

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD
PUZZLE BERBASIS APLIKASI CROSSWORD LABS DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Yuni Listyoningrum¹, Sutrisna Wibawa²

^{1,2}Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana Pendidikan,
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta
¹yunilistyoningrum@gmail.com, ²trisanagb@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low interest in learning Civics in class IV of SDN 1 Kaloran, Temanggung Regency. Students' interest in learning is still relatively low because quite a few students think that lessons are difficult. Interest in learning is very important to support student learning success. This encourages educators to always increase creativity in learning activities. Interactive learning media makes students more interested in learning. The learning media applied in this research is the Crossword Puzzle application based on Crossword Labs. The purpose of this research is to determine the influence of Crossword Puzzle based on Crossword Labs as an interactive medium on interest in learning Civics in class IV students at SD Negeri 1 Kaloran. This research is quantitative research using the Quasi Experimental Design method with Posttest Only Control Design. Using Nonprobability Sampling as a sampling technique. The research instrument uses a questionnaire containing 25 positive statements. The data analysis calculations for this research used SPSS Statistics 27.0 for Windows to calculate the normality test with Kolmogorov-Smirnov, the homogeneity test with Levene, then the hypothesis was tested using the t-test with a significance level of 0.05. The results of the hypothesis test calculations in the t-test in both classes show $t_{hitung} > t_{tabel}$, namely $8.169 > 1.729$, so it can be concluded that there is a proven influence of Crossword Labs-based Crossword Puzzle as an interactive medium on students' interest in learning in class IV Civics at SD Negeri 1 Kaloran.

Keywords: interest in learning civics, crossword puzzle learning strategy, crossword labs application

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar PKN di kelas IV SDN 1 Kaloran Kabupaten Temanggung. Minat belajar pada siswa masih terbilang rendah karena tidak sedikit siswa menganggap bahwa pelajaran itu sulit. Minat belajar sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Hal itu mendorong pendidik untuk dapat selalu meningkatkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif menjadikan siswa lebih tertarik pada pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah

aplikasi *Crossword Puzzle* berbasis *Crossword Labs*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh *Crossword Puzzle* berbasis *Crossword Labs* sebagai media interaktif terhadap minat belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 1 Kaloran. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* dengan *Posttest Only Control Design*. Menggunakan Nonprobability Sampling sebagai teknik sampling. Instrument penelitian menggunakan kuisioner yang berisi 25 pernyataan positif. Perhitungan analisis data penelitian ini memakai *SPSS Statistics 27.0 for windows* untuk menghitung uji normalitas dengan *kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas dengan *levene*, selanjutnya hipotesis diuji memakai uji *t-test* dengan tingkat signifikan 0,05. Hasil dari perhitungan uji hipotesis pada uji *t-test* di kedua kelas menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,169 > 1,729$, maka dapat disimpulkan terbukti adanya pengaruh *Crossword Puzzle* berbasis *Crossword Labs* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 1 Kaloran.

Kata Kunci: minat belajar pkn, strategi pembelajaran crossword puzzle, aplikasi crossword labs

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana oleh pengajar serta peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan keterampilan yang dipunyai oleh para peserta didik. Di dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyatakan yakni "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan", dijelaskan yakni tiap-tiap dari warga negara yang ada di negara Indonesia memiliki hak yang sama untuk memperoleh maupun mendapatkan pendidikan serta hak untuk mengenyam pendidikan dari tingkat dasar sampai dengan tingkatan yang tinggi. Hal ini sejalan dengan tujuan negara Indonesia

sebagaimana yang tercantum pada Pembukaan UUD 1945 di alinea yang ke-4 yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa salah satunya yaitu dengan memperoleh pendidikan.

Salah satu indikator yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan nasional yaitu minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan Pendidikan. Pada abad 21 teknologi semakin dimanfaatkan secara cepat. Hal ini bisa dibuktikan dengan bertambahnya penggunaan internet dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Menurut (Takdir, 2017) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era 4.0 ini

sangatlah pesat, tentu berpengaruh juga kedalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media-media untuk pembelajaran. Peranan media dalam pembelajaran merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan. Menurut Tafonao (2018), media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perhatian siswa pada pembelajaran. Media pembelajaran yang mudah pembuatan dan penggunaannya sangat diperlukan guru saat ini. Hal ini menjadikan peran guru tidak hanya menjelaskan materi pelajaran, guru menjadi mampu juga menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Nissa & Renoningtyas; 2021)

Manfaat media dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Azhar Arsyad, 2011). Media pembelajaran yang lebih bervariasi tidak sebatas komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata, dengan demikian media pembelajaran yang dirancang dengan kreatif dan inovatif akan membuat peserta didik

lebih memahami materi pelajaran dengan baik. Media pembelajaran kini semakin bervariasi, dulu media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media hasil cetak, seperti buku paket, modul, LKS, majalah, dan buku peserta didik lainnya. Sekarang media pembelajaran online berbasis game, computer, android sering pula digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Agar pelaksanaan pengajaran di Sekolah Dasar menjadi optimal dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan maka sebagai pendidik harus bisa menarik perhatian serta juga menimbulkan minat dari para peserta didik perihal tiap-tiap pengajaran yang ada di dalam kelas. Menurut Achru (2019). minat memiliki peranan penting bagi individu dalam melakukan kegiatan tertentu, sebab minat mendorong individu untuk mencapai tujuan, terutama dalam konteks pembelajaran. Minat melibatkan fokus perhatian yang terdiri dari perasaan, keinginan batin, kesenangan, serta dorongan aktif yang membantu seseorang menerima pengaruh dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran, minat dianggap

sebagai aspek psikologis yang memengaruhi dan merangsang peserta didik agar dapat mencapai target pembelajaran. Salah satu cara untuk menarik perhatian dan menimbulkan minat peserta didik ialah dengan cara menggunakan strategi pembelajaran yang menarik. Tahapan belajar mengajar dikatakan efisien serta juga efektif apabila peserta didik ikut secara aktif di keseluruhan aspek pembelajaran, baik itu fisik, mental, atau juga sosial (Pratiwi, 2021). Oleh sebab itu penggunaan perencanaan maupun strategi yang tepat begitu dibutuhkan agar meningkatnya tahapan belajar mengajar di kelas, sehingga faktor mental, fisik dan sosial ikut terlibat didalam sebuah pengajaran. Mawati et al. (2021) mendefinisikan bahwasanya perencanaan maupun strategi pembelajaran ialah seluruh pola umum atas aktivitas yang ada diantara pendidik dengan peserta didik guna mewujudkannya kegiatan belajar mengajar yang efisien serta efektif untuk bisa meraih tujuan pembelajaran yang dibentuk dari gabungan penggunaan metode, media, dan waktu yang dipergunakan untuk para pengajar maupun pendidik serta para peserta didik dalam suatu

aktivitas belajar mengajar. Konsep dasar strategi dalam hal pembelajaran ini mencakup diantaranya yakni guru maupun pengajar dalam melakukan penetapan terhadap kualifikasi serta spesifikasi perubahan dari tingkah laku belajar, menentukan pilihan yang berkenaan pada pendekatan terhadap permasalahan aktivitas pembelajaran, metode, serta teknik belajar mengajar, dan juga norma serta kriteria keberhasilan maupun kesuksesan dari aktivitas belajar mengajar (Sulastri et al. 2015). Dalam pemilihan perencanaan maupun strategi yang tepat di dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan muatan pelajaran yang akan diajarkan. Hasil observasi kegiatan belajar mengajar muatan PKn kelas IV SD Negeri 1 Kaloran Kabupaten Temanggung menunjukkan bahwa metode ceramah adalah metode yang mendominasi di dalam pembelajaran tersebut. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang menyenangkan karena peserta didik tidak terlibatnya secara aktif, bagi peserta didik hanyalah menghafalkan konsep, fakta dan, hukum di dalam pembelajaran PKn tidak menarik bagi mereka. Hal ini sejalan dengan Musdiani (2019)

bahwa pemilihan yang tepat dalam penggunaan model maupun strategi yang hendak dipergunakan pada kegiatan belajar mengajar bisa meningkatkan kualitas dalam tahapan pembelajaran. Penggunaan dari metode pembelajaran konvensional dengan cara yang terus menerus bisa menyebabkan para peserta didik menjadi jenuh yang mengakibatkan menurunnya minat dan motivasi belajar dari para peserta didik. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 1 Kaloran, terlihat minat belajar peserta didik terhadap Pelajaran PKn masih kurang. Terlihat bahwa aktivitas yang dilakukan peserta didik berbeda-beda. Sebagian peserta didik memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik seperti; fokus pada saat guru menyampaikan materi. Namun ada juga peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran kurang baik seperti; tidak fokus pada saat guru menyampaikan materi, bercerita atau mengobrol dengan teman lain, mengantuk, melamun, makan secara diam-diam, merasa bosan saat guru menyampaikan materi. Dalam proses pembelajaran pun terlihat masih berpusat pada guru sehingga membuat siswa menjadi

kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Kemudian, guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam pemaparan materi PKn masih sederhana, hanya melalui gambar yang ada di buku dan dengan *power point*. Akan tetapi *power point* yang disajikan kurang menarik dan kurang interaktif, sehingga siswa terlihat kurang antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran, serta fokus perhatian peserta didik ketika guru menjelaskan materi tidak dapat bertahan lama. Bahkan ada beberapa anak yang sering tidak mengerjakan tugas dan juga sering tidak masuk sekolah tanpa keterangan. Dari hal ini terungkap terjadi kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, strategi pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) dapat menjadi strategi pembelajaran yang bisa dipergunakan karena dapat membuat peserta didik terlibat aktif serta juga terampil disaat aktivitas belajar mengajar sedang berlangsung. Pembelajaran PKn secara bermakna mampu meningkatkan kemampuan peserta didik perihal penguasaan konsep serta juga bisa menerapkan ilmunya di kehidupan sehari-hari (Safira et al.,

2020). Oleh sebab itu para pengajar wajib untuk bisa memberikan penyajian atas suatu pembelajaran yang juga melibatkan para peserta didik secara langsung karena efek dari para pendidik maupun guru sangatlah begitu berperan penting pada tahap belajar mengajar. Pembelajaran menggunakan crossword puzzle berbasis Crossword Labs adalah strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan sebuah perubahan, karena terdapatnya nuansa bermain dalam pembelajaran yang diadakan Crossword puzzle bisa dipakai untuk dijadikan sebagai salah satu perencanaan pembelajaran yang bisa menyenangkan para peserta didik dengan tidak kehilangan esensi belajar yang diadakan (Hidayat et al., 2020). Diketahui juga bahwa perencanaan ini sejak awal bisa meningkatkan partisipasi dari para peserta didik dengan cara yang aktif. Perihal demikian diharapkan mampu menjadikan peserta didik tidak jenuh selama aktivitas pembelajaran di sekolah hingga hasil dari belajarnya para peserta didik mengalami kenaikan. Salam (2021) menyatakan bahwa strategi pembelajaran crossword puzzle dapat

mempermudah para peserta didik perihal mengingat kembali materi yang telah diberikan oleh para guru karena merupakan strategi untuk meninjau ulang materi. Peserta didik bisa meraih tiap-tiap aspek dari tujuan pembelajaran yang mencakup aspek afektif, kognitif, serta psikomotorik. Menurutny setelah diterapkan, strategi pembelajaran crossword puzzle memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah dapat menggali potensi yang dimiliki oleh peserta didik, memotivasi mereka untuk menghargai kelebihan dan kekurangan individu. Secara umum, strategi ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan pencapaian belajar peserta didik.. Sementara kelemahan strategi ini yaitu kurangnya minat peserta didik untuk merespon. Permana & Sintia (2021) juga menjelaskan bahwa crossword puzzle pada umumnya ialah suatu wujud permainan, akan tetapi permainannya ini sangat mendidik, dikarenakan selain permainannya ini cukup menyenangkan juga bisa mengasah kemampuan dalam hal berpikir untuk para peserta didik yang

memainkan. Strategi ini dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan karena menjadikan peserta didik tertarik untuk belajar, menarik minat, partisipasi, serta menjadikan mereka aktif perihal mencari serta juga menemukan berbagai macam huruf yang membentuk suatu kata sesuai pada petunjuk yang sudah diberikan. Adapun ketika diterapkan, crossword puzzle tersebut dapat membuat peserta didik menjadi aktif sejak awal pembelajaran, mereka menjadi semangat dalam belajar. Mereka juga tidak mudah merasa bosan dan mengantuk di dalam kelas. Di dalam pembelajaran PKn yang sering terjadi peserta didik hanya di arahkan guru untuk membaca, mengingat konsep, dan fakta, hal tersebutlah yang membuat semakin menurunnya minat peserta didik dalam belajar PKn. Dengan demikian, diharapkan bahwa sifat kompetitif yang timbul akibat penerapan strategi crossword puzzle dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk bersaing dan berkembang. Penerapan strategi ini juga memungkinkan terjadinya diskusi yang hangat dalam kelas. Dalam upaya meningkatkan minat dan respons peserta didik terhadap pembelajaran, peneliti juga

menggunakan aplikasi pendukung, yaitu crossword labs sebagai media implementasi strategi pembelajaran crossword puzzle pada penelitian ini. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti mempergunakan strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap pembelajaran PKn yang ada di kelas IV di SDN 1 Kaloran Kabupaten Temanggung, yang difokuskan pada minat belajar. Teruntuk membuat kegiatan maupun aktivitas belajar mengajar jadi jauh lebih interaktif serta sangat menyenangkan maka dengan demikian program aplikasi *Crossword Labs* akan digunakan di dalam penelitian ini. Dengan demikian maka dapat dijadikan landasan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Aplikasi Crossword Labs dalam Meningkatkan Minat Belajar PKn Siswa kelas IV Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*, yakni penelitian yang mempunyai kelas kontrol tapi tidak mengendalikan

variabel eksternal yang berdampak pada pelaksanaan penelitian (Nasution et al., 2021). Rancangan penelitian yang digunakan berbentuk *Post-test Only Control Design*. Rancangan penelitian tergambar pada tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	X	O1
Kontrol		O2

Keterangan:

X : Diperlakukan dengan menerapkan *Crossword Puzzle berbantu Crossword Labs* sebagai media interaktif

O1 : Hasil *posttest* penerapan menerapkan *Crossword Puzzle berbantu Crossword Labs* sebagai media interaktif

O2: Hasil *Posttest* tanpa diperlakukan penerapan menerapkan *Crossword Puzzle berbantu Crossword Labs* sebagai media interaktif

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kaloran Temanggung. Teknik *sampling* mempergunakan *Nonprobability Sampling*. Populasi mencakup seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 42 siswa. Sampel penelitian diambil dari 2 kelas sebanyak 42 siswa. Kelas IVA dengan jumlah 21 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB dengan jumlah 21 siswa dijadikan sebagai kelas kontrol. Pengumpulan

data dengan kuesioner (angket) yang berisi 25 pernyataan positif berskala *likert*. Pemberian kuesioner ini merupakan sebuah *posttest* yang dimana hasilnya dapat digunakan untuk melihat benar ada atau tidaknya pengaruh dari suatu penelitian. Peneliti menggunakan uji coba instrumen dengan uji validitas untuk mengecek valid atau tidaknya soal dalam pernyataan angket melalui dosen ahli materi statistika dan dosen ahli pembelajaran.

Perhitungan analisis data penelitian ini memakai *SPSS Statistic 27.0 for windows* dengan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dan melakukan uji homogenitas *levene*, selanjutnya hipotesis diuji mempergunakan uji *t-test* dengan tingkat signifikansi 5%. Lalu menarik kesimpulan dari hasil hipotesis apakah benar ada pengaruh dari penelitian yang telah dilaksanakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen dengan uji validitas. Uji validitas yang dilakukan melalui dosen ahli, didapatkan bahwa 25 pernyataan instrumen valid dan layak untuk dipergunakan. Instrumen yang telah dinyatakan valid diberikan

ke kedua kelas untuk dilakukan pengukuran minat belajar siswa pada pelajaran PKn. Deskripsi data hasil dari pengukuran minat belajar siswa yang telah dilakukan di kedua kelas didapatkan hasil pada tabel 2.

Tabel 2. Descriptive Statistic

Descriptive Statistics													
	Mean						Std. Deviation		Skewness		Kurtosis		
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	
Kontrol	21	28.00	5.60	84.00	15.36	73.48	1.844	6.70	-.529	-.013	-.727		
Eksperimen	21	18.00	7.80	96.00	18.56	88.13	1.848	5.20	-.548	-.013	-.972		
Valid N (listwise)	21												

Data tersebut merupakan hasil *post-test* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas control yang menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen yang diperlakukan dengan penerapan *Crossword Puzzle*

berbasis *Crossword Labs* sebagai media interaktif lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak diperlakukan penerapan *Crossword Puzzle* berbasis *Crossword Labs* sebagai media interaktif dalam pembelajaran PKn.

Untuk mengetahui *Crossword Puzzle* berbasis *Crossword Labs* sebagai media interaktif berpengaruh atau tidaknya terhadap minat belajar siswa, Langkah berikutnya yaitu menghitung persyaratan analisis data, yakni dengan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* memakai *SPSS statistics 27.0 for windows* dengan tingkat signifikannya 0,05. Perhitungan uji normalitas ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Posttest Kontrol	.122	21	.200*	.959	21
Eksperimen	.146	21	.200*	.938	21	.201

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa kedua kelas menyatakan bahwa nilai sig.>0,05 maka kesimpulan dari kedua sampel kelas yang digunakan

ini berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas mempergunakan *Levene* memakai SPSS *statistics 27.0 for windows* dengan tingkat signifikan 0,05. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas tertera pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas *Levene*

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>				
<i>Levene</i>				
	<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Postt Based est Mean</i>	<i>on.782</i>	1	40	.382
<i>Based Median</i>	<i>on.591</i>	1	40	.447
<i>Based Median and with adjusted df</i>	<i>on.591</i>	1	37.757	.447
<i>Based trimmed mean</i>	<i>on.704</i>	1	40	.407

Dari hasil uji homogen diatas pada kelas eksperimen dan kontrol didapati nilai sig. 0,382 > 0,05, artinya H0 diterima. Kesimpulannya bahwa variansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama (homogen). Kemudian perhitungan persyaratan analisis dapat berlanjut ke uji hipotesis.

Uji hipotesis dilaksanakan dengan uji *t-test* memakai SPSS *statistics 27.0 for windows*. Uji ini ditujukan untuk melihat apakah ada pengaruh *Quizizz*

sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Untuk hasil uji *test* yang sudah dilaksanakan terdapat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Hipotesis Uji *t-test*

<i>thitung</i>	<i>ttabel</i>	Keterangan
8,169	1,729	<i>thitung</i> > <i>ttabel</i>

Hasil perhitungan dari uji *t-test* diperoleh 8,169 dimana lebih besar dari *ttabel* dengan nilai 1,729 dan juga dihasilkan Sig. (2-tailed) dibawah 0,05 yaitu 0,000. Maka dapat ditarik kesimpulan *H1* diterima dan *H0* ditolak, Hasil tersebut membuktikan adanya pengaruh *Crossword puzzle* berbasis *Crossword Labs* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 1 Kaloran.

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian diatas dapat dikemukakan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword puzzle* berbasis *Crossword Labs* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson* di kelas eksperimen berhasil membawa pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pelajaran PKn dibanding dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan *Crossword puzzle*

berbasis *Crossword Labs* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson*. Hal ini didukung oleh temuan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Lutfi Ardianto (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Crossword puzzle* sebagai media interaktif pada saat kegiatan pembelajaran lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media *Crossword puzzle* sebagai media interaktif.

Peneliti merasa ada perubahan yang signifikan di kelas eksperimen dari respon siswa pada proses pembelajaran ketika menggunakan *Crossword puzzle* berbasis *Crossword Labs* dengan fitur *Lesson* dalam pembelajaran PKn terhadap minat belajarnya. *Crossword puzzle* yang digunakan peneliti saat pembelajaran PKn terkait materi "Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan, Negaraku Indonesia, dan Pola Hidup Gotong Royong", yaitu merancang media dengan menyiapkan soal beserta clue dan jawabannya yang nantinya akan dituangkan dalam teka teki silang dengan didesain atau dibuat menggunakan *Crossword Labs* kemudian media diunduh ke dalam bentuk pdf (Portable Document

Format) sebagai panduan media evaluasi yang bisa digunakan dalam menyelesaikan soal dan pertanyaan-pertanyaan dari pembelajaran PKn. Siswa terlihat begitu antusias mengikuti pembelajaran PKn, interaksi antara siswa dan guru terasa lebih aktif, siswa menunjukkan sikap senang dan tertariknya pada saat pembelajaran PKn berlangsung. Dari hal ini sangat terlihat peningkatan minat belajar siswa dalam pelajaran PKn. Kemudian dengan pengemasan materi yang mudah dipahami, tampilan puzzle yang menarik untuk dilihat oleh mata, membuat siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar, siswa juga merasa lebih tertantang dan fokus perhatiannya menjadi lebih meningkat dalam memahami serta mendengarkan penjelasan tentang materi.

Namun dalam penelitian ini juga terdapat keterbatasan, peneliti telah melaksanakan penelitian sebaik mungkin agar sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Namun, dikarenakan permasalahan intern dari beberapa siswa, seperti berbicara dengan teman, rebut sendiri membuat penggunaan *Crossword Puzzle*

berbasis *Crossword Labs* yang dilakukan menjadi sedikit terhambat. Berdasarkan keseluruhan hasil dan diskusi penelitian yang telah peneliti lakukan dengan merujuk pada teori dan penelitian relevan yang telah dijelaskan, terbukti bahwa adanya pengaruh *Crossword Puzzle berbasis Crossword Labs* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 1 Kaloran. Dengan demikian, penggunaan *Crossword Puzzle berbasis Crossword Labs* sebagai media interaktif menjadi suatu temuan baru yang dapat pendidik jadikan sebagai referensi variasi dalam kegiatan belajar mengajar, agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, pembelajaran tidak berpusat pada guru, siswa menjadi lebih minat dalam belajarnya yang akan membawa pengaruh juga dalam peningkatan keberhasilan belajar, serta membuat guru dan siswa menjadi terampil dalam memanfaatkan teknologi.

E. Kesimpulan

Menurut hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa adanya efektivitas

penggunaan *Crossword Puzzle berbasis Crossword Labs* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran PKn kelas IV di SD Negeri 1 Kaloran. Hal tersebut terlihat dari hasil akhir uji hipotesis $t_{hitung} 8,169 > t_{tabel} 1,729$. Meningkatnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn, siswa terlihat aktif dalam pembelajaran, fokus perhatian peserta didik dalam pembelajaran lebih lama, peserta didik juga terlihat senang mengikuti pembelajaran serta timbul rasa tertarik dalam pembelajaran jika menggunakan *Crossword Puzzle berbasis Crossword Labs*. *Crossword Puzzle berbasis Crossword Labs* ini dapat mengemas pembelajaran menjadi menarik dan interaktif.

Menurut hasil penelitian diatas, peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle berbasis Crossword Labs* sebagai strategi pembelajaran yang efektif, terbukti bisa meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Selain itu, penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi peneliti lain yang ingin mendalami lebih jauh mengenai strategi pembelajaran crossword puzzle dan mengenai penggunaan

aplikasi crossword labs sebagai media pendukung dalam pelaksanaan strategi pembelajaran crossword puzzle. Meskipun demikian, diperlukan penelitian lanjutan untuk meningkatkan pencapaian belajar dalam mata pelajaran PKn atau lainnya mengenai penggunaan strategi pembelajaran crossword puzzle. Penelitian ini dapat mencakup lebih banyak variabel, seperti jumlah peserta didik dan jenis mata pelajaran yang digunakan, untuk menguji keefektifan strategi ini secara lebih komprehensif. Sehingga, harapannya penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle berbasis aplikasi crossword labs ini dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya bagi Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Asriyadin, A., Puspitasari, I., & Susilawati, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Software Phet Sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Palibelo Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 8(1), 29–38.
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.31932/jpimat.v1i1.408>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Karlina, K., Faqih, L. T., & Narini, N. A. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>
- Indriawati, L. (2012). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 1 Sawahan Juwiring Klaten. *In Jurnal Pendidikan dan Konseling Muhammadiyah Surakarta*.
- Khardi, S. (2017). *Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al-Qur ' an Secara Cepat dengan Strategi Permainan Crossword Puzzle*. Tarbawi, 3(02), 144–152.
- Liashchenko, O., Pylypchuk, T., & Vereshchahina, T. (2021). *Biology Students' Perceptions of Internet Resources in Learning English for Academic Purposes*. Catatan Ilmiah Universitas Nasional

- “Akademi Ostroh”, Seri “Filologi,” 1(11(79)), 206–209.
[https://doi.org/10.25264/2519-2558-2021-11\(79\)-206-209](https://doi.org/10.25264/2519-2558-2021-11(79)-206-209)
- Mawati, A. T., Siregar, R. S., Ahmad, F., Purba, F. J., Sinaga, K., Ili, L., Juliana, Purba, S. R. F., Saputro, Agung Nugroho Catur Bermuli, J. E., & Cecep. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Musdiani. (2019). Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas V Sd Negeri Pante Cermin. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 60.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di Smp Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 18–27
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Salam, A. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Virtual*. *Al Ahya*, 7(2), 63–88.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 90–103.
- Surahman, Paudi, R. I., & Tureni, D. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Konstektual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4), 91–107
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>