

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa memegang peranan penting dalam mengungkapkan pikiran. Bahasa juga merupakan cara berpikir, menalar dan mengalami hidup. Bahasa memungkinkan orang untuk berinteraksi satu sama lain, saling berbagi pengalaman, dan untuk meningkatkan keterampilan intelektualitas. yang mempunyai kedudukan dan fungsi penting sebagai bahasa negara dan bahasa nasional. Bahasa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk sosial yang sangat membutuhkan bahasa untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Bahasa Indonesia merupakan bahasa ibu yang menjadi pembelajaran wajib yang dilaksanakan dalam pendidikan Indonesia (Yohana et al., 2021). Dalam proses pembelajaran bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberi mereka ruang yang cukup untuk mengembangkan kemampuan mereka berdasarkan bakat, minat, dan perkembangan fisiknya. Dalam rangka mendukung kemampuan siswa dalam memecahkan masalah maka perlunya dilakukan penguatan dalam pembelajaran mandiri (Amaliyah et al., 2019).

Komunikasi sangat penting dilakukan terutama peserta didik kepada gurunya. Komunikasi merupakan suatu hubungan timbal balik antar individu yang saling mengirim dan menerima pesan (Handayani et al., 2021). Maka dari itu ketika guru menyampaikan materi kepada peserta didik, sebisa mungkin memberikan timbal balik, misalnya peserta didik sudah paham belum mengenai materi yang telah diberikan oleh gurunya. Keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat bergantung pada banyak hal efektivitas komunikasi di dalam kegiatan berlangsung. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang paling penting, khususnya di sekolah dasar dengan kelas rendah (I, II dan III) dan tinggi (IV, V, VI) Sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, teknologi, seni dan informasi dengan bantuan bahasa yang disajikan oleh guru sejak awal pembelajaran (Feshtyani et al., 2021). Guru harus merencanakan, melaksanakan

dan mengevaluasi semua aspek terlibat dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai praktisi dan pelajar.

Komunikasi adalah elemen penting dalam interaksi manusia. Dalam dunia yang semakin terhubung melalui teknologi, komunikasi telah berkembang menjadi berbagai bentuk, termasuk komunikasi verbal dan non-verbal, komunikasi tertulis, dan komunikasi melalui media sosial. Menurut (Setyonegoro et al., 2020) Melalui kegiatan komunikasi, manusia dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan berimajinasi. Berbagai informasi yang berkembang dan diterima dan dikembangkan melalui proses berpikir inilah, manusia dapat meningkatkan kualitas hidup. Dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki manusia melakukan kegiatan berbicara karena dua hal. Pertama, adanya dorongan dalam dirinya, dorongan ini muncul dari hasil proses berpikir. Kedua disebabkan respons atas hal-hal yang diperoleh dari panca Indera. Respons tersebut diolah dalam otak dan diekspresikan kembali dan tindak tutur kosa kata.

Dalam berkomunikasi baik bahasa lisan atau tulisan, misalnya saat menulis tulisan, memerlukan kemampuan menulis yang baik. Tulisan yang baik memungkinkan orang mengungkapkan perasaan, sikap, dan pikirannya secara jelas dan efektif kepada pembaca. Menurut Fitrianto (2021) Tujuannya adalah penguasaan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman atau sikap oleh peserta didik. Menulis bukan sekedar menuangkan kata-kata ke dalam bentuk tulisan, tetapi mempunyai mekanisme dan sistem untuk menuliskan ide, pemikiran, atau pengetahuan dalam struktur yang benar (Aryananda et al., 2019). Bagi peserta didik, penerapan dan pemahaman keterampilan menulis yang efektif masih kurang terutama ketika memahami unsur-unsur sebuah teks. Kurangnya pemahaman keterampilan menulis yang efektif disebabkan siswa terkesan pasif dan tidak mampu menulis kalimat secara utuh. Kesulitan ini terutama terlihat selama pembelajaran empat keterampilan berbahasa yang dihasilkan dari kemampuan menguasai kosa kata bahasa Indonesia rendah. Empat keterampilan berbahasa itu sendiri yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut

peserta didik harus menguasai untuk menjadikan mereka profesional dalam berbicara.

Keempat keterampilan berbahasa tidak digunakan sendiri-sendiri sebagai alat komunikasi, melainkan saling berkaitan. Ketika anak mencapai sekolah dasar, mereka menulis merupakan suatu keterampilan proses berpikir dalam mengungkapkan gagasan yang dituangkan dalam bentuk tulisan untuk mendeskripsikan sesuatu (imajinatif dan fakta). Pada tahap menulis, pemikiran dan ide penulis muncul dalam teks. Teks adalah sebuah paragraf kalimat. Menurut Ghufroon et al (Dalam Musdolifah et al., 2023) kalimat adalah unit terkecil bahasa berupa kata-kata yang memuat gagasan dan ide dalam proses komunikasi. Kalimat yang berhasil mencapai suatu tujuan disebut kalimat efektif. Mempelajari menulis yang efektif penting bagi peserta didik karena membantu mereka mengkomunikasikan gagasan dengan jelas, baik secara tertulis maupun lisan. Menurut Rahmawati et al (2018) kalimat efektif merupakan kalimat yang dapat dipahami melalui ketepatan pengungkapan gagasan dan ide dari penulis.

Kemampuan menulis secara efektif memerlukan latihan yang mengedepankan konsep dan pemahaman yang terkandung dalam setiap teks. Peserta didik yang aktif melatih keterampilan menulisnya menjadi lebih kreatif dan lebih mudah mengungkapkan ide dan konsepnya dalam bentuk tulisan. Menurut Indrawati & Sukanadi (2024) Seseorang akan berhasil mengungkapkan perasaan, sikap dan isi pikirannya dalam bahasa secara jelas dan efektif kepada pembaca jika ia mampu mengungkapkannya dengan kalimat yang baik. Kalimat efektif memiliki ciri-ciri yang khas, yakni kesepadanan struktur, keparalelan bentuk, kehematan kata, kecermatan penalaran, kepaduan gagasan, dan kelogisan bahasa (Julianus et al., 2020). Inti dari ciri-ciri kalimat efektif tersebut adalah adanya kejelasan dalam struktur kalimat (S, P, O, K) tanpa menggunakan kata-kata yang tidak perlu sehingga makna yang dihasilkan akan jelas dan logis (Sumiaty, 2022).

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SD selama ini, pendidik hanya bertujuan untuk menghafalkan materi pembelajaran dan interaksi pengajaran hanya berlangsung satu arah (monoton), pendidik hanya memberikan materi dan

berperan utama dalam pembelajaran sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam pembelajaran sehingga penggunaan Bahasa Indonesia hanya berfungsi pada saat beraktivitas Belajar mengajar saja (KBM). Menurut Santoso & Amaliyah (2022) pembelajaran merupakan sebuah proses, bukan hanya sebuah peristiwa yang dipandang awal dan akhirnya saja. Situasi ini menciptakan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik relatif kurang berkembang, berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada khususnya dan mata pelajaran lain pada tingkat itu. Rendahnya minat membaca peserta didik dibuktikan ketika hanya membaca buku pelajaran yang mereka punya, pada umumnya peserta didik hanya membaca di kelas saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 11 September 2023 yaitu memperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Indonesia di kelas IV SD 4 Karangrowo, yaitu *pertama*, pendidik tidak menggunakan media dalam proses belajar mengajar, yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan pemahaman, memantapkan kosa kata peserta didik. Pendidik sudah menggunakan metode pembelajaran, tetapi kurang memperhatikan kesesuaian metode yang diterapkan dengan kebutuhan kelas yaitu menggunakan metode ceramah, metode ini berpusat pada guru dalam menyampaikan jenis materi pembelajaran kepada peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peserta didik kurang termotivasi dalam belajar Bahasa Indonesia karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang percaya diri ketika berbicara Bahasa Indonesia yang dibuktikan pada saat guru menyuruh peserta didik untuk mengerjakan soal dipapan tulis namun peserta didik menolak untuk maju ke depan. Selain itu, ketika peserta didik diberi pertanyaan dan menjawab didepan kelas hanya diam sambil menundukkan pandangan. Hal inilah yang menjadi faktor utama yang membuat peserta didik cepat merasa bosan dan tidak termotivasi untuk membangun kosa kata. *Kedua*, peserta didik cenderung pasif ketika mengikuti pembelajaran dikarenakan kurangnya pemahaman dalam proses pembelajaran berlangsung apalagi alat bantu belajar yang terbatas sehingga membuat peserta didik cepat bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan data dokumentasi, peneliti menemukan permasalahan *ketiga*, yang didapatkan dari ulangan harian bahwa hasil belajar peserta didik ada yang tuntas dan belum tuntas. Hasil belajar peserta didik masih cenderung kurang memuaskan, hal ini tampak dari nilai rata-rata ulangan harian kelas IV yang belum memenuhi nilai standar KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Peserta didik kelas IV SD 4 Karangrowo berjumlah 33 peserta didik terdiri dari 18 laki-laki dan 15 perempuan. Berdasarkan hasil ulangan harian ada 13 peserta didik (39,39%) yang telah memenuhi standar KKTP dan 20 peserta didik (60,61%) belum memenuhi standar KKTP dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 42. Hal ini disebabkan peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung kurang aktif, kurang memahami materi, dan banyak bicara sendiri dengan temannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya suatu model dan media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai penulisan kalimat efektif, menimbulkan minat dan kegembiraan peserta didik, serta menjadikan mereka termotivasi untuk belajar yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Selain model yang tepat, sarana yang juga penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (dalam Kironoratri, 2020) menyatakan media merupakan perantara yang dipakai oleh pengguna untuk dapat menyampaikan pendapat kepada penerima yang dituju. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam belajar dan memudahkan pendidik dalam mengajarkan atau menyampaikan materi.

Salah satu solusinya adalah dengan mendorong peserta didik mengidentifikasi kosa kata dengan mengajak mereka berdiskusi mengidentifikasi kosa kata yang akan dibaca. Peserta didik dapat melihat guru sebagai metode pendekatan langsung atau menggunakan pendekatan kolaboratif, seperti *Team Game Tournament (TGT)*. Beberapa model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik banyak dan beragam. Salah satu daya tarik yang ditawarkan kepada peserta didik adalah model pembelajaran kolaboratif gaya *Team Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams*

*Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu bagian dari kooperatif learning yang mudah diterapkan. Susanti & Suryadi (2020) menyatakan model ini merupakan model pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dengan cara bekerja kelompok dan melakukan permainan yang disertai dengan turnamen serta reward yang diberikan guru kepada pemenang turnamen tersebut. Ini adalah hal yang sangat menyenangkan dan menginspirasi dilakukan di kelas untuk menumbuhkan aktivitas peserta didik.

Sebuah metode yang menarik adalah metode Permainan. Metode permainan adalah suatu kegiatan bermain dengan aturan tertentu siapa yang berkenan, menantang dan mungkin untuk berkembang keahlian. Menurut Ulfiah & Wahyuningsih (2023) tujuan dari penerapan permainan pada pembelajaran yakni supaya peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga guru tidak sepenuhnya menjadi pusat pembelajaran. Selama prosesnya, peserta didik aktif mencari informasi jawaban secara mandiri sehingga secara tidak langsung materi pembelajaran yang diperoleh peserta didik tidak hanya bersumber dari penjelasan guru saja, peserta didik dapat menikmati berbagai permainan dan latihan khususnya adalah teka-teki silang. Teka-teki silang ini bermanfaat untuk kreativitas dan keaktifan peserta didik, dan menghidupkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga pengetahuan peserta didik akan bertambah (Rahma et al, 2023). Adanya aspek kesenangan tertentu yang dapat dicapai melalui penggunaan permainan dalam model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media teka-teki silang ini diharapkan peserta didik dapat menikmati proses belajar dalam situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk giat belajar sehingga menambah penguasaan kosa kata peserta didik.

Berdasarkan penelitian relevan dengan permasalahan tersebut adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2022) "*Efektivitas Media Gapok Dengan Model TGT Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Pola Kalimat Pada Siswa Kelas 3 SD*" Tujuan penelitian ini untuk menguji keaktifan media GAPOK dengan model TGT untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun pola kalimat. Hasil uji N-gain kelas eksperimen memperoleh skor Gain sebesar 0,781 masuk kategori sedang dan 78,07% masuk kategori efektif. Hasil uji N-gain kelas

eksperimen memperoleh skor Gain sebesar 0,335 masuk kategori tinggi dan 33,51% masuk kategori efektif. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bahwa media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, dapat direkomendasikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun pola kalimat.

Penelitian sebelumnya yang mendukung pemecahan masalah tersebut adalah penelitian Pulukadang et al (2021) yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif Melalui Model Mind Mapping Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Botupingge Kabupaten Bone Bolango*" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif siswa melalui model mind mapping pada siswa kelas V SDN 1 Botupingge, Kabupaten Bone Bolango. Hasil penelitian dapat diketahui bahwa siklus I dari 13 siswa meningkat menjadi 5 siswa atau 38,46% yang kurang mampu ada 6 siswa atau 46,15% dan tidak mampu 2 siswa atau 15,38%. Dan pelaksanaan siklus II ada 12 atau 92,3% sedangkan yang tidak mampu ada 1 siswa atau 7,7%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui model mind mapping dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif pada siswa kelas V SDN 1 Botupingge Kabupaten Bone Bolango

Berdasarkan Penelitian Afifah (2020) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia*" yang untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan menyusun kalimat Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Al- Azhar Kedunggalar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan tingkat menyusun kalimat dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) kelas V SD Al-Azhar Kedunggalar. Berdasarkan simpulan hasil penelitian tersebut, peneliti menyampaikan saran kepada siswa agar mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan memanfaatkan dan memaksimalkan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Guru sebaiknya menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk penulisan kalimat efektif dapat membantu guru dalam pembelajaran berkelanjutan. Strategi pembelajaran bahasa khususnya penulisan kalimat efektif di kelas perlu mendapatkan materi yang seimbang dalam proses belajar mengajar karena kenyataan didapatkan di lapangan antara tuntutan kurikulum dan pelaksanaan pembelajaran khususnya penulisan kalimat efektif di kelas belum tercapai kesesuaiannya sehingga perlu adanya model dan media yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu meningkatkan kerja sama tim, peserta didik belajar untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dengan menghargai peran masing-masing anggota tim. Selain itu, peneliti juga menggunakan media KAKI SI KOKA (Teka-teki Silang Kosakata) yang dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik saat kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media Teka-teki Silang adalah dalam penggunaan media TTS terdapat unsur permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa harus menanggapi situasi yang tidak menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas tentang **“Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan KAKI SI KOKA Untuk Meningkatkan Penulisan Kalimat Efektif Peserta Didik Kelas IV SDN 4 Karangrowo”** Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui media teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik kelas IV SD 4 Karangrowo dan aktivitas belajar menggunakan teka-teki silang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model pembelajaran *TGT* berbantuan media KAKI SI KOKA pada peserta didik kelas IV SDN 4 Karangrowo?
2. Bagaimana peningkatan penguasaan kosa kata dengan diterapkannya model pembelajaran *TGT* berbantuan media KAKI SI KOKA pada peserta didik kelas IV SDN 4 Karangrowo?
3. Bagaimana aktivitas peserta didik dengan diterapkannya model pembelajaran model pembelajaran *TGT* berbantuan media KAKI SI KOKA pada peserta didik kelas IV SDN 4 Karangrowo?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model pembelajaran *TGT* berbantuan media KAKI SI KOKA pada peserta didik kelas IV SDN 4 Karangrowo.
2. Mendeskripsikan peningkatan penguasaan kosa kata dengan diterapkannya model pembelajaran *TGT* berbantuan media KAKI SI KOKA pada peserta didik kelas IV SDN 4 Karangrowo.
3. Mendeskripsikan aktivitas peserta didik dengan diterapkannya model pembelajaran model pembelajaran *TGT* berbantuan media KAKI SI KOKA pada peserta didik kelas IV SDN 4 Karangrowo.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan atau wawasan, metode atau teknik pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif terbaik selama pembelajaran dan dapat digunakan oleh guru Bahasa Indonesia untuk meningkatkan penulisan kalimat efektif.

## 2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada :

### 1) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini guru diharapkan mendapat kesempatan dalam mempraktikkan teorinya bahwa media yang digunakan cocok untuk meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang efektif

### 2) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini peserta didik diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosa kata, memperoleh prestasi belajar yang tinggi, dan mendapat pengalaman lebih aktif dalam pembelajaran

### 3) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini sekolah diharapkan mampu mengetahui pemanfaatan media teka-teki silang serta dapat diaplikasikan sebagai referensi yang dapat digunakan dalam meningkatkan penulisan kalimat efektif Bahasa Indonesia di sekolah yang bersangkutan

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada peningkatan penguasaan kosa kata peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada kelas IV SDN 4 Karangrowo Undaan Kudus dengan populasi berjumlah 33 peserta didik dengan rincian 18 laki-laki dan 15 Perempuan. SDN 4 Karangrowo beralamat di Desa Dk.Krajan Karangrowo Undaan Kudus. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Acuan dalam penelitian ini adalah Kurikulum Merdeka pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Tujuan Pembelajaran 4.13 Pelajar dapat merevisi dan menyunting tulisannya sendiri terkait alur cerita, penggunaan ejaan dan tanda baca dengan bimbingan dari guru

Mengacu pada kurikulum tersebut, maka penelitian ini difokuskan untuk mencapai beberapa indikator meliputi a) memiliki unsur kalimat yang lengkap; b) menggunakan ejaan dan kaidah bahasa Indonesia yang benar; c) pilihan diksi yang tepat; d) tidak bertele-tele; dan e) struktur kalimat. Model pembelajaran yang

digunakan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Teka-teki Silang (KAKISI KOKA). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosa kata. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media Teka-Teki Silang (KAKI SI KOKA).

## **1.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini memperhatikan beberapa istilah yang perlu diperhatikan, yakni sebagai berikut.

### **1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

*Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memotivasi peserta didik, mendorong kerja sama tim, dan meningkatkan pemahaman dalam materi pelajaran. Komponen utama dalam model ini adalah pembagian kelompok, pengajaran materi, pertandingan kelompok, kuis dan turnamen, dan kolaborasi tim. Keuntungan dari model pembelajaran TGT yaitu meningkatkan kerja sama tim, meningkatkan motivasi, pemahaman yang lebih baik, dan pengajaran responsif. Model TGT adalah salah satu dari banyak model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung perkembangan sosial serta akademik peserta didik.

### **2. KAKI SI KOKA**

Teka-teki silang adalah permainan atau puzzle yang biasanya terdiri dari kotak-kotak kecil yang disusun dalam bentuk grid atau kisi-kisi. Setiap kotak kecil ini biasanya berisi satu huruf, dan tujuan pemainnya adalah mengisi semua kotak-kotak ini dengan huruf-huruf yang membentuk kata atau frase tertentu berdasarkan petunjuk-petunjuk yang diberikan. Petunjuk-petunjuk ini biasanya diberikan dalam bentuk pertanyaan atau deskripsi yang mengarahkan pemain untuk menemukan kata atau frase yang sesuai dengan kotak-kotak tersebut. Petunjuk-petunjuk ini terbagi menjadi dua jenis: yang menyeberang (horizontal) dan yang menurun (vertikal), sehingga pemain perlu mencari kata yang cocok baik secara horizontal maupun vertikal.

### **3. Kalimat Efektif**

Kalimat adalah satuan bahasa yang terdiri dari satu atau lebih kata yang memiliki makna dan dapat menyampaikan pernyataan, pertanyaan, perintah, atau ungkapan. Sedangkan kalimat efektif adalah kalimat yang disusun untuk menyampaikan informasi dengan jelas, singkat, dan tepat. Kalimat ini mudah dipahami, menggunakan kata-kata yang sesuai, serta memiliki struktur yang logis dan teratur. Tujuannya adalah agar pesan dapat diterima dengan baik oleh pembaca atau pendengar.

### **4. Keterampilan Mengajar Guru**

Keterampilan guru adalah sekumpulan kemampuan, kompetensi, dan keahlian yang dimiliki oleh seorang guru untuk menjalankan tugasnya secara efektif dalam proses pembelajaran. Keterampilan ini meliputi berbagai aspek yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, membantu siswa memahami materi, serta mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial siswa. Keterampilan guru peneliti memilih keterampilan dasar yaitu: 1) keterampilan membuka pembelajaran; 2) keterampilan menjelaskan materi pembelajaran; 3) keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran; 4) keterampilan mengelola kelas; 5) keterampilan melaksanakan bimbingan diskusi kelompok kecil; 6) keterampilan bertanya; 7) keterampilan menutup pembelajaran.

### **5. Aktivitas Belajar Peserta Didik**

Aktivitas belajar peserta didik adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Aktivitas ini melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan materi pembelajaran, guru, dan teman sekelas, yang bertujuan untuk memahami konsep-konsep baru, peneliti memilih kegiatan aktivitas belajar peserta didik yaitu: 1) kegiatan visual; 2) kegiatan lisan; 3) kegiatan mendengarkan; 4) kegiatan menulis; 5) kegiatan mental; 6) kegiatan emosial.