

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. *Teams Game Turnament* (TGT)

a. Pengertian TGT

Model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Menurut Trianto (2020), TGT membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta membangun keterampilan sosial seperti bekerja sama dan berkomunikasi. Proses pembelajaran ini melibatkan presentasi materi, kerja kelompok, permainan berbasis pertanyaan, dan turnamen di mana siswa dari berbagai tingkat kemampuan akademik dapat berpartisipasi secara aktif untuk berkontribusi pada skor tim mereka. Penghargaan diberikan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi, yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

b. Komponen utama TGT

Menurut Slavin (Susanna, 2017), ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

1) Penyajian Kelas

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Kelompok (*Team*)

Kelompok disusun dengan beanggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti perbedaan kemampuan, jenis kelamin, rasa tau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan games atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3) *Games* (Permainan)

Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana.

Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen/Kompetisi (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5) Penghargaan Kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat tata usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT):

1) Pembentukan Kelompok

Kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Perlu diperhatikan bahwa setiap kelompok harus mempunyai sifat heterogen.

2) Pemberian Materi

Materi pelajaran mula-mula diberikan melalui presentasi kelas, berupa pengajaran langsung atau diskusi bahan pelajaran yang dilakukan guru, menggunakan audio visual. Materi pengajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan turnamen. Materi ini dapat dibuat sendiri dengan jalan mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

3) Kelompok Belajar

Kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan LKPD yang tersedia. Fungsi utama kelompok adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok belajar dan lebih khusus untuk menyiapkan anggotannya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan dievaluasi melalui turnamen.

4) Turnamen

Turnamen dapat dilakukan tiap bulan atau pada akhir pokok bahasan. Turnamen ini merupakan pertandingan antar kelompok.

5) Penghargaan (Reward)

Setelah turnamen berlangsung, guru menghitung nilai setiap kelompok dan memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki nilai tinggi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah:

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f) Motivasi belajar lebih tinggi.
- g) Hasil belajar lebih baik.
- h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah:

a) Bagi guru

Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

2. Media *Crossword Puzzle*

a. Pengertian media pembelajaran

Media adalah sebagian unsur penting dalam system pembelajaran. Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara, penghubung maupun penyalur. Media berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian, media mudah dipahami sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada sasaran. Pesan instruksional yang disampaikan melalui media bertujuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Ani, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan untuk meningkatkan komunikasi antar guru dan peserta didik di sekolah. Media pembelajaran sebuah komponen penting sebuah pembelajaran. Salah satu faktor penyesuaian yang terlibat proses pengajaran ialah guru mampu memahami media pembelajaran agar dapat menyampaikan pelajaran dengan baik dan berhasil kepada peserta didiknya (Wulandari et al., 2023).

b. Fungsi media pembelajaran

Dalam memenuhi kebutuhan pendidikan dan mengembangkan fungsinya, guru dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat guna berlangsungnya proses pengajaran di kelas. Media pembelajaran mempunyai peran utama untuk pendidik maupun peserta didik. Adapun fungsinya sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan praktik pembelajaran guru
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk menyampaikan materi pelajaran
- 3) Dapat menambah nilai kegiatan pembelajaran
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 5) Menumbuhkan minat dan keinginan peserta didik dalam belajar
- 6) Mempengaruhi psikologi peserta didik (Zaharah, dkk 2024)

c. *Crossword puzzle* (Teka Teki Silang)

Crossword puzzle, sebuah media pembelajaran berbentuk permainan, yang memiliki potensi untuk meningkatkan semangat peserta didik ketika digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga berhasil meningkatkan proses belajar (Febrianti Duwita Sakina, 2024). *Crossword puzzle* adalah sebuah game edukasi dimana peserta didik ditantang untuk menebak kata yang cocok dengan panduan yang tersedia dan mengisinya pada kotak berukuran kecil yang diatur dalam formasi horizontal atau vertikal. Petunjuk dapat berupa pernyataan, gambar, pertanyaan atau kata kunci lainnya.

Crossword puzzle juga dipandang sebagai salah satu alat pembelajaran aktif. Ini berfungsi sebagai alat yang efektif untuk membantu peserta didik belajar tetapi tidak mengurangi materi utama yang mereka pelajari. Media pembelajaran ini dapat menerima bermacam model belajar peserta didik serta menghindari suasana jenuh di dalam kelas, permainan teka-teki silang ini lebih efektif serta mampu meningkatkan pencapaian akademis, kemampuan berpikir kritis, dan juga memberikan dorongan pada motivasi belajar peserta didik (Gulo Marinda, 2024).

d. Langkah – langkah *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle merupakan jenis media bertujuan guna meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan mendukung proses belajar yang efektif. Melalui media ini, peserta didik diberi kesempatan untuk berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah penggunaan teka-teki silang adalah sebagai berikut:

- 1) Temukan kata-kata kunci dari materi pelajaran dan nama-nama penting yang berkaitan dengan topik yang dibahas.
- 2) Buat kisi-kisi sebagai panduan dalam memilih kata-kata untuk soal dan jawabannya.
- 3) Buat daftar pertanyaan dan jawabannya yang relevan dengan materi pelajaran

- 4) Tentukan kelompok peserta didik yang akan menerima teka-teki silang, dapat dilakukan secara individu maupun kelompok
- 5) Guru memberikan timer kepada peserta didik agar dapat menyelesaikan tugas tersebut tepat waktu.
- 6) Memberikan apresiasi atas usaha dan hasil yang diperoleh. Penggunaan media teka-teki silang sangat sesuai untuk peserta didik sekolah dasar yang umumnya memiliki karakter suka bermain. Media ini juga mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengabaikan esensi dari proses pembelajaran itu sendiri (Suratiningsih, 2021).

e. Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle*

Adapun media *crossword puzzle* mempunyai sejumlah kelebihan dan kelemahan jika disesuaikan dengan jenis media pembelajaran lainnya. Berikut adalah kelebihan media crossword puzzle antara lain:

- 1) Media *crossword puzzle* memiliki kemampuan untuk menumbuhkan semangat dalam belajar yang menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam belajar sekaligus membantu menumbuhkembangkan keterampilan peserta didik.
- 2) Mendukung peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam belajar.
- 3) Peserta didik bisa mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.

- 4) *Crossword puzzle* memperkaya kosakata peserta didik serta mengembangkan keterampilan berbahasa dan kemampuan bernalar belajar sambil bermain terasa lebih menyenangkan dibandingkan hanya membaca.
- 5) Media *crossword puzzle* membutuhkan keefektifannya karena mampu menumbuhkan keaktifan dan kreativitas peserta didik serta memperkuat relasi antara peserta didik dan pendidik.
- 6) Memunculkan rasa persaingan yang sehat dan membuat pembelajaran menjadi lebih signifikan. Peserta didik dapat dimotivasi untuk berkompetisi untuk menyelesaikan tugas melalui teka-teki silang karena sifatnya yang kompetitif (Silvia, 2021).

Adapun kelemahan media *crossword puzzle* sebagai berikut:

- 1) Minimnya durasi belajar yang disediakan sedangkan dalam penyelesaian *crossword puzzle* ini membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Teka-teki silang dapat membuat suara kebisingan yang tentunya mengganggu kegiatan belajar di kelas lain.
- 3) *Crossword puzzle* memiliki keterbatasan dalam menyampaikan berbagai jenis materi, sedangkan jumlah peserta didik yang besar dapat mengurangi tingkat partisipasi mereka.
- 4) Jika teka-teki silang digunakan terlalu sering, hal itu dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.

- 5) Dengan perencanaan yang tepat, guru mampu menyajikan materi pembelajaran secara jelas dan efektif (Zulkifli, 2020).

Meskipun media pembelajaran crossword puzzle memiliki kelemahan, ia juga memiliki kelebihan yang membuatnya lebih mudah bagi pendidik dan peserta didik. Media ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Ini termasuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas, meningkatkan keaktifan, dan meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.

3. Penguasaan Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Penguasaan kosakata sangat penting dalam perkembangan bahasa seseorang terutama pada anak usia dini. Masa kanak-kanak merupakan tahap perkembangan yang sangat tidak stabil. Anak-anak usia dini sangat mudah menerima hal-hal yang berbeda, baik yang positif atau negatif. Kosakata anak usia dini biasanya berkisar pada pengembangan kosakata tertentu yang sesuai dengan kondisi kompetensi anak, meliputi aktivitas hidup seperti tidur, makan, minum dan bermain. Bahasa merupakan media untuk berkomunikasi dengan sesama berupa lambang-lambang fonetis yang diciptakan oleh manusia untuk memberi serta menerima ide dan informasi (Ritonga dalam Gobel, 2021:30). Melalui tuturan kita dapat mengkomunikasikan pikiran, gagasan, perasaan dengan orang lain (Abdullah, 2020: 397-398). Selanjutnya,

menurut Hinta dkk, (2022:169) Bahasa berkembang sesuai dengan penggunaannya.

Buku-buku yang membicarakan kosakata umumnya mereka mendasarkan konsep atau pengertian mereka tentang kosakata yang tidak jauh dari kamus besar bahasa indonesia dari kedua sumber itu dapat menarik pengertian kosakata adalah;

- 1) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Dalam hal kosakata bahasa indonesia, maka yang disebut kosakata bahasa indonesia adalah semua kata yang ada dalam bahasa indonesia seperti yang didaftarkan dalam kamuskamus bahasa indonesia. Beberapa banyak kata yang terdapat didalam bahasaindonesia tidak dapat disebutkan banyaknya dengan pasti, sebab kata-kata itu merupakan sistem dari bahasa-bahasa yang sangat rentan terhadap perubahan dan perkembangan budaya masyarakat. Sehingga jumlahnya sewaktu-waktu bisa bertambah maupun berkurang
- 2) Sejumlah kata dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis beserta sejumlah penjelasan maknanya, layaknya sebagai sejumlah kamus.

Dari beberapa pendapat yang ditemukan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa para ahli dalam memberi pengertian kosakata hampir sama dan saling melengkapi. Sehingga bermanfaat bagi siswa yang belajar bahasa. Bahwa kosakata adalah kekayaan yang dimiliki

seseorang untuk memahami suatu bacaan. Dalam pelaksanaannya, penggunaan kosakata harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan atau kematangan anak, baik ditingkatkan para Tk, TK, SD kelas rendah, SD kelas tinggi, dan seterusnya. Untuk SD kelas tinggi tingkat awal, penggunaan kosakata agar luas.

Penggunaan kosakata berhubungan dengan pemahaman makna dari setiap kata dalam suatu bahasa. Makna kata-kata yang terdapat dalam bahasa Indonesia ada beberapa jenis. Jenis makna terdiri dari makna leksikal dan dramatis, makna denotatif dan konotatif, makna konseptual dan makna asosiatif, makna kata umum dan kata khusus. Penguasaan kata adalah kemampuan memahami arti kata dan kemampuan menggunakan kosakata atas prakarsa sendiri. Berdasarkan sifatnya, penguasaan kosakata dibagi menjadi dua. Pertama, penguasaan kosakata bersifat pasif-reseptif yang berupa pemahaman arti kata tanpa disertai kemampuan menggunakannya atas prakarsa sendiri. Kedua, penguasaan kosakata bersifat aktif-produktif yang berupa kemampuan menggunakannya atas prakarsa sendiri (Soenardi Djiwandono, 2004).

b. Pengertian Penguasaan Kosakata

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aryana dkk. (2025) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa berkembang secara bertahap sesuai dengan tingkat kelas. Pada jenjang awal sekolah dasar, penggunaan kosakata masih terbatas dan sering terjadi pengulangan kata, sedangkan pada jenjang yang lebih tinggi, keragaman kosakata

serta ketepatan penggunaannya semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata merupakan kemampuan yang berkembang melalui proses belajar dan pengalaman berbahasa yang berkelanjutan

c. Faktor-faktor penguasaan kosakata

Penguasaan kosa kata yang dimiliki seseorang sangat berpengaruh terhadap kemampuan memahami sesuatu. Kosakata memiliki semakin lama semakin bertambah sesuai dengan pengetahuan atau pendidikannya, sesuai dengan tingkat intelektualnya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat, penguasaan kosakata seseorang yaitu:

- 1) Latar belakang pendidikan/pengetahuan.
- 2) Usia
- 3) Keaktifan
- 4) Banyak sedikitnya referensi/buku yang dibaca
- 5) Lingkungan.

Penguasaan kosakata seseorang sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya, semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin baik keterampilan berbahasanya. Pendidikan semakin tinggi, materi semakin luas, otomatis perbendaharaan katanya semakin luas. Usia lingkungan, dan semakin minatnya seseorang juga sangat menentukan penguasaan kosakata seseorang. Apabila anak hidup dilingkungan penuh dengan fasilitas buku serta lingkungan yang gemar membaca,

maka akan mempunyai kosakata yang memadai selain itu makin banyak buku/referensi yang dibaca akan semakin banyak kosakata yang dimiliki.

d. Ruang lingkup kosakata

Menyampaikan kosa kata dasar adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit kemungkinan dipungut dari bahasa lain.

Yang termasuk kosakata dasar ini adalah:

- 1) Istilah keterbatasan misal: ayah, ibu, anak, adik, kakak, nenek, kakek, paman, bibi, menantu, mertua.
- 2) Nama-nama bagian tubuh misal: kepala, rambut, mata, telinga, hidung, bibir, gigi, lidah, pipi, leher, dagu, bahu, tangan, jari, dada, perut, pinggang, paha, kaki, betis, telapak, punggung, darah, napas.
- 3) Kata ganti (beri, penunjuk) misal: saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sini, situ, sana.
- 4) Kata bilangan pokok misal: satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tuju, delapan, sembilan, sepuluh.
- 5) Kata kerja pokok misal: makan, minum, tidur, bangun, berbicara, melihat, mendengar, menggigit, berjalan, bekerja, menangkap, mengambil, lari.
- 6) Kata keadaan pokok misal: suka, duka, senang, lapar, kenyang, sehat, bersih, kotor, jauh, dekat, cepat, lambat, besar, kecil.

- 7) Benda-benda unifersal: tanah, air, api, udara, bulan, bintang, matahari, binatang, tumbuh-tumbuhan.

e. Proses penguasaan kosakata

Proses penguasaan kosa kata dimulai dari seseorang sejak masih bayi. Ia mulai dapat respon kosa kata yang telah diucapkan orang lain. Oleh karena itu kosakata yang pertama kali di kuasai adalah kosakata dengar (Listening Vocabulary) kemudian barulah ia mulai menguasai kosakata bicara (Speaking Vocabulary) ketika anak mulai membaca ia mulai menguasai kosakata baca (Reading Vocabulary) kosakata tulis (Writing Vocabulary) dikuasai seseorang paling akhir setelah seseorang menguasai kosa kata dengan kosa kata bicara dengan kosakata baca.

Penguasaan kosa kata bukanlah kemampuan yang sederhana mencakup pengenalan. Pemilihan dan penerapan kata tersebut dalam kehidupan sehari-hari penguasa kosakat bukanlah merupakan suatu yang spontan melalui proses bertahap menuju kepada penguasaan kosakata secara mantap. Tahap tersebut meliputi tiga tahap:

1) Masa kanak-kanak

Pada masa anak-anak ini seorang anak menguasai kosakata cenderung ekstensif untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang kongkret. Pada masa ini anak-anak ingin mengetahui kata-kata untuk mengungkapkan segala yang terindera oleh dirinya. Terutama berkaitan dengan kebutuhan pokoknya.

2) Masa remaja

Pada masa ini terjadi proses belajar anak-anak mulai belajar untuk menguasai bahasanya dan memperluas kosakatanya secara sadar pada masa ini proses penguasaan kosa kata seperti masa kanak-kanak tetap berlangsung secara bersama-sama.

3) Masa dewasa

Pada masa ini penguasaan kosa kata makin mantap seseorang anak semakin terlibat dalam komunikasi. Pada dasarnya seorang anak senantiasa tertarik untuk mengenal dan mempelajari kata-kata Baru. Bila ia mendengar atau membaca suatu kata baru ia akan mengulang-ulangnya sehingga hafal betul.

4. Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia

a. Pengertian pembelajaran kosakata

Pembelajaran kosakata adalah proses memahami dan menguasai kata-kata baru, mencakup pengenalan, pemahaman makna, hingga penggunaan aktif dalam berbicara dan menulis, yang bisa dilakukan lewat membaca luas, mendengarkan, bermain, membuat kamus pribadi, atau strategi instruksional yang melibatkan pemikiran aktif tentang kata-kata dan hubungannya, baik secara receptive (mengenal) maupun productive (menghasilkan) untuk komunikasi efektif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kosakata perlu diajarkan secara kontekstual melalui kegiatan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Pembelajaran yang dilakukan secara kontekstual

memungkinkan peserta didik memahami makna kata berdasarkan situasi penggunaan yang sebenarnya sehingga kosakata yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik mengenal, memahami, menguasai, dan menggunakan kosakata secara tepat sesuai dengan makna dan konteks penggunaannya sehingga dapat mendukung keterampilan berbahasa secara keseluruhan.

Menurut Tarigan (2011:23) menjelaskan ada empat cara untuk menguji kosakata, yaitu dengan :

- 1) Identifikasi; sang siswa memberi respon secara lisan ataupun tertulis dengan mengidentifikasi sebuah kata sesuai dengan batasan atau penggunaannya.
- 2) Pilihan berganda; sang siswa memilih makna yang tepat bagi kata yang teruji dari tiga atau empat batasan.
- 3) Menjodohkan; kata-kata yang teruji disajikan dalam satu lajur dan batasan-batasan yang akan dijodohkan disajikan secara sembarangan pada lajur lain.
- 4) Memeriksa; sang siswa memeriksa kata-kata yang diketahuinya atau yang tidak diketahuinya

b. Jenis Pembelajaran Kosakata

- 1) Pembelajaran Menerima (Receptive Learning): Mengenali kata dan mengingat artinya (saat membaca/mendengar).

- 2) Pembelajaran Menghasilkan (Productive Learning): Mampu menggunakan kata-kata tersebut dalam berbicara atau menulis.
- 3) Kosakata Aktif: Kata yang dapat digunakan untuk produksi ujaran (lisan/tulisan).
- 4) Kosakata Pasif: Kata yang dipahami maknanya tetapi jarang digunakan (contoh: puspa, mentari).
- 5) Kosakata Potensial: Kata turunan atau majemuk baru yang maknanya bisa dipahami dari kata dasar.

c. Strategi Pembelajaran Kosakata Efektif:

- 1) Membaca secara Luas: Sumber utama penemuan kata baru.
- 2) Mendengarkan Bahasa Berkualitas: Memahami intonasi dan pelafalan.
- 3) Instruksi Eksplisit: Guru mengajarkan makna kata tertentu secara langsung.
- 4) Kesadaran Kata: Memperhatikan kata-kata di sekitar kita (misalnya: di supermarket).
- 5) Metode Bermain: Menggunakan permainan edukatif untuk membuat pembelajaran menarik.
- 6) Membuat Kamus Pribadi: Mencatat kata baru beserta arti dan contohnya.
- 7) Berlatih Mandiri: Mempelajari satu kata baru setiap hari atau terlibat dalam percakapan.

8) Penggunaan Teknologi: Memanfaatkan alat seperti Augmented Reality (AR) untuk visualisasi.

d. Langkah-langkah Kunci dalam Pembelajaran Kosakata

- 1) Menemukan kata baru: (dari membaca/mendengar).
- 2) Mendapatkan representasi jelas: (visual/auditori).
- 3) Memahami arti kata .
- 4) Membangun hubungan kuat: antara bentuk dan makna kata.
- 5) Menggunakan kosakata: tersebut secara aktif.

B. Kerangka Berpikir

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal maka perlu berbagai upaya dilakukan. Hal ini dapat memungkinkan pembelajaran dilakukan secara sistematis, terstruktur dan teratur. Guru harus dapat mengarahkan muridnya untuk fokus pada pelajaran karena strategi mengajar yang mereka gunakan sangat menunjang keberhasilan proses dalam belajar. Terdapat faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran termasuk fokus guru ketidakmampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, masalah yang dihadapi peserta didik menunjukkan kurangnya minat mereka terhadap lingkungan kelas dan kurangnya pemahaman materi pelajaran.

Dengan model pembelajaran TGT berbantuan *Crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik. Penggunaan media ini sangat penting untuk menunjang efektivitas belajar,

khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan memanfaatkan salah satu media pembelajaran ini untuk mengamati sejauh mana peserta didik dapat menguasai serta mengingat materi dalam waktu yang lama. Hal ini, media pembelajaran crossword puzzle menjadikan peserta didik aktif, maupun semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta bertambah meningkatnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori maka dapat diambil rumusan tindakan pada penelitian tindakan kelas ini, yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa indonesia siswa kelas II SD Negeri Bandarkedungmulyo 2.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Peneliti melakukan telaah pustaka terhadap hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya:

Pertama, pada jurnal Sri Windy Sari, Munirah, Haslinda tahun 2025 berjudul “Penerapan Media *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Di Kelas II SD Inpres Hartaco Indah”. Dalam penelitian ini, tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Inpres Hartaco Indah sebanyak 31 orang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap aspek pembelajaran.

Keterlibatan siswa naik dari 25,80% pada siklus I menjadi 29,03% pada siklus II. Rata-rata skor penguasaan kosakata meningkat dari 65,64 (kategori cukup) menjadi 85,16 (kategori baik). Ketuntasan belajar siswa juga naik dari 48,39% (15 siswa) menjadi 93,54% (29 siswa).

Kedua, Penelitian tindakan kelas oleh Qorik Mei Riana tahun 2019, berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini dirancang melalui penelitian tindakan kelas dengan model empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan di kelas IV MI Thoriqul Huda. Ada 19 siswa dalam satu kelas dengan jumlah siswa laki-laki 15 orang dan jumlah siswa perempuan 4 orang. Penelitian ini menggunakan 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa. Pada siklus I siswa yang masuk pada kategori sangat baik keaktifannya sebanyak 10,5%, kategori baik 26,4%, kategori kurang baik 52,6%, dan kemudian untuk kategori tidak baik 10,5%. Pada siklus II banyaknya siswa yang aktif untuk kategori sangat baik naik menjadi 31,6%, kategori baik menjadi 57,9%, kurang baik 10,5%, dan kategori untuk kategori tidak baik tidak ada.

Ketiga, Jurnal ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Vol. 5, No. 1, Januari 2025 berjudul Penguasaan Kosakata Melalui Media Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan teknik

pengumpulan data yang mencakup tes, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 19 siswa kelas III. Pada observasi awal dari 19 siswa, 16 siswa (84%) masing kurang dalam penguasaan kosakata. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil pelaksanaan tindakan kelas siklus I sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus I capaian 19 siswa penguasaan kosakata memperoleh (21%) atau 4 orang siswa yang meningkat. Siklus I pertemuan II penguasaan kosakata siswa memperoleh (42%) atau 8 orang siswa meningkat. Siklus II pertemuan I penguasaan kosakata siswa meningkat menjadi 14 orang (73%) dalam penguasaan kosakata. Pada siklus II pertemuan II mengalami peningkatan penguasaan kosakata menjadi (89%) atau 17 siswa sudah mampu dalam penguasaan kosakata.