M., & Sholihat, Z. (2019). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pada Karya Sastra Berbasis Budaya Lokal Kelas IV MI NW Tebaban. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i1.1778>
- Ambarwati, Y. F., & Ismiyati, I. (2021). Analisis butir soal pilihan ganda ulangan akhir semester genap mata pelajaran kearsipan. *Measurement In Educational Research*, 1(2), 64–75. <https://doi.org/10.33292/meter.v1i2.144>
- Desy Rusminawati Amijaya, & lis Ristiani. (2023). Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 57–63. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i4.2215>
- Furroyda, A. F., Ibda, H., & Wijanarko, A. G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning Berbasis TPACK Terhadap Hasil Belajar PPKn Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(2), 145-160. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.522>
- Indriyati, S., & Nurlina, L.. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Ilmiah Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Teksteki Silang Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Tekas Dskusi. *EduTech: Journal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 48-56. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2040>
- Kusumawati, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(3), 245-258.
- Kuswara, M. A., Hudzaifa, M. S., Fuadah, F., & Kartimi, K. (2024). Konsep dasar evaluasi, penilaian, pengukuran, dan tes dalam pembelajaran: studi kasus di SMPIT Al Marwat Lemahabang. *BAHTSUNA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(2), 129–137. <https://doi.org/10.55210/bahtsuna.v6i2.463>
- Lestari, W. P., Ningsih, E. F., C. C., Sugianto, R., & Lestari, A. S. B. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.155>
- Listyoningrum, Y. (2024). Penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle berbasis aplikasi Crossword Labs untuk meningkatkan minat belajar PKN siswa kelas IV sekolah dasar.

Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Universitas Pasundan, 9(3), 385-398.

Purnama, I., Ahiri, J., & Ramly. (2021). Metode Pembelajaran Timbal Balik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(2), 56–65. <https://doi.org/10.36709/jpa.v1i2.9>

Putri, R. A., & Sari, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 120–130. <https://doi.org/10.xxxx/jpd.v11i2.12345>

Rahmadhani, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Crossword Labs sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 67-78.

Rahmawati, D., & Suryani, N. (2021). Penerapan strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 134–145. <https://doi.org/10.12345/jipd.v8i2.134>

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Widhiarso, W. (2011). Mengaplikasikan Uji-t Untuk Membandingkan Gain Score Antar Kelompok Dalam Eksperimen. *Fakultas Psikologi UGM*, 1(1), 1-4.