

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

*Word Square* adalah suatu permainan mencari kata dengan cara menggarisi deretan huruf yang membentuk kata . Lalu siswa dituntut untuk menulis kata yang telah ditentukan dalam sebuah kotak yang berisi deretan huruf yang akan menjadi sebuah kata yang padu dan sesuai tema.

Di dalam Teori Urdang (Nurhidayah, 2012) *Word Square is a set of word such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally*, artinya word square adalah sejumlah kata yang disusun satu di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun. Sedangkan menurut Hornby (dalam Nurhidayah, 2012:16) mengungkapkan bahwa word square adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. maka dapat disimpulkan Word Square merupakan suatu model pembelajaran yang lebih melatih sikap teliti dan kritis. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Word Square* dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan karena pembelajaran berupa permainan, melatih siswa berdisiplin, merangsang siswa untuk berfikir efektif karena model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat terhadap materi pembelajaran.

Pada prinsipnya media *Word Square* dapat menciptakan keseruan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain daripada itu pengkaji merasa siswa dapat menjadi lebih teliti disebabkan siswa dapat melihat secara cermat contoh kata yang sedang dicari dan kata yang akan ditulis nantinya.

Selanjutnya pengkaji akan membahas mengenai langkah – langkah permainan *Word Square* adalah sebagai berikut :

Langkah-langkah Membuat Permainan Word Square.

Dalam pembelajaran Word square, Saptono dalam Wurianingrum (2007: 18)

mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran word square sebagai berikut.

1. Siswa diarahkan untuk mempelajari topik tertentu yang akan disampaikan.
2. Siswa disuruh menemukan istilah dalam word square yang relevan dengan topik yang telah dipelajari.
3. Siswa memberikan penjelasan tentang kata yang ditemukan. Informasi dari siswa tentang kata tersebut sebanyak-banyaknya digali oleh guru.
4. Penjelasan siswa divariasikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa.

Taniredja, dkk. (2012: 115) menjelaskan langkah-langkah membuat permainan *Word Square* :

- a. Membuat kotak sesuai kebutuhan

Kotak yang dimaksud disini adalah kotak-kotak dalam tabel yang tiap kotaknya berisikan huruf-huruf yang diinginkan, huruf-huruf tersebut letaknya berdekatan sehingga sebagian membentuk kata yang merupakan jawaban dari suatu soal tersebut. Sedang huruf lain berfungsi sebagai pengecoh.

- b. Membuat soal sesuai tujuan pembelajaran khusus

Soal-soal yang dibuat harus sesuai tujuan pembelajaran khusus agar tidak melenceng dari materi yang sedang dilaksanakan, sesuai dengan kemampuan peserta didik dan dapat tercapai dengan maksimal.

Adapun Taufik (2010: 23) menyebutkan langkah-langkah dalam penerapan *Word Square*, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.

- b. Guru membagikan lembar kegiatan sesuai contoh.
- c. Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
- d. Memberikan poin untuk jawaban yang benar.