

**MEDIA E-LEARNING STORYMAPS BERBANTUAN CROSSWORD PUZZLE  
MATERI KEKAYAAN ALAM YANG ADA DI INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN VISUAL SPASIAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Atik Adina Kholisoh<sup>1</sup>, Cindya Alfi<sup>2</sup>, Mohamad Fatih<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD,FIPS, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar  
[atikadinakholisoh@gmail.com](mailto:atikadinakholisoh@gmail.com) , [cindyalfi22@gmail.com](mailto:cindyalfi22@gmail.com),  
[mohamad.fatih@unublitar.ac.id](mailto:mohamad.fatih@unublitar.ac.id)

**ABSTRACT**

*The aim of this research is to produce a product that is used as learning media in Class V, namely e-learning storymaps assisted by crossword puzzle to improve students' spatial visuals. This type of development uses the ASSURE model which includes analyze learners, state objectivity, select methods, media, and materials, utilize materials, require learner participation, and evaluate and revise. The instrument used was a questionnaire. Product validity tests were obtained from media experts, material experts and language experts. Material expert assessment reached 97%. Media expert results reached 91%. Meanwhile for linguists it reaches 88%. Next, the feasibility test for e-learning storymaps by crossword puzzle is based on the results of the teacher response questionnaire. The results of the teacher response questionnaire 97,5% in the very appropriate category. Based on research on e-learning media, storymaps assisted by crossword puzzle can help improve students' spatial visuals. These results are based on an average N-Gain score of 0,81 in the high category*

*Keywords: E-Learning, Storymaps, Spatial Visuals*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk yang digunakan sebagai media pembelajaran di Kelas V yaitu media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle* untuk meningkatkan visual spasial siswa. Jenis pengembangan ini menggunakan model ASSURE yang meliputi analyze learners, state objectivity, select method media and materials, utilize materials, require learner participation, dan evaluation and revise. Instrumen yang digunakan adalah angket. Uji validitas produk diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil ahli media mencapai 91%. Penilaian ahli materi mencapai 97%. Sedangkan pada ahli bahasa mencapai 88%. Selanjutnya uji kelayakan media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle* didasarkan pada hasil angket respon guru. Hasil angket respon guru adalah 97,5% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penelitian media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle* dapat membantu meningkatkan visual spasial siswa. Hasil tersebut berdasarkan rata-rata skor N-Gain sebesar 0.81 dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Media *E-Learning*, *Storymaps*, Visual Spasial

**A. Pendahuluan**

Pembelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji

tentang makhluk hidup dan benda mati dalam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan

manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mata pelajaran IPAS ini mampu membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya.

Oleh karena itu di dalam Kurikulum Merdeka IPAS memberikan makna kepada siswa agar mampu mengembangkan konsep dan ketrampilan dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2022). Sesuai dengan pendapat (Sonia dkk., 2023) yang menyampaikan dalam pembelajaran IPAS siswa akan mendapatkan pengalaman belajar melalui analisis fenomena alam. IPAS dapat diartikan sebagai metode untuk memahami segala fenomena alam semesta dengan melakukan pengamatan sehingga menghasilkan kesimpulan akhir yang logis.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian dari kurikulum merdeka, kurikulum yang baru diterapkan di Indonesia belum dapat diterapkan dengan maksimal, karena penerapan kurikulum merdeka memerlukan kesiapan yang tinggi dari sekolah, guru, orang tua dan siswa untuk mengimplementasikannya. Sebagaimana dengan fenomena yang

terjadi di lapangan, berdasarkan temuan awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Kepanjenkidul Kota Blitar pada Selasa 21 November 2023, dapat diperoleh beberapa permasalahan yang mengakibatkan kurang tertariknya siswa dalam pembelajaran IPAS.

Permasalahan yang *pertama* yaitu media yang digunakan guru masih terbatas berupa buku dan papan tulis, guru masih sering menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Pembelajaran yang tidak menarik membuat siswa melakukan tindakan diluar tujuan mereka seperti hanya bermain sendiri, berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga pembelajaran tidak berjalan sesuai yang di inginkan guru. Sama dengan yang dikatakan (Fatih & Alfi, 2021) guru menggunakan metode dan model pengajaran standar, termasuk ceramah. Hal ini menimbulkan kebosanan dan kurangnya konsentrasi di kalangan siswa serta menurunkan minat siswa dalam belajar.

*Kedua* kurangnya pemanfaatan media elektronik, padahal pada saat ini media elektronik tentu sangat diperlukan, karena mengingat dengan

seiring perkembangan teknologi maka guru juga harus mampu berinovasi dengan media yang dapat digunakan siswa baik dirumah maupun disekolah. *Ketiga* media pembelajaran yang belum berupa IT. Media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yang berupa buku dan papantulis membuat antusias siswa dalam belajar kurang maksimal, hal tersebut membuat siswa kurang semangat ketika melakukan pembelajaran dikelas.

*Keempat*, banyaknya mata pelajaran yang menjadi tanggung jawab guru kelas membuat guru kelas kewalahan jika harus menyiapkan media pembelajaran yang inovatif dan baru pada setiap mata pelajaran. Pembuatan media pembelajaran berbasis IT yang memerlukan waktu dan tenaga, hal tersebut yang menjadi kendala guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif. *LCD proyektor* yang tersedia namun belum dimanfaatkan secara maksimal, maka peneliti ingin memanfaatkan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada tersebut.

Sesuai pendapat(Alfi C, Sumarmi, 2016) pada saat ini perkembangan pembelajaran sudah mengalami kemajuan. Hal ini berdasarkan fakta bahwa teknologi

informasi dan komunikasi dalam perkembangannya telah memengaruhi dunia pendidikan. Semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tahap muka ke arah pendidikan yang lebih terbuka dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran (*relationship*) dan memenuhi kebutu

Melihat dari permasalahan yang telah ditemukan peneliti dilapangan terkait kurangnya media pembelajaran, kurangnya media pembelajaran elektronik serta kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan media elektronik berupa *storymaps* berbantuan *crossword puzzle* dimana didalam media tersebut terdapat penjelasan terkait Kekayaan alam yang ada di Indonesia yang dibuat secara menarik, praktis dan dapat digunakan tidak hanya oleh pengguna (guru) dan siswa, melainkan dapat dijadikan perpustakaan digital milik sekolah.

Secara bahasa *e-learning* berasal dari kata 'e' yang berarti electronic dan 'learning' yang berarti pembelajaran. Sehingga kata elearning bisa di artikan pembelajaran

yang memanfaatkan jasa elektronika. Sedangkan pengertian *e-learning* secara umum adalah materi pembelajaran yang dikirim menggunakan suatu alat media elektronik bisa berupa intranet/extranet, internet, audio/video, tape, satellite broadcast, interactive TV, CD-ROM, dan computer-based training (CBT), sehingga lebih fleksibel untuk mendukung dan meningkatkan proses pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Sedangkan lebih khusus *e-learning* juga dapat diartikan sebagai suatu pemanfaatan teknologi internet untuk menyebarkan/mentransfer materi pembelajaran, sehingga dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun mereka berada (Magdalena dkk., 2020).

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* untuk pembelajaran IPAS membutuhkan model bagian dari komponen system pembelajaran untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Menurut (Ratna Tiharita Setiawardhani, 2013) *E-Learning* merupakan proses instruksi atau pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu

proses belajar mengajar dimana pelajar sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun.

Media story map ESRI telah menjadi populer di banyak negara sebagai sarana untuk menyebarkan informasi dalam berbagai bidang. Contohnya, di Italia, story map digunakan untuk mempromosikan warisan budaya. Di bidang pengambilan keputusan dan perencanaan dinamis untuk kota yang tangguh terhadap banjir, story map telah terbukti sebagai media yang efektif di Sudan, story map digunakan sebagai media informasi terkait ketahanan menghadapi perubahan iklim (Nurjannah dkk, 2023). Adapun kelebihan dari media ini yaitu dalam penggunaannya tentunya mudah hanya dengan menggunakan teknologi seperti laptop/gawai. Selain itu juga masih banyak lagi kelebihannya seperti pengguna lebih praktis dalam menggunakannya dan komponen spesifikasinya sangat indah dikemas sesuai CP dan ATP siswa kelas V. Hal ini dalam spesifikasinya sangat ringkas berisi materi yang mudah dicerna pengguna serta berisi gambar yang tidak membuat pengguna bosan menggunakannya.

*Crossword puzzle* atau teka teki silang menurut (Mursilah, 2017) yaitu permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang) atau sejenisnya berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem pendekatan, serta pemecahan masalah secara umum atau suatu model pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Sedangkan menurut (Samarinda dkk., 2022) *Crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review kembali materi) yang sudah disampaikan Dengan bantuan *crossword puzzle* atau bisasa disebut dengan teka teki silang siswa akan merasa lebih senang dalam pembelajaran karena siswa akan antusias dalam mengerjakan tugas terkait materi yang disampaikan berupa teka teki tersebut. Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik sehingga media dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta.

Kekayaan alam yang ada di Indonesia merupakan bagian materi pembelajaran dari IPAS. Kekayaan

alam disini membahas kekayaan laut, darat, bumi, dan kekayaan alam lainnya yang terkandung didalam bumi Indonesia. Kekayaan sumber daya alam tersebut sebagian telah dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan bangsa Indonesia dan sebagian lainnya masih berupa potensi yang belum dimanfaatkan karena berbagai keterbatasan seperti kemampuan teknologi dan ekonomi.

Visual spasial merupakan kemampuan yang terdapat dalam diri anak, berupa ketrampilan berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah atau menemukan jawabannya. Kecerdasan ini dapat dikembangkan dengan beberapa cara antara lain; video, gambar, menggunakan model dan diagram. Kecerdasan visual-spasial dapat distimulasi melalui berbagai media. Salah satu media yang dapat menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak adalah media audio visual. Media audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan visual dan auditif digunakan untuk merangsang indra pengelihatannya dan indra pendengarannya anak (Harmonis dkk, 2022). Kecerdasan ini digunakan anak untuk berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah

atau menemukan jawaban. Indikator kecendasan *visual spasial* menurut (Syafiqah dkk., 2020) sebagai berikut: (a) Pengimajinasian (*Imagining*) (b) Pengkonsepan (*Conceptuaizing*) (c) Pemecahan masalah (*Problem solving*) (d) Pecarian pola (*Pattern seeking*).

Berdasarkan paparan diatas, di dukung pendapat ahli serta hasil penelitian sebelumnya. Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru Kelas V SDN 2 Kepanjenkidul Kota Blitar. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle* untuk meningkatkan visual spasial siswa kelas V SDN 2 Kepanjenkidul Kota Blitar.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). metode *Research and Development* menurut (Sugiyono,2017) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kevalidan produk tersebut. model pengembangan untuk penelitian ini adalah model ASSURE yang terdiri dari 6 tahap meliputi

analyze learners, state objectivitas, select methods, media and materials, utilize materials, requires learner participation, evaluation and revisions.). Sasaran pengembangan media ini adalah guru dan siswa Kelas V SDN 2 Kepanjenkidul Kota Blitar yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan, kelayakan.

Penilaian kevalidan produk diperoleh melalui penilaian ahli media, materi dan ahli bahasa. Penilaian kevalidan dilakukan dengan menggunakan angket. Hasil perhitungan tersebut kemudian dicari rata-rata untuk menentukan kevalidan media pembelajaran. berikut sebaran rentang kategori kevalidan media:

**Table 1 Kriteria Kevalidan**

<b>Tingkat ketercapaian</b>	<b>Kategori Kevalidan</b>
85,01-100	Sangat valid, tanpa revisi
70,01-85.00	Cukup valid, perlu sedikit revisi
50,01-50.00	Kurang valid, perlu banyak revisi
01,00-50.00	Tidak valid, perlu revisi total

(sumber: diadaptasi dari Akbar,2013)

Kemudian data kelayakan diperoleh melalui hasil angket respon guru. Data tersebut dianalisis menggunakan *skala likert*, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dilakukan dengan

menginterpretasikan kedalam empat skala sebagai berikut:

**Table 2 Kriteria Kelayakan**

Tingkat ketercapaian	Kategori Kelayakan
85,01-100	Sangat layak
70,01-85,00	Cukup layak
50,01-50,00	Kurang layak
01,00-50,00	Tidak layak

(Sumber: diadaptasi dari Akbar,2013)

Sedangkan nilai hasil dari *pre-test* dan *pos-tes* siswa dianalisis untuk peningkatan visual spasial mereka pada materi kekayaan alam yang ada di Indonesia. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbandingan skor antara *pre-test* dan *pos-test*. Analisis data ini dapat dinyatakan dengan menggunakan skor N-gain standar. Standar N-Gain untuk tes peningkatan visual spasial siswa ini dihitung dengan menggunakan permasalahan berikut.

$$G = \frac{\text{nilai pos test} - \text{nilai pre test}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pre test}}$$

Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Table 3 Kategori Nilai N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$1 \geq g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$0,3 > g \geq 0,3$	Rendah

(Zulmi & Akhlis, 2020)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle* yang dikembangkan menggunakan model

ASSURE. Model ASSURE terbukti dapat diterapkan secara luas dalam berbagai aspek pengembangan, mencakup model, media, strategi, metode, dan materi ajar (Arriyani & Pratama, 2021). Adapun penjabarannya sebagai berikut.

#### 1. Analyze Learners

Tahap pertama dari model ini adalah diperoleh dari hasil wawancara dengan guru di SDN 2 Kepanjenkidul Kota Blitar. Wawancara terhadap guru dilaksanakan pada bulan November tanggal 23, 2023. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal tersebut, dapat disimpulkan beberapa hal masalah yang dihadapi, guru masih terbatas mengacu pada pemanfaatan buku proses pembelajaran IPAS, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, guru juga jarang sekali memberikan atau bahkan membuat media, karena keterbatasan sehingga siswa menjadi kurang aktif dan interaktif dalam pembelajaran.

#### 2. State objectivitas

Pada tahap ini menentukan tujuan pembelajaran. langkah kedua ini melibatkan penetapan tujuan penelitian yang memiliki karakteristik spesifik. Objektifitas penelitian didapat dari analisa data pada studi pra-

penelitian(Fatih & Firdaus, 2022).dalam penelitian ini materi yang dibahas adalah kekayaan alam yang ada di Indonesia. Materi ini sesuai dengan kurikulum merdeka CP fase C dimana siswa dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan yang ada di Indonesia. Adapun tujuan penelitian ini menghasilkan produk media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle* sebagai desain pembelajarannya sehingga menjadi produk yang valid, layak, dan mampu meningkatkan visual spasial siswa.

### **3. Select Methods, Media, and Materials**

Setelah menentukan tujuan pembelajaran langkah selanjutnya adalah memilih strategi belajar, dan memilih sumber materi belajar.Pemilihan metode, media, dan materi pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Agustin & Zuhdi, 2021). Strategi belajar yang digunakan yaitu strategi pembelajaran kooperatif (STAD). Sedangkan pada sumber materi pembelajaran yaitu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan

permasalahan yang ada, setelah mengetahui permasalahan tersebut peneliti mendapatkan informasi terkait media pembelajaran dan bahan ajar yang dapat menggabungkan antara materi dan soal latihan yang berbantuan *crossword puzzle*. Materi yang digunakan yaitu kekayaan alam yang ada di Indonesia pada kelas V. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle*.

### **4. Utilize Methods, Media and Materials**

Pada tahap ini peneliti melanjutkan uji kevalidan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang diujikan kepada para ahli. Hasil dari uji kevalidan media ,materi, dan bahasa ditunjukkan pada table berikut:

**Table 4 Uji Kevalidan**

<b>Uji validasi</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Media	91%	Sangat valid
Ahli Materi	97%	Sangat valid
Ahli Bahasa	100%	Sangat valid

Uji validasi isi dibagi menjadi 3, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada ahli media, diperoleh presentase hasil validasi ahli media sebesar 91%. Kemudian untuk validasi ahli materi memperoleh

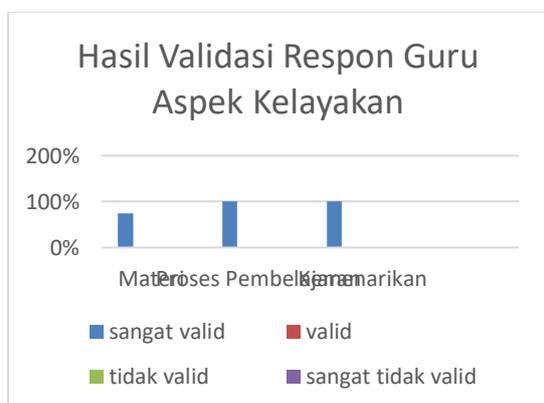
presentase sebesar 97%, dan validasi ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 88%. Dari ketiga validator tersebut diambil rata-rata dengan kriteria sangat valid.

### 5. *Require Learnes Participation*

Pada tahap ini peneliti akan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan peneliti. Implementasi yang disampaikan kepada kelas V. pada tahap ini siswa akan dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran, tetapi sebelum diberikan kepada siswa peneliti akan mengujikan media terlebih dahulu kepada guru kelas V apakah media tersebut layak digunakan di kelas atau tidak. Hasil dari uji kelayakan ditunjukkan pada table berikut :

**Table 5 Hasil Uji Kelayakan**

Skor yang diperoleh	Rata-rata presentase	Kategori
97,5%	100%	Sangat layak

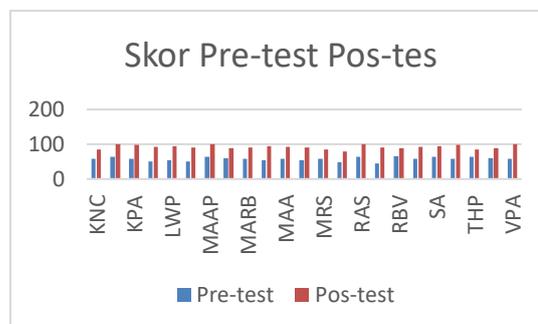


Gambar 1 Validasi Respon Guru

Selanjutnya peneliti melakukan implementasi kepada siswa yang digunakan untuk memperoleh data mengenai peningkatan visual spasial siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Uji coba produk melibatkan siswa kelas V SDN 2 Kepanjenkidul Kota Blitar dengan jumlah 23 siswa. Pelaksanaan implementasi yaitu hari Rabu 24 April 2024. Selama pelaksanaan implementasi produk ini peneliti menerapkan langkah-langkah sesuai Modul Ajar yang telah di susun. Peneliti melakukan 2 kali pembelajaran untuk mengetahui perbandingan peningkatan visual spasial.

**Table 6 Hasil N-Gain Peningkatan Visual Spasial**

Resp	Pre test	Pos tes	N-Gain	Kategori
Rata-rata	1315	2115	0.81	Tinggi



Gambar 2 Hasil N-Gain Peningkatan Visual Spasial

Berdasarkan hasil *pre test* dan *pos test* siswa kelas 5 dengan Uji N-Gain mendapatkan rata-rata 0.81 dengan kategori “tinggi”.

Adanya peningkatan visual spasial ini tak lepas dari pembuatan media dan pemilihan desain pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Alfi & Wibangga, 2023) (Mu’arofah dkk., 2023) yang berpendapat bahwa untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar tentu harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dapat meningkatkan semangat belajar dan mengubah persepsi siswa terhadap proses pembelajaran.

#### **6. Evaluasi dan Revisi.**

Pada tahap ini peneliti sedikit melakukan revisi pada media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle* terkait baground dalam media dan materi yang kurang runtut. Setelah mendapatkan saran dari pakar ahli peneliti melakukan pembenahan pada kesalahan tersebut.

**Kevalidan Media E-learning Storymaps berbantuan Crossword**

#### **Puzzle Meningkatkan Visual Spasial Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

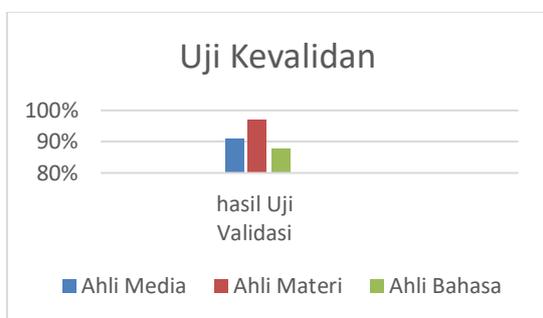
Tujuan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa adalah untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. media *e-learning storymaps* yang telah selesai kemudian divalidasi untuk menentukan validitasnya.

Validasi kepada ahli media ini dilakukan pada Rabu, 3 April 2024. Validasi ini dilaksanakan secara offline dengan menemui dosen selaku ahli media secara langsung. Adapun hasil validasi kepada ahli media ini, media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle* ini memiliki nilai akhir sebesar 91% dengan kategori “sangat valid”. Ada beberapa saran yang diberikan ahli media terhadap media ini diantaranya penambahan gambar pada materi, perubahan warna baground yang menarik.

Setelah validasi ke ahli media, kemudian dilakukan validasi kepada ahli materi. Validasi kepada ahli materi ini dilakukan pada Rabu, 3 April 2024. Validasi dilakukan secara offline dengan menemui dosen selaku ahli materi secara langsung. Adapun hasil validasi ahli materi ini adalah sebesar 97% dengan katero “sangat valid”.ada

beberapa saran dari ahli materi yaitu materi yang diberikan kurang runtut dan beberapa soal yang diberikan perlu diperbarui. Setelah validasi ahli media, ahli materi dan yang terakhir validasi ahli bahasa yang dilakukan kepada ahli bahasa. Validasi kepada ahli bahasa dilakukan pada Kamis, 4 April 2024. Validasi ini dilakukan secara offline dengan menemui dosen secara langsung. Adapun hasil validasi ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 88% dengan kategori “sangat valid”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat melihat pada diagram dibawah ini media e-learning storymaps berbantuan crossword puzzle.



Gambar 3 Hasil Uji Kevalidan

### **Kelayakan Media *E-learning Storymaps* berbantuan *Crossword Puzzle* Meningkatkan Visual Spasial Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Kelayakan media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword*

*puzzle* diujikan melalui lembar angket kelayakan produk yang diberikan kepada guru Kelas V SDN 2 Kepanjenkidul Kota Blitar yaitu Ibu Febrian Hermawati S.Pd. kelayakan produk dinilai melalui aspek materi, proses pembelajaram, dan kemenarikan. Hasil perolehan nilai angket yaitu 39 dengan presentase sebesar 97,5%. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh(Nurjannah dkk., 2023) menyatakan bahwa media edukasi berbasis *storymaps* sesuai untuk diterapkan bagi siswa untuk menggugah ketertarikan dalam belajar.

Hasil tersebut menyatakan bahwa kelayakan media memiliki kategori “ sangat layak” karena memiliki hasil dalam rentang 85-100% sehingga media e-learning storymaps berbantuan crossword puzzle dapat digunakan di kelas sesungguhnya.

### **Media *E-learning Storymaps* berbantuan *Crossword Puzzle* Meningkatkan Visual Spasial Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Produk ini digunakan pada 23 siswa kelas V SDN 2 Kepanjenkidul Kota Blitar. Siswa menggunakan media secara langsung melalui diskusi kelompok. Setelah melakukan

penelitian dilapangan atau uji coba lapangan, peneliti mengetahui bahwa media e-learning storymaps berbantuan crossword puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan visual spasial. Menurut (ROSIDAH, 2014) anak yang mempunyai cerdas visual spasial memiliki kemampuan untuk menciptakan imajinasi atau menciptakan bentukbentuk tiga dimensi. Kecerdasan visual spasial adalah kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak Uji coba dilakukan sekaligus dengan uji lapangan. Hasil belajar siswa pada uji coba lapangan mengalami peningkatan setelah menggunakan media e-learning storymaps berbantuan crossword puzzle.

Uji produk ini dilakukan pada siswa kelas V yang berjumlah 23. Skor pre test diketahui berjumlah 1315 sedangkan skor pos test diperoleh didapati sebesar 2115. Setelah mendapatkan nilai pre tes dan pos tes diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.81 dengan kategori "tinggi". Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media e-learning storymaps berbantuan crossword puzzle dapat meningkatkan visual spasial siswa, dapat dilihat dari hasil perolehan pre

test dan pos-test dengan jumlah nilai pre test lebih rendah dibandingkan nilai pos test yaitu  $1315 < 2115$ .

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan visual spasial siswa menggunakan media e-learning storymaps berbantuan crossword puzzle secara signifikan lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ASSURE, dimana model ini terdiri dari *Analyze learners* (menganalisis karakteristik peserta didik), *state objectivitas* (menetapkan tujuan pembelajaran), *select methods, media, and materials* (memilih strategi, media dan sumber belajar), *utilize materials* (memanfaatkan strategi media dan material), *require learners participation* (mendorong partisipasi siswa), dan *evaluates and revise* (evaluasi dan revisi). Validasi produk ahli media dilakukan melalui dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yaitu Bapak Fernadiksa Rasta. Angket memiliki total 44 dengan presentase 91% yang memiliki kualifikasi sangat valid. Validasi produk ahli materi dilakukan melalui dosen Universitas Nahdlatul Ulama

Blitar yaitu Ibu Ulfa Niswatul Khasanah, M.Pd. angket memiliki total skor 35 dengan presentase sebesar 97% yang memiliki kualifikasi sangat valid. Sedangkan validasi produk ahli bahasa dilakukan melalui dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yaitu Ibu Isna Khuni Muallimah, S.Pd., M.Pd. angket memiliki total 32 dengan presentase 88% yang memiliki kualifikasi sangat valid. Media, materi dilakukan perbaikan terlebih dahulu sesuai arahan dari validator.

Kelayakan media *e-learning storymaps* berbantuan *crossword puzzle* diujikan melalui lembar angket kelayakan produk. Angket diberikan kepada guru kelas V SDN 2 Kepanjenkidul Kota Blitar yaitu Ibu Febrian Hermawati S.Pd dengan perolehan skor 39 dengan presentase 97,5%. Hasil tersebut menyatakan bahwa kelayakan media memiliki kualifikasi sangat layak sehingga dapat diujikan di kelas.

Peningkatan visual spasial siswa dilihat melalui rumus N-Gain dengan nilai *pre-test* sebesar 1315 dan *post-test* sebesar 2115. dengan perolehan hasil nilai N-Gain yaitu 0.81. hasil analisa tersebut menyatakan bahwa nilai masuk dalam katehori "Tinggi".

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. D., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jpgsd*, 9(8), 3039–3102.
- Alfi C, Sumarmi, A. A. (2016). PENGARUH PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS MASALAH DENGAN BLENDED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan*, 1.
- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(4), 768. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i4.833](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833)
- Arriyani, N., & Pratama, P. (2021). English Virtual Based Learning: Integrating Technology and Learning Media Through 'Assure' Teaching Model. *Exposure: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 10(2), 421–429. <https://doi.org/10.26618/exposure.v10i2.6054>
- Fatih, M., & Firdaus, S. P. (2022). DEVELOPMENT OF KUBBIS INTERACTIVE MULTIMEDIA (DIVERSITY CHARACTERISTICS OF RELIGIONS WITH THE ASSISTANCE OF ISPRING SUITE) TO IMPROVE MOTIVATION AND INDEPENDENCE OF

- LEARNING (2nd Grade Students at SDN Sentul 4 Kota Blitar. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 2, 240–252.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51. [http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/view/315](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/315)
- Harmonis, M., Syafri, F., Widat, F., Rumlystiowati, R., & Agustin, N. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3578–3589. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2070>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Magdalena, I., Andriyanto, A., & Refaldi, R. R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp sebagai Solusi di Tengah Penyebaran Covid-19 di SDN Gembong 1. *As-Sabiqun*, 2(2), 1–16. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.998>
- Mu'arofah, S., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Bilasar Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Siswa Kelas Iv Sdn Umbuldamar Kabupaten Blitar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4275–4289. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7701>
- Mursilah. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 37–47. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>
- Nurjannah, Nf., Sumarmi, Nf., & Bachri, S. (2023). Pengembangan Media Edukasi Berbasis Story Map Terkait Dampak Pertambangan Emas Tanpa Izin Terhadap Lingkungan. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 83. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p83-99>
- Ratna Tiharita Setiawardhani. (2013). Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa. *Edunomic, Jurnal Ilmiah Pend. Ekonomi*, 01(02), 82–96. <https://media.neliti.com/media/publications/271687-pembelajaran-elektronik-e-learning-dan-i-6d446601.pdf>
- ROSIDAH, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281–290.
- Samarinda, E. P., Handayani, T., &

Sofyan, F. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim*. 1(4), 2020–2023.

Sonia, G., Hidayati, A., Syafril, S., & Supendra, D. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD. *Jurnal Family Education*, 3(3), 310–320. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i3.129>

Syafiqah, A., Ruslan, R., & Darwis, D. (2020). Deskripsi Kecerdasan Visual Spasial Siswa dalam Memecahkan Masalah Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Berdasarkan Tingkat Kemampuan Awal Geometri pada Siswa Kelas VII SMP. *Issues in Mathematics Education (IMED)*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.35580/imed15292>

Zulmi, F. A., & Akhlis, I. (2020). Pengembangan LKPD berekstensi EPUB berbasis Discovery Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Unnes Physics Education Journal*, 9(2), 209–216. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>