

PENGEMBANGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE MATA PELAJARAN IPAS SDN 231 PALEMBANG

Rahmi Herawati¹, Jujur Gunawan Manullang², Yusni Arni³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang,

Corresponding Author: ²jujurgm@univpgri-palembang.ac.id,

¹rahmihera18@gmail.com, ³yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The use of media in elementary schools today has become an innovative method to enhance student engagement in mastering learning materials. This study aims to determine the validity and practicality of the developed media in the form of a crossword puzzle for elementary school use. The type of research used is Research and Development (R&D) employing the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The product developed is a crossword puzzle media for the IPAS subject in Grade IV at SDN 231 Palembang. Data analysis techniques for product validity were obtained through validation by media experts, subject matter experts, and language experts. Meanwhile, the analysis of practicality was obtained from student response questionnaires. Based on the results of validations from media experts, subject matter experts, and language experts, the average score was 88%, categorized as "very valid". The results of the student response questionnaires showed an average one-to-one score of 93%, categorized as "very practical", small group score of 97.2%, categorized as "very practical" and a large group score 88,88%, also categorized as "very practical".

Keywords: crossword puzzle, r&d research, learning media

ABSTRAK

Penggunaan media di sekolah dasar saat ini menjadi suatu metode inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dalam penggunaan media yang dikembangkan pada pengembangan media *Crossword Puzzle* di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau Resesarch and Development (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan berupa media *crossword puzzle* mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 231 Palembang. Teknik analisis data pada kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan bahasa. Serta untuk analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa menunjukkan nilai rata-rata 88% dengan kategori "sangat valid" dan hasil angket respon siswa menunjukkan nilai *one to one* dengan skor rata-rata 93% dengan kategori "sangat praktis", *small group*

dengan skor rata-rata 97,2% dengan kategori “sangat praktis”, serta *large group* dengan skor rata-rata 88,88% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata Kunci: *crossword puzzle*, penelitian r&d, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah segala sesuatu untuk mempengaruhi perubahan, pertumbuhan, dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi ialah pengembangan potensi anak didik, baik keterampilan, sikap, maupun pengetahuan dalam kehidupan (Pristiwanti et al., 2022).

Pembelajaran adalah proses untuk mengetahui sesuatu yang didapatkan melalui interaksi internal yang dilakukan oleh guru dan siswa (Hakiki et al., 2024). Proses pembelajaran merupakan ruang lingkup pendidikan, dimana proses pembelajaran yaitu sebuah aktivitas yang dilakukan secara teratur dan terencana dalam kegiatan pendidikan yang diberikan untuk mencapai suatu pencapaian yang ingin diharapkan dalam proses Pembelajaran (Manullang et al., 2022). Permasalahan yang sering kali terjadi pada dunia pendidikan adalah kegiatan proses belajar mengajar yang selalu monoton dan pembelajaran yang diajarkan terkandung hanya menggunakan

metode ceramah. Proses suatu pembelajaran tidak terlepas dari metode, media, dan hasil belajar (Nurfadillah et al., 2021). Secara Umum, manfaat media pada proses suatu pembelajaran yaitu memperlancar interaksi, sehingga kegiatan proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif (Junaidi, 2019). Namun demikian, para pengajar kontemporer menunjukkan berkurangnya motivasi dalam mengembangkan alat bantu pembelajaran atau materi pendidikan yang menarik minat siswa (Arni et al., 2024).

Media merupakan alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran siswa dalam memahami dan menguasai materi yang telah di berikan. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, sehingga guru dapat melakukan proses mengajar dengan lebih mudah (Agustira & Rahmi, 2022). Pemanfaatan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan

informasi atau pelajaran berguna untuk mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan atau menerima informasi (Hakiki et al., 2024).

Media *Crossword Puzzle* merupakan suatu media yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media ini juga dapat menumbuhkan semangat dan meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran (Putri et al., 2023).

Crossword puzzle istilah dalam Bahasa Indonesia yaitu teka-teki silang. Teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* adalah susunan kotak-kotak yang diberi nomor yang diisi dengan kata-kata, setiap kotaknya diisi dengan satu huruf sehingga disusun membentuk suatu kata yang ditempatkan secara horizontal atau vertikal. Pengertian atau persamaan untuk setiap nomor diberikan sebagai petunjuk untuk menemukan kata tersebut (Arni, 2024). *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan permainan yang sering dijumpai di koran dan majalah yang biasanya digunakaansaat waktu senggang, tetapi seiring berjalannya waktu *Crossword Puzzle* ini dapat digunakan sebagai Media

pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi pembelajaran. Dengan menggunakan media ini juga dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu, crossword puzzle adalah media pembelajaran yang bisa meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. Sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 21-28 Oktober 2024 dengan salah satu guru di SDN 231 Palembang yaitu Ibu Fitriyanti, S.Pd, diperoleh informasi bahwa guru di SDN 231 Palembang khususnya dalam mata pelajaran IPAS masih jarang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut, menyebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Sehingga, pembelajaran yang dilakukan belum menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran masih monoton dan daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dalam memahami materi khususnya IPAS tidak maksimal. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa jadi tidak efektif. Salah

satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Crossword Puzzle*. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa bentuk majalah yang memuat materi pembelajaran dan soal yang dikemas dalam bentuk *Crossword Puzzle* yang menarik. Media *Crossword Puzzle* pada pengembangan ini dirancang untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas IV.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). *Research and Development* (R&D) adalah metode untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji suatu keefektifan produk yang dibuat.

Model penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Branch dalam (Sugiyono, 2017:38) menyatakan bahwa tahapan ADDIE merupakan

kepanjangan dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *Crossword Puzzle* yang berbentuk majalah pada pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 231 Palembang dengan melihat apakah pengembangan yang dilakukan valid dan praktis.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui Angket, observasi, dan dokumentasi yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk pengembangan media *Crossword Puzzle*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil Penelitian serta pengembangan berupa media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV BAB 6 Indonesia Kaya Budaya Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia dilakukan peneliti untuk menghasilkan produk *Crossword Puzzle* dengan menggunakan Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE. Tahapan pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* di jelaskan sebagai berikut.

Analysis (Analisis)

Tahapan Analisis adalah tahapan untuk mengidentifikasi penyebab permasalahan dimana kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis perlunya media pembelajaran, syarat-syarat pengembangan dan kelayakan pengembangan yang dilakukan (Branch, 2009: 24). Tahap awal dari pengembangan media *Crossword Puzzle* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SDN diawali dengan *analysis* selama 7 hari dimulai pada tanggal 21-28 Oktober 2024 untuk memenuhi analisis kebutuhan dan media pembelajaran. Pada tahap analisis ini didapatkan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Design (Desain)

Tahap selanjutnya yaitu tahap *Design*, tujuan dari tahap desain yaitu untuk mendesain produk yang diharapkan dan metode dalam pengujian produk yang akan dilakukan (Branch, 2009: 60). Pada tahap ini peneliti melakukan tahap design selama 3 bulan dimulai pada tanggal 4 November 2024 dengan membuat

design awal produk yang dikembangkan dengan membuat rancangan produk media *Crossword Puzzle* mata pelajaran IPAS Kelas IV SD pada BAB 6 Indonesia Kaya Budaya Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia yang sesuai dengan Cp dan TP pada tujuan pembelajaran.



Gambar 1 Bentuk Media Crossword Puzzle

Develompment(Pengembangan)

Tahap berikutnya yaitu tahap *Development*, tahapan pengembangan ini merupakan implementasi tahap desain. Tujuan dari tahapan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan dan mengvalidasi pengembangan produk yang telah

dikembangkan (Branch, 2009: 84). Pada tahap ini dilakukan selama 3 hari pada tanggal 13,15 18 Maret 2025 produk yang telah dirancang oleh peneliti akan dilakukan validasi oleh para ahli media, materi dan bahasa agar mendapatkan saran serta masukan agar nantinya peneliti dapat melakukan revisi pada produk sehingga produk yang dikembangkan akan menghasilkan produk yang valid bagi pembelajaran di SD untuk bisa di uji cobakan kepada siswa. Hasil yang di dapat sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

Validator	Skor %	Kategori
Ahli Media	98%	Sangat Valid
Ahli Materi	80%	Valid
Ahli Bahasa	86%	Sangat Valid
Jumlah	264%	
Rata-Rata Keseluruhan	88%	Sangat Valid

Implementation (Implementasi)

Selanjutnya tahap *Implementation*, tujuan dari tahapan implementasi yaitu untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dengan pengembangan produk yang telah dikembangkan (Branch, 2009: 133). Pada tahap ini peneliti melakukan peneliti selama 5 hari pada tanggal 16,17,21,22,23, April 2025 yaitu

produk yang telah dinyatakan valid akan siap di uji cobakan secara langsung kepada siswa di kelas IV khususnya pada kelas IV B dan IV C, setelah itu peneliti akan menyebarkan angket respon siswa untuk mendapatkan kepraktisan produk. Penelitian pengembangan ini dilakukan selama 5 hari secara tatap muka di SDN 231 Palembang khususnya kelas IV B dan IV C. Penelitian ini melakukan uji coba sebanyak 5 kali pertemuann yaitu pada uji coba *one to one*, *small group* dan *large group* serta dilakukan pemberian angket kepada siswa untuk melihat kepraktisan produk media yang telah dikembangkan. Pada saat melakukan penelitian dilakuka uji coba secara berkelompok untuk dapat meningkatkan kerja sama, bebagi ide, mengembangkan komunikasi, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, peneliti juga mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa serta didaptkan bahwa siswa sangat antusias dalam menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Tabel 2. Hasil Uji Coba One to One, Small Group, Large Group

Evaluation (Evaluasi)

No	Hasil	Nilai	Kategori
1.	<i>One to One</i>	93%	Sangat Praktis
2.	<i>Small Group</i>	91,6%	Sangat Praktis
3.	<i>Large Group</i>	88,88%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		91,16	Sangat Praktis

Tahap *Evaluation* yaitu tahapan akhir yang dimana peneliti melakukan analisis kevalidan serta keperaktisan produk yang telah dibuat atau dikembangkan oleh peneliti. Tahapan evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas suatu produk pada pengembangan dan proses pengembangan baik sebelum dan sesudah implementasi (Branch, 2009: 152-154).

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari kevalidan dan keperaktisan pada media *Crossword Puzzle* yang telah di peroleh melalui tahap-tahapan sebelumnya sebagai berikut.

a. Kevalidan Media *Crossword Puzzle*

Pada tahap validasi yang telah dilakukan dengan menggunakan angket kepada ahli media, materi dan bahasa. Hasil pengembangan dapat dilihat pada kevalidan yang didapatkan setelah melakukan penilaian dan perhitungan. Berdasarkan pada media *Crossword*

Puzzle yang telah peneliti kembangkan didapatkan pula penilaian dengan memperoleh kevalidan dengan melakukan validasi kepada para ahli dengan mendapat nilai jumlah skor 2645% dengan rata-rata validasi sebesar 88% berdasarkan dari presentase skor nilai yang diperoleh 81%-100% dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* dikatakan "Sangat Valid" berdasarkan dengan adanya penilaian dari para ahli. Pengembangan media *Crossword Puzzle* pada skor yang didapat bahwa desain, visual, bahan, serta kualitas yang di dapat menjadi suatu kelebihan pada media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS.

b. Keperaktisan Media *Crossword Puzzle*

Selanjutnya media *Crossword Puzzle* dapat dikatakan praktis dikarenakan dilihat dari uji coba yang dilakukan yaitu *one to one*, *small group* dan uji coba *large group*. Berdasarkan pengembangan media *Crossword Puzzle* yang peneliti peroleh didapatkan dari hasil tahap *one to one* dilakukan oleh 3 siswa diperoleh nilai rata-rata 93%, pada tahap uji coba *small group* dari 10 siswa diperoleh nilai 91,6% dan pada

tahap uji coba *large group* dari 50 siswa diperoleh nilai rata-rata 88,88%. Berdasarkan dari presentase yang diperoleh secara keseluruhan pada ketiga tahap yang telah di uji coba tersebut diperoleh nilai sebesar 91,16% berada pada 81%-100% dikategorikan “Sangat Praktis” dan dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV BAB 6 Indonesia Kaya Budaya Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia dikatakan “Sangat Praktis”. Selanjutnya saat dilakukan *tahap one to one, small group, dan large group* didapatkan hasil nilai tertinggi pada tampilan produk berupa gambar yang menarik yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran. Dengan melihat hasil skor di peroleh bahwa suatu kelebihan pada media *Crossword Puzzle* dapat memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas. Produk media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV BAB 6 Indonesia Kaya Budaya Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia dan perubahannya memiliki kelebihan seperti mampu menarik serta menumbuhkan rasa antusias siswa untuk belajar dikarenakan media yang

dikembangkan memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa, meningkatkan kemampuan kognitif (memori dan pemecahan masalah), dan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari pengembangan media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 231 Palembang, dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan praktis setelah melewati beberapa tahap sebagai berikut.

1. Setelah dilakukan validasi oleh 3 ahli validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 88% yang berarti media *Crossword Puzzle* termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dinyatakan layak digunakan.
2. Hasil dari respon siswa pada media *Crossword Puzzle one to one* mendapat skor 93% dengan kategori “Sangat Praktis”, *small group* mendapat skor 91,6% dengan kategori “Sangat Praktis”,

dan *large group* mendapat skor rata-rata 88,88% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan dari ketiga tahapan uji coba tersebut mendapatkan nilai rata-rata 91,16% dengan kategori “Sangat Praktis”. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Arni, Y., Alhadi, A. M., Anggraini, S., & Isnaini, G. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(1), 12–26.
- Arni, Y. (2024). *Cerdas Mengajar di Dunia Digital* (Vol. 16, Issue 1). Eureka Media Aksara.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Hakiki, I. P., Istiningsih, S., Erfan, M., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Crossword Puzzle Bergambar Pada Pembelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 645–650.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 46–56.
- Manullang, J. G., Handayani, W., & Hermansah, B. (2022). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Stad Terhadap Hasil Pembelajaran Kihon Kata Pada Mata Kuliah Karate. *Jurnal Penjaskesrek*, 9(2), 16–24.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Pristiwanti, D., Badriah, B., Sholeh, H., & Dewi, ratna sari. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bioedukasi*, 4(6), 7911–7915.
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta