

The Application of a Scramble Method Assisted by Crossword Games to Improve Indonesian Vocabulary Mastery

Bella Aprilia Leander¹, Robiatul Munajah²

Trilogi University^{1,2}

*E-mail: aprieliabellaa20@gmail.com

Abstract

This study aimed to improve second-grade students Indonesian vocabulary mastery through the implementation of the scramble method based on crossword games. Vocabulary mastery is a fundamental component that supports language skills and reading literacy in elementary school students. This research employed classroom action research using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The research participant were 24 second-grade students at a public elementary school in East Jakarta. Data were collected through vocabulary mastery tests, classroom observation and documentation. Quantitative data were analyzed descriptively by calculating mean scores and learning mastery percentages, while qualitative data were analyzed through data reduction and interpretation of observation results. The findings revealed a gradual improvement in students vocabulary mastery across each cycle. Both the average scores and mastery levels increased after the implementation of the scramble method integrated with crossword games. These results indicate that the scramble method combined with crossword games effectively promotes active, engaging, and meaningful learning experiences, thereby enhancing Indonesian vocabulary mastery among second-grade elementary school students.

Keywords: Scramble Method, Crossword Games, Vocabulary Mastery, Indonesian Language



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan menjadi aspek penting dalam menciptakan individu yang berpengetahuan dan berwawasan luas, sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas dan unggul (Utami & Ningsih, 2025). Salah satu kunci penting dalam pendidikan adalah Bahasa. Keberadaan Bahasa Indonesia dapat diidentifikasi dalam tiga peran, yaitu sebagai bahasa persatuan, bahasa nasional, dan bahasa negara. (Mustadi, et al., 2022) Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan sebagai alat komunikasi dan media penyimpanan ilmu pengetahuan. Di sekolah dasar, Bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan sebagai mata pelajaran, tetapi juga digunakan sebagai bahasa pengantar dalam hampir seluruh kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Indonesia menjadi dasar penting bagi keberhasilan belajar peserta didik.

Salah satu komponen utama dalam keterampilan berbahasa adalah penguasaan kosakata. Kosakata dapat diartikan sebagai kumpulan kata yang dipahami dan digunakan seseorang untuk menyampaikan makna secara lisan maupun tulisan. Peserta didik dengan penguasaan koskata yang terbatas cenderung mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, menyusun kalimat, serta mengekspresikan gagasan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan literasi membaca

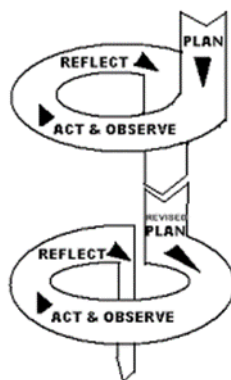
peserta didik sekolah dasar. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin mudah bagi mereka untuk menyampaikan ide dan memahami informasi (Sari, Kasiyun, Ghufro, & Sunanto, 2021). Dengan demikian, peserta didik dapat memahami makna dengan lebih baik dan memperluas pengetahuan mereka tentang Bahasa (Prastyo, Sodik, & Suhartono, 2021).

Hasil pengamatan awal di kelas II menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum menguasai kosakata Bahasa Indonesia secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan keaktifan peserta didik, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar terutama pada kelas rendah yang cenderung menyukai aktivitas bermain.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* (teka-teki kosakata silang) berfungsi sebagai media permainan edukatif yang melatih daya pikir dan memperkaya kosakata. Kombinasi keduanya diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* (teka-teki kosakata silang) serta menganalisis peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas II sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian dilakukan secara kolaboratif. Guru kelas berperan sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan peneliti berperan sebagai perencana tindakan, pengamat, dan analisis data. Subjek penelitian adalah 24 peserta didik kelas II yang terdiri atas 12 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Cipinang Besar Utara 08 Pagi, Jakarta Timur pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.



Gambar 1. Alur PTK Model Kemmis dan McTaggart (2014)

Setiap siklus terdiri atas enam pertemuan. Tindakan dilakukan dengan menerapkan metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* (teka-teki kosakata silang) dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Hasil setiap siklus dianalisis dan direfleksikan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pre test dan post test penguasaan kosakata untuk mengukur hasil peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik, observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru selama pembelajaran, dokumentasi berupa foto aktivitas selama pembelajaran. Teknik analisis data melalui data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penelitian dan analisis didapat dari kelas II SDN Cipinang Besar Utara 08 Pagi dengan jumlah 24 peserta didik yang dijadikan sampel penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penerapan metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* (teka-teki kosakata silang) pada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas II sekolah dasar. Data peserta didik didapat melalui *pretest* dan *post-test* yang dilakukan sebelum dan setelah pengimplementasian metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* di kelas II SDN Cipinang Besar Utara 08 Pagi. Tabel di bawah ini membuktikan perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelas tersebut.

Table 1.
Data Hasil Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia

No.	Keterangan	Pre Test	Post Test Siklus I	Post Test Siklus II
1	Jumlah peserta didik yang tuntas	5	14	24
2	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	19	10	0
3	Nilai tertinggi peserta didik	80	90	100
4	Nilai terendah peserta didik	20	50	80
5	Rata-rata nilai	55,41	72,5	87
6	Persentase ketuntasan	20,83%	58,33%	100%

Berdasarkan Tabel, terlihat adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas II secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata peserta didik masih berada pada kategori sangat rendah dengan presentase ketuntasan sebesar 20,83%. Setelah pengimplementasian metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* (teka-teki kosakata silang) pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,50 dengan ketuntasan sebesar 58,33%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 87,00. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas II.

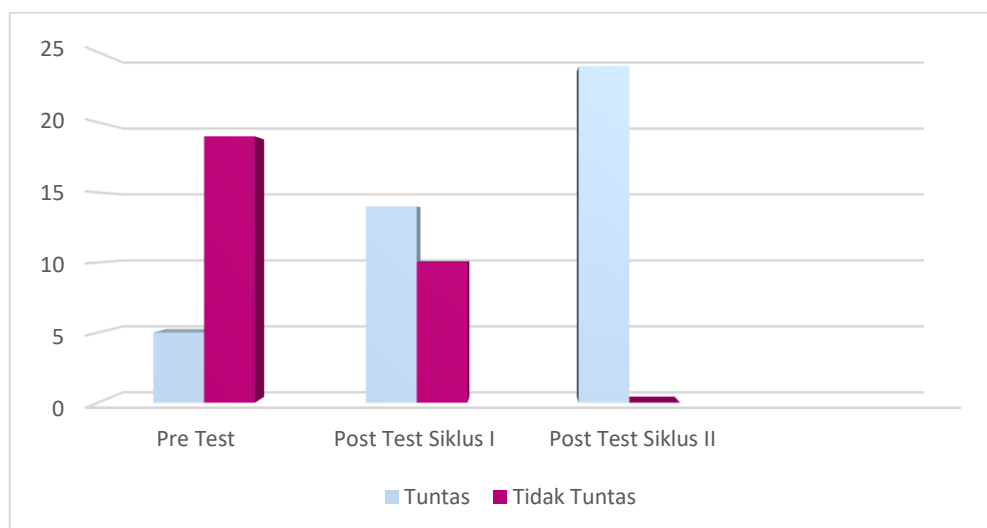
2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan tes *pr-etest* dan *post test* yang dilakukan adalah untuk mengukur keefektifan pembelajaran sebelum dan setelah penerapan metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang*. *Pre-test* diberikan kepada peserta didik saat awal pembelajaran sebelum peserta didik menerapkan metode pembelajaran *scramble*, sedangkan *post test* diberikan setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai. Hasil analisis membuktikan bahwa peningkatan terjadi secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II, baik dari nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar.

Pada pra-siklus, pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami kosakata. Setelah penerapan metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* pada siklus I, peserta didik mulai menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keaktifan, meskipun belum seluruhnya mencapai ketuntasan. Peningkatan yang lebih optimal terjadi pada siklus II setelah guru memperbaiki pengelolaan kelas, memperjelas aturan permainan, serta memberikan penguatan dan motivasi secara konsisten.

Pembelajaran berbasis permainan membuat peserta didik lebih terlibat secara aktif, berpikir kritis, dan memahami kosakata secara kontekstual. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode *scramble* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar (Apriani, 2022). Dengan demikian, metode *scramble*

berbasis permainan *tekosilang* (teka-teki kosakata silang) tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperbaiki kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia

Berdasarkan grafik hasil penguasaan kosakata Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada kemampuan peserta didik dari tahap *pre-test* hingga *post test* siklus II. Pada tahap *pre-test*, tingkat ketuntasan belajar peserta didik masih rendah, yaitu 20,83%, yang menunjukkan sebagian besar peserta didik belum menguasai kosakata sesuai kriteria ketuntasan.

Setelah diterapkan tindakan pembelajaran pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 58,33%. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mulai memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata peserta didik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas.

Peningkatan yang paling optimal terlihat pada *post test* siklus II, di mana ketuntasan belajar mencapai 100%. Artinya, seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan tindakan pembelajaran metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* (teka-teki kosakata silang) sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II secara bertahap dan berkelanjutan.

Simpulan

Sesuai dengan data yang sudah dipaparkan, penerapan metode *scramble* berbasis permainan *tekosilang* (teka-teki kosakata silang) terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas II sekolah dasar. Metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Disarankan agar guru sekolah dasar memanfaatkan metode *scramble* berbasis permainan sebagai alternatif pembelajaran kosakata. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan metode ini pada materi dan jenjang kelas yang berbeda.

Daftar Rujukan

- Apriani, A. (2022). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Jeringo. *Journal of Mandalika Literature*.
- Mustadi, A., Purnanto, A. W., Sayekti, O. M., Andini, N. A., Dwidarti, F., Ariestina, H., . . . Ibda, H. (2022). *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: UNY Press.

- Prastyo, A. B., Sodik, S., & Suhartono. (2021). Perkembangan Kosakata Pemelajar Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*.
- Sari, M. U., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3614-3624.
- Utami, Y. H., & Ningsih, T. (2025). Peran Pendidikan Terhadap Pembentukan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 154-162.

Acknowledgment

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan serta penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru kelas II, dan seluruh peserta didik di SDN Cipinang Besar Utara 08 Pagi, Jakarta Timur yang telah memberikan kesempatan untuk bekerja sama dan berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan rasa apresiasi kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis juga mengucapkan rasa terima kasih kepada keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan selama proses penelitian dan penulisan artikel. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.