

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting bagi pendidikan bangsa karena berkaitan dengan pembelajaran yang melibatkan bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia sebagai salah satu identitas nasional. Pada masa kini, problematika pembelajaran Bahasa Indonesia begitu beragam. Saputra mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap mudah oleh siswa sehingga mereka cenderung lebih bangga menggunakan bahasa asing.<sup>1</sup> Sikap tersebut tercermin dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam situasi formal maupun nonformal. Misalnya siswa dan guru di sekolah lebih sering menyebut kata *handphone* daripada kata gawai. Selain itu, bahasa Asing sudah banyak digunakan dalam lingkungan sekitar sebagai petunjuk penggunaan sesuatu daripada bahasa Indonesia.

Dari permasalahan tersebut, penguasaan empat kemampuan dasar berbahasa harus diajarkan kepada siswa sejak dini agar siswa mahir dalam berbahasa Indonesia. Menurut Tarigan, ada empat aspek dalam keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.<sup>2</sup> Dari keempat aspek tersebut, keterampilan menulis termasuk jenis keterampilan yang bersifat aktif-produktif. Dengan adanya pem-

---

<sup>1</sup> Edi Saputra, Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Ihya al-Arabiyah* No. 2 Vol. 2, 2016. hlm. 243

<sup>2</sup> Tarigan Guntur Henry, *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm. 5.

belajaran menulis pada siswa, akan meningkatkan keterampilan berbahasa dan rasa bangga siswa menggunakan bahasa Indonesia pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dapat melatih keterampilan berbahasa terutama menulis juga dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang semakin berkembang membuat pengajar terus berinovasi untuk membuat metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk siswanya. Menurut penelitian Aristhi dan Manuaba, penggunaan model dan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang fokus pada materi yang sedang dipelajari.<sup>3</sup> Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas diperlukan metode yang kreatif dari pengajar.

Metode *Crossword Puzzle* merupakan salah satu cara belajar yang menyenangkan dengan menggunakan permainan, akan tetapi tidak menghilangkan esensi belajar. Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oktavia dan Has, salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk pembelajaran adalah *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).<sup>4</sup> *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) ini dapat membantu siswa untuk berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran sejak awal. Sementara itu, menurut Zaini terdapat beberapa langkah untuk melaksanakan metode *Crossword Puzzle* antara lain merumuskan tujuan, menetapkan garis besar yang akan dilaksanakan, estimasi waktu yang dibutuhkan, membuat

---

<sup>3</sup> Ni Putu Sistya Aristhi dan Ida Bagus Surya Manuaba, "Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar". *Mimbar Ilmu*, No. 3 Vol. 25, 2020. hlm. 19

<sup>4</sup> Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has, "Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru," *PEKA*, Universitas Islam Riau. No. 1, Vol. 5, 2017.

pedoman penilaian, melaksanakan kegiatan di dalam kelas, dan refleksi pembelajaran.<sup>5</sup>

Teks prosedur adalah salah satu materi yang diajarkan kepada siswa kelas VII di SMPN 1 Srengat atau fase D pada Kurikulum Merdeka. Kosasih berpendapat bahwa teks prosedur merupakan sebuah teks yang menjelaskan mengenai prosedur, urutan, atau langkah yang digunakan untuk membuat, melakukan, memainkan, atau menggunakan berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup> Dalam penelitian ini, capaian pembelajaran yang digunakan berdasarkan elemen menulis yaitu siswa mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Tujuan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu pada poin 7.8 peserta didik dapat menuliskan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan, yang terdapat pada teks prosedur sesuai dengan struktur dan kebahasaan yang benar. Uraian materi yang akan diajarkan yaitu memahami teknik menulis teks prosedur dan merencanakan serta menulis teks prosedur sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar.

Teks prosedur memiliki beberapa keistimewaan sehingga dipilih dalam penelitian ini. Keistimewaan tersebut antara lain siswa sering menggunakan teks ini dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya pada prosedur melakukan cuci tangan dan tata cara menabung di bank. Selain itu, pembelajaran menggunakan metode *Crossword Puzzle* relevan dengan

---

<sup>5</sup> Hisyam Zaini, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 89.

<sup>6</sup> E Kosasih, "Pendekatan Berbasis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I Unimed-2018*, FBS Unimed Press. Vol. 1, 2018, hlm. 14.

materi teks prosedur. Berdasarkan capaian pembelajaran SMP dan SMA Kurikulum Merdeka dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, teks prosedur dipelajari oleh dua fase sehingga menunjukkan bahwa penguasaan teks prosedur sangat penting untuk pembelajaran bahasa Indonesia.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia di SMPN 1 Srengat, permasalahan utama yang ada pada pembelajaran menulis adalah kurangnya literasi siswa sehingga kosakata yang digunakan siswa masih kurang variatif. Saat pembelajaran, siswa masih bingung dengan hal yang akan ditulis tanpa adanya kata kunci yang dapat memunculkan suatu ide. Selain itu, siswa masih kurang bisa menyusun teks dengan kalimatnya sendiri sehingga karya yang dibuat masih kurang orisinal karena meniru dari buku dan teks orang lain. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang dapat mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Srengat membutuhkan inovasi dan variasi pembelajaran. Metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu solusi yang dipilih peneliti untuk mengatasi masalah tersebut terutama dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur. Peneliti memilih teks prosedur karena siswa masih kurang bisa menguraikan langkah memakai atau membuat sesuatu. Selain itu, siswa membutuhkan suatu kata kunci atau suatu hal yang dapat memunculkan ide siswa untuk menulis. Dari uraian masalah tersebut, maka peneliti akan

---

<sup>7</sup> R I Mendikbudristek, "Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI*, 2022, hlm. 8.

melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII di SMPN 1 Srengat*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Bagaimana pengaruh metode *Crossword Puzzle* terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII di SMPN 1 Srengat?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh metode *Crossword Puzzle* terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII di SMPN 1 Srengat.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan teoretis dan kegunaan praktis. Kegunaan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

### **1. Kegunaan Teoretis**

Hasil penelitian dapat digunakan untuk menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penggunaan metode *Crossword Puzzle* terhadap keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur. Selain itu, dapat digunakan sebagai acuan untuk variasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Sekolah

Pada penelitian ini, diharapkan dapat menjadi saran kepada sekolah untuk meningkatkan keterampilan menulis dan keinginan siswa dalam belajar. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi model untuk pembelajaran di kelas dan meningkatkan kualitas akademik sekolah khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### b. Bagi Guru/Pendidik

- 1) Sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam memilih metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Untuk saran kepada guru dalam menciptakan variasi pembelajaran dan konsep pembelajaran yang menyenangkan.

### c. Bagi Siswa/Peserta Didik

- 1) Siswa dapat memperoleh pengalaman dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan menulis.
- 2) Siswa dapat lebih memahami materi yang dipelajari dengan menyenangkan.

### d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan pembandingan bagi peneliti lain dalam mengembangkan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang tepat bagi siswa di sekolah.

## E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh dan tidak adanya pengaruh penerapan metode *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur di SMPN 1 Srengat.

- a. Ho: Tidak ada pengaruh signifikan antara penerapan metode *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur di SMPN 1 Srengat.
- b. Ha: Ada pengaruh antara penerapan metode *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur di SMPN 1 Srengat.

## F. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya untuk membuat sumber yang digunakan dalam penelitian ini relevan dan untuk membandingkan orisinalitasnya dengan penelitian sebelumnya. Untuk menghindari adanya plagiasi dari penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh mahasiswa di berbagai perguruan tinggi, peneliti mengidentifikasi penelitian yang relevan terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadani pada tahun 2019 yang berjudul *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros*, dilatarbelakangi oleh siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami istilah asing dalam mata pelajaran biologi sehingga dibutuhkan variasi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa menjadi lebih paham dengan materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental* dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ramadani, hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* meningkat secara signifikan. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan ditemukan, yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi kelas X SMA sedangkan yang akan diteliti adalah keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Cynthia pada tahun 2019 yang berjudul *Pengaruh Metode Permainan Crossword Puzzle terhadap Minat Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Sejarah*, dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran Sejarah sehingga hasil belajar kurang baik. Penelitian ini difokuskan untuk



menarik minat siswa agar bersungguh-sungguh dalam belajar Sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-eksperimental Design* dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah permainan *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif pada minat siswa mata pelajaran Sejarah. Penggunaan metode *Crossword Puzzle* ini membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan ditemukan, yaitu minat siswa dalam menulis pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA sedangkan yang akan diteliti adalah keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Febrianti pada tahun 2020 yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Metode Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Muhammadiyah 15 Medan*, dilatarbelakangi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang berasal dari peserta didik yaitu siswa memiliki kemampuan yang rendah dan pengetahuan yang minim terkait materi pelajaran. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari guru, yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah dan menghafal sehingga siswa merasa bosan. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental*.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Crossword Puzzle* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara

signifikan dan siswa mengalami peningkatan baik dalam segi nilai maupun keaktifan. Kekurangan dari penelitian tersebut adalah penelitian yang dilaksanakan secara *online* tidak berjalan dengan lancar karena adanya gangguan jaringan. Selain itu, respon siswa yang sedikit lama menjadikan waktu yang tersedia tidak dilaksanakan secara optimal. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan ditemukan, yaitu peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sedangkan yang akan diteliti adalah keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Cabana pada tahun 2020 yang berjudul *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Crossword Puzzle pada Peserta Didik Kelas VII C SMP Negeri 3 Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020*, dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dalam lisan maupun tulisan. Peserta didik sulit memahami kosakata dengan cara menghafalkan sehingga merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan memiliki dua siklus dengan mencakup kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh Cabana, penerapan metode *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada peserta didik yang dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah ketuntasan hasil tes yang dilakukan. Kekurangan

dari penelitian ini yaitu kurangnya pendekatan kepada siswa dan penjelasan metode yang masih kurang untuk diterima siswa. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan ditemukan, yaitu peningkatan penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, desain penelitian yang digunakan juga berbeda dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode *Quasi Experimental*.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Oktavia dan Has pada tahun 2020 yang berjudul *Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru*, *Crossword Puzzle* digunakan untuk mengatasi faktor kekurangan dari adanya pembelajaran IPS yang masih berpusat pada guru saja. Fokus pada penelitian yang dilakukan oleh Oktavia dan Has, yaitu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menyenangkan menggunakan metode *Crossword Puzzle* yang diamati dari hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* dengan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *Crossword Puzzle* dengan hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat perubahan proses pembelajaran yang menjadi aktif pada kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini

memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan ditemukan, yaitu variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sedangkan yang akan diteliti adalah keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa lima studi tersebut memiliki kesamaan dengan permasalahan yang akan diteliti, penggunaan metode *Crossword Puzzle*. Meski demikian, kelima penemuan tersebut tidak sepenuhnya sejalan atau sama dengan permasalahan yang sedang diselidiki. Perbedaan dan persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan tersebut disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll) Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Ramadani, Alfira. 2019. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis Aplikasi Puzzle Maker terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep <i>Kingdom Animalia</i> pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5	a. Variabel penelitian <i>Crossword Puzzle</i> b. Jenis penelitian kuantitatif c. Desain penelitian <i>Quasi Experimental</i>	a. Perbedaan antara variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu hasil belajar siswa dengan keterampilan menulis yang akan peneliti laksanakan. b. Dilakukan pada mata pelajaran Biologi kelas X SMA sedangkan yang akan	Hasil penelitian yang telah dilakukan Ramadani adalah rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi mengalami peningkatan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode tersebut.

	Maros. <i>Jurnal Binomial</i> , 2(2).		diteliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII SMP.	
2.	Cynthia, dkk. 2019. Pengaruh Metode Permainan <i>Crossword Puzzle</i> terhadap Minat Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Sejarah. PESAGI: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah, 7(6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Variabel penelitian <i>Crossword Puzzle</i></li> <li>b. Jenis penelitian kuantitatif</li> <li>c. Desain penelitian <i>Quasi Experimental</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perbedaan antara variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu minat siswa dengan keterampilan menulis yang akan peneliti laksanakan.</li> <li>b. Dilakukan pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA, sedangkan yang akan diteliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII SMP.</li> </ul>	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Cynthia dkk. adalah terdapat pengaruh yang positif pada peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan menggunakan metode <i>Crossword Puzzle</i> .
3.	Febrianti, Riska. 2020. Pengaruh Penggunaan Metode <i>Crossword Puzzle</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Muhammadiyah 15 Medan. Skripsi. Universitas Muhammadiyah	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Variabel penelitian <i>Crossword Puzzle</i></li> <li>b. Jenis penelitian kuantitatif</li> <li>c. Desain penelitian <i>Quasi Experimental</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perbedaan antara variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu peningkatan hasil belajar siswa dengan keterampilan menulis yang akan peneliti laksanakan.</li> <li>b. Dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak sedangkan yang</li> </ul>	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Febrianti, menunjukkan bahwa metode <i>Crossword Puzzle</i> dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan dan siswa mengalami peningkatan baik dalam segi

	Sumatera Utara Medan.		akan diteliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur.	nilai maupun keaktifan.
4.	Cabana, Lyaa. 2020. Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui <i>Crossword Puzzle</i> pada Peserta Didik Kelas VII C SMP Negeri 3 Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Jurnal ORBITH, 16(3).	<p>a. Variabel penelitian <i>Crossword Puzzle</i></p> <p>b. Jenis penelitian kuantitatif</p>	<p>a. Perbedaan antara variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu penguasaan kosakata dengan keterampilan menulis yang akan peneliti laksanakan.</p> <p>b. Dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris sedangkan yang akan diteliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur.</p> <p>c. Menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK).</p>	Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh Cabana, penerapan metode <i>Crossword Puzzle</i> dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada peserta didik yang dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah ketuntasan hasil tes yang dilakukan.
5.	Oktavia & Has. 2020. Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru.	<p>a. Variabel penelitian <i>Crossword Puzzle</i></p> <p>b. Jenis penelitian kuantitatif</p> <p>c. Desain penelitian <i>Quasi</i></p>	d. Perbedaan antara variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu hasil belajar siswa dengan keterampilan menulis yang akan peneliti laksanakan.	Hasil dari penelitian Oktavia dan Has, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode <i>Crossword Puzzle</i> dengan hasil belajar

	PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR, 5(1)	<i>Experimetal</i>	e. Dilakukan pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP sedangkan yang akan diteliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur.	siswa. Selain itu, terdapat perubahan proses pembelajaran yang menjadi aktif pada kegiatan pembelajaran di kelas.
--	--	--------------------	---	---

## G. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

Dalam penelitian, terdapat beberapa istilah yang kurang bisa dipahami. Oleh karena itu, diperlukan pembahasan masalah dalam penelitian ini agar tidak terdapat salah pengertian dalam mengartikan kata kunci penelitian.

#### a) Metode *Crossword Puzzle*

*Crossword Puzzle* atau Permainan teka-teki silang, dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif yang memungkinkan anak-anak untuk menikmati pembelajaran selama periode waktu yang lama sambil menghindari bosan atau jenuh.<sup>8</sup> Metode *Crossword Puzzle* merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan oleh guru dengan menyediakan sejumlah pertanyaan dan kata kunci untuk mengisi beberapa kotak kosong yang telah disusun sedemikian rupa untuk mengaitkan hasil jawaban berupa kata yang berkaitan dengan pertanyaan yang telah disediakan.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Zaini, Munthe, dan Aryani, *op.cit.*, hlm. 89.

<sup>9</sup> Cabana, *op.cit.*, hlm. 165.

b) Keterampilan Menulis

Menulis adalah membuat huruf atau angka dengan alat tulis dan menyampaikan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau cerita. Dari penjelasan tersebut, keterampilan menulis didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyampaikan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau cerita.<sup>10</sup>

c) Teks Prosedur

Teks prosedur merupakan salah satu teks yang menjelaskan mengenai cara atau langkah-langkah dalam membuat atau melakukan suatu hal secara jelas, lengkap, dan terperinci.<sup>11</sup> Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa teks prosedur merupakan teks yang berisi mengenai tata cara, urutan, atau langkah-langkah dalam melakukan sesuatu secara jelas, terperinci, dan lengkap.

2. Penegasan Operasional

a) Metode *Crossword Puzzle*

*Crossword Puzzle* atau teka-teki silang merupakan salah satu metode yang digunakan peneliti untuk mengatasi masalah pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih kurang variatif. Metode ini digunakan dengan menggunakan permainan teka-teki silang yang mengharuskan siswa untuk menyusun kata kunci sekaligus

---

<sup>10</sup> Ebta Setiawan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," *KBBI Indonesia*, 2012.

<sup>11</sup> Sudarsri Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. No. 2, Vol. 2, 2018.



kalimat yang menjadi acuan dalam menulis teks. Hal ini digunakan untuk memunculkan ide dan imajinasi siswa.

b) Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa yang dapat melatih motorik serta imajinasi dalam menyampaikan perasaannya dan dituangkan dalam bentuk tulisan.

c) Teks Prosedur

Teks prosedur merupakan salah satu teks yang berisi mengenai tata cara dan urutan dalam membuat atau melakukan sesuatu. Teks ini seringkali digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga sangat penting untuk siswa mempelajarinya.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang baik untuk menyusun sebuah penelitian harus sesuai dengan kaidah agar terdapat hasil yang baik. Berikut sistematika pembahasan penelitian ini.

Bab I mengenai pendahuluan. Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II mengenai kajian pustaka. Dalam hal ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti, yang terdiri dari pengertian metode *Crossword Puzzle*, pelaksanaan pembelajaran dengan

metode tersebut, dan juga kelemahan serta kelebihan. Selain itu, pada bab ini, peneliti juga menjelaskan mengenai materi pembelajaran teks prosedur, yaitu pengertian, tujuan atau fungsi, struktur teks prosedur, dan kaidah kebahasaannya.

Bab III mengenai metode penelitian. Dalam bab ini menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian yang akan dilakukan.

Bab IV mengenai paparan data dan hasil penelitian. Dalam hal ini menjelaskan tentang deskripsi data pada masing-masing variabel dengan teknik statistik deskriptif dan pengujian hipotesis.

Bab V mengenai pembahasan hasil penelitian. Dalam bab ini menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan penelitian dan membuktikan teori yang sudah ada kemudian menintegrasikan temuan penelitian ke dalam sebuah pengetahuan baru, dan menjelaskan kelebihan dan keterbatasan temuan pada penelitian.

Bab VI mengenai penutup. Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran pada penelitian yang telah dilakukan.

Daftar rujukan. Dalam daftar rujukan berisi mengenai daftar yang berisi bahan-bahan pustaka yang dipakai oleh penulis.

Lampiran-lampiran. Dalam lampiran berisi mengenai instrumen penelitian, data mentah hasil penelitian, rumus-rumus statistik yang

digunakan, hasil perhitungan statistik, surat izin, dan lampiran lain yang dianggap perlu.