

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS CROSSWORD PUZZLE PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM DI PERMUKAAN BUMI UNTUK MENINGKATKAN
SELF CONFIDENCE SISWA KELAS V SD NEGERI 1 WAJAK KABUPATEN
MALANG**

Ribkah Katherina S¹, Ragil Tri Oktaviani², Khoirul Wafa³

^{1,2,3}PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹ ribkakatherina@gmail.com, ² ragil.trioktaviani91@gmail.com,

³ khoirulwafa0793@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop Crossword Puzzle-based E-LKPD on the material of natural appearances on the Earth's surface as a form of increasing Self Confidence of fifth grade students at SD Negeri 1 Wajak Malang Regency. The research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model development phase: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Information data collection through observation, interviews, questionnaire sheets, and documentation. It is known that the results of the product validity of material experts reached a value (98%), media (98%), and language (90%) categorized as "Very Valid". The feasibility of the product based on the teacher's response obtained 100% categorized as "Very Feasible" and increased self-confidence based on student responses as evidenced by the significant results of the mean N-gain of 0.791 categorized as "High". The results of the study indicate that the development of Crossword Puzzle-based E-LKPD can increase the Self Confidence of fifth grade students of SD Negeri 1 Wajak is categorized as very valid and feasible as teaching materials in class and in elementary schools.

Keywords: e-LKPD, crossword puzzle, self confidence

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini mengembangkan E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* pada materi kenampakan alam di permukaan Bumi sebagai bentuk meningkatkan *Self Confidence* siswa kelas V di SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan fase pengembangan model ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data informasi melalui observasi, wawancara, lembar angket, dan dokumentasi. Diketahui hasil kevalidan produk ahli materi mencapai nilai (98%), media (98%), dan bahasa (90%) berkategori "Sangat Valid". Kelayakan produk didasarkan pada respon guru memperoleh 100% berkategori "Sangat Layak" dan peningkatan *self confidence* didasarkan pada respon siswa dibuktikan hasil signifikan *mean N-gain* 0,791 berkategori "Tinggi". Hasil penelitian menandakan pengembangan E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan *Self Confidence* siswa kelas V SD Negeri 1 Wajak berkategori sangat valid dan layak sebagai bahan ajar di kelas maupun di sekolah dasar.

Kata Kunci: e-LKPD, crossword puzzle, self confidence

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang saat ini diimplementasikan di berbagai sekolah di Indonesia. Dalam kemendikbud tahun 2021 menyebutkan kurikulum ini berfokus kepada kompetensi siswa tiap fase dan dapat mempelajari materi lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan.

Kurikulum Merdeka memberikan dampak baik terhadap pendidikan di Indonesia setelah masa krisis pendidikan terjadinya *covid-19*. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa penerapan kurikulum Merdeka telah diterapkan dengan baik dan maksimal pada setiap sekolah. Nyatanya, implementasi kurikulum Merdeka masih memberikan beberapa kendala seperti adanya kurang pemahaman dan persiapan guru, siswa, serta sekolah.

Guru harus dapat memahami dengan baik mengenai kurikulum Merdeka, seperti penerapan konsep, pemilihan strategi belajar, maupun penilaian/evaluasi. Sedangkan bagi siswa, walaupun kurikulum tersebut memberikan kebebasan dalam memilih mata Pelajaran yang diminati, kenyataannya masih memberikan

dampak pada siswa dalam ketidakpahaman materi pembelajaran. Begitupun bagi sekolah yang tidak memiliki banyaknya sumber daya pendukung baik sarana maupun prasarana.

Sebagaimana dari kendala tersebut, permasalahan ditemukan dan dialami di SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang. Temuan dari observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V pada tanggal 27 November 2023, teridentifikasi masalah yang terjadi selama proses belajar-mengajar. Beberapa masalah ini terdiri dari, kurang tersedianya media dan bahan ajar yang menarik karena penggunaan dalam kegiatan belajar hanya berupa buku LKS dan papan tulis. Artinya, media dan bahan ajar tersebut masih bersifat konvensional. Buku LKS yang digunakan pun berisi tulisan berwarna hitam putih dengan jenis kertas buram dan gambar yang disajikan dalam buku terlihat kurang jelas sehingga hal ini yang menjadi kurang menarik. Penggunaan pada LKPD juga hanya berupa soal – soal yang terdapat dalam buku LKS untuk dikerjakan oleh siswa.

Dengan penggunaan media dan bahan ajar LKPD sebatas buku LKS

dan papan tulis, cenderung membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Akibatnya, beberapa siswa merasa kurang tertarik, kurang aktif, kurang fokus dan beralih untuk bermain dengan temannya saat pembelajaran.

Tidak hanya itu, adapun ketika guru dan siswa saling berdiskusi tanya jawab di kelas, sebagian lebih memilih diam, malu, kurang aktif dalam bertanya, menjawab, atau sekadar mengutarakan pendapatnya. Begitu juga ketika siswa diberikan tugas oleh guru, banyak diantaranya yang tidak dapat bertanggung jawab dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas masing – masing baik secara individu maupun berkelompok. Dalam mengerjakannya pun mereka lebih memilih untuk mencontek pada temannya antara tidak yakin dengan jawaban hasil kerja sendiri atau karena tidak tahu. Maka dengan demikian, rendahnya keterampilan sikap *self confidence* siswa di kelas V.

Permasalahan tersebut, ditemukan dan diamati dalam pembelajaran IPAS materi kenampakan alam di permukaan Bumi kelas V semester 1. Materi ini ialah materi yang masih kurang dipahami

siswa kelas V SD Negeri 1 wajak karena faktor – faktor diatas.

Kurangnya sarana sekolah dalam menyediakan media IT untuk mendukung proses pembelajaran menggunakan media dan bahan ajar berbasis digital. Sekolah hanya menyediakan berupa proyektor, layar proyektor, dan speaker dengan jumlah yang minim serta keterbatasan akses jaringan internet. Hal ini pula merupakan salah satu sebab mengapa guru di sekolah tersebut merasa kurang termotivasi dan terinovasi untuk memanfaatkan sarana dan mengembangkan media serta bahan ajar yang berbasis it atau digital di kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka membutuhkan sarana media dan bahan ajar yang dikembangkan secara interaktif guna membangkitkan suasana pembelajran yang bermakna, menyenangkan, dan menarik bagi siswa untuk aktif serta belajar mengarah pada penggunaan media IT di era digital.

Mengingat saat ini, bidang teknologi yang berkembang sangat pesat, dunia pendidikan diharapkan mengenalkan dan mengadaptasikan siswa belajar ke dalam era teknologi. Karena itu, penelitian ini

mengembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle*. Pemilihan soal E-LKPD yang disajikan berbasis *crossword puzzle* dikarenakan permainan ini salah satu permainan yang mendidik sehingga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran.

E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* menyisipkan materi pembelajaran secara sistematis, menarik, serta isi seperti gambar disajikan lebih jelas dan berwarna juga dilengkapi adanya materi dalam bentuk video. E-LKPD ini menggunakan laman utama atau bentuk pengeluaran bahan ajar berupa *website* dengan menggunakan *google sites*. Materi yang disisipkan ialah kenampakan alam di permukaan Bumi yang akan disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Sedangkan *crossword puzzle* dibuat dengan *wordwall.net* yang nantinya akan dirangkai menjadi satu dalam *google sites*.

Adanya bahan ajar E-LKPD berbasis *crossword puzzle* diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta bermakna, hingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif saat belajar.

Keberhasilan penggunaan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *crossword puzzle* terhadap penelitian ini salah satunya, yakni meningkatnya *self confidence* siswa kelas V SD Negeri 1 Wajak. *Self confidence* merupakan keterampilan atau sikap yang harus dimiliki oleh tiap individu terutama siswa. Karena dalam keterampilan sikap percaya diri, akan sangat mempengaruhi dalam aktivitas belajar dengan tujuan yang diharapkan.

Hal ini dipicu karena *crossword puzzle* bisa memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena dapat meningkatkan percaya diri siswa. Dikuatkan menurut (Syofiani, dkk, 2018) bahwa teka – teki silang dianggap kuat dan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kemudian pembelajaran yang menyenangkan memberikan manfaat untuk menarik minat siswa secara aktif, mendorong anak untuk berpikir, mencoba belajar lebih lanjut, penuh percaya diri, dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri optimal. Selaras pendapat Hisyam (dalam Wana, 2021) bahwa media teka – teki silang dapat merangsang siswa lebih aktif, mengembangkan kemandirian,

memperdalam pemahaman siswa, membina tanggung jawab dan disiplin, adanya persaingan sehat antar siswa, dan hasil belajar lebih tahan lama.

Upaya meningkatkan *self confidence* siswa, dapat juga dilakukan dengan cara seperti memerlukan dorongan motivasi atau dukungan dari orang lain (teman, guru, maupun lingkungan sekitarnya) yang dilakukan bisa dengan cara bimbingan berkelompok dan membutuhkan media pembelajaran berbentuk permainan. Sebagaimana menurut (Toy, dkk 2023), Bimbingan kelompok yang menggabungkan teknik permainan merupakan bentuk upaya mengatasi ketidakpercayaan diri. Dikarenakan teknik permainan terbukti meningkatkan kepercayaan diri secara efektif, membantu siswa belajar berhadapan dengan orang lain, menghilangkan sifat malu dan gugup, mengembangkan apresiasi, menghargai, dan menghormati pendapat orang lain.

Dengan begitu, maka bahan ajar E-LKPD berbasis *crossword puzzle* dalam konsep pembelajaran akan dibentuk secara berkelompok saat mengerjakan *crossword puzzle* sebagai E-LKPD oleh siswa.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Desi Oktafiani pada tahun 2016 berjudul “Upaya Meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Prestasi Belajar IPS Melalui Permainan *Crossword Puzzle* dengan Media Video di Kelas IV SDN Karanglo” Hasilnya menunjukkan bahwa rata – rata tingkat percaya diri siswa pada siklus pertama, yaitu 3,34 menjadi 4,01. Peningkatan terjadi sebesar 0,67. Sedangkan prestasi belajar siswa meningkat sebesar 18,18% dari siklus I (63,64%) menjadi (81,82%) dari siklus II. Kesimpulannya, permainan *crossword puzzle* dengan media video dapat meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar IPS materi perkembangan teknologi di kelas IV SDN Karanglo.

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Fina, dkk, pada tahun 2022 berjudul “*The Development of Electronic Worksheets (E-Worksheets) Based on Crossword Games with Sub-Materials of The Excretory System to Improve The Motivation of High School Students*” hasil penelitian menunjukkan media dan bahan ajar memperoleh presentase rata – rata validitasnya 98,14% ber kriteria “Sangat Valid” dan

respon siswa aspek kepraktisan 93,5% dengan kenaikan dari motivasi siswa 60,1% ke 86,8% serta keterlaksanaan motivasi dengan presentase 91,67%. Dapat disimpulkan pengembangan *E-Worksheets* berbasis *crossword games* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berkategori “Sangat Valid” serta praktis digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan uraian diatas, E-LKPD berbasis *crossword puzzle* sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan *self confidence* siswa di kelas V SD. Dengan demikian, sebagai langkah untuk meningkatkan *self confidence* siswa berdasar pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, fokus penelitian ini mengambil judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Crossword Puzzle* Pada Materi Kenampakan Alam di Permukaan Bumi Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Siswa Kelas V SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang”.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D). R&D sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah

dihasilkan (Sugiyono, 2022). Pelaksanaan R&D dilakukan melalui tahapan pengembangan model ADDIE. Alasan pemilihan model tersebut, pada penelitian ini didasari menurut Dewi (dalam Fadhillah, dkk, 2022) bahwa model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan bahan ajar yang disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar. Tahapan model ADDIE, ialah analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V berjumlah 32 siswa di SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang. Teknik pengumpulan data informasi melalui observasi, wawancara, lembar angket, dan dokumentasi.

Hasil validitas produk (ahli materi, media, dan Bahasa) dan kelayakan produk respon guru menggunakan skala *likert*. Hasil validasi produk dianalisa dengan rumus (Akbar, 2017), berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

V_{ah} = Validasi ahli

T_{se} = Total skor *empiric* yang dicapai

T_{sh} = Total skor *empiric* maksimal

Kemudian skor akhir validasi yang didapatkan diinterpretasikan pada tabel 1.

Tabel 1 Kategori Kevalidan

Tingkat Ketercapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01% - 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85,00%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang Valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00% - 50, 00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Sumber: (Akbar, 2017)

Hasil validasi kelayakan produk dianalisa dengan rumus, dibawah ini.

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai persen validitas yang dicari

f = Skor total yang diperoleh

n = Skor maksimal

Setelah itu, skor akhir validasi kelayakan produk diinterpretasikan pada tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Produk

Koefisien Korelasi	Kriteria Penilaian	Keterangan
$81,25\% \leq V \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
$62,5\% \leq V \leq 81,25\%$	Layak	Revisi Sebagian kecil
$43,75\% \leq V \leq 62,5\%$	Cukup Layak	Revisi Sebagian besar
$25\% \leq V \leq 43,75\%$	Tidak Layak	Revisi total

Sumber: (Yuliani, dkk, 2015)

Hasil analisis data peningkatan *self confidence* siswa menggunakan skala *guttman* berupa angket (*pre*-angket dan *post*-angket). Perhitungan peningkatan dapat dilakukan dengan rumus *N-gain*.

Gain Score =

$$\frac{\text{Skor angket sesudah} - \text{skor angket sebelum}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket sebelum}}$$

Hasil perhitungan tersebut dikualifikasikan dengan interpretasi kriteria pada tabel 3, berikut ini.

Tabel 3 Interpretasi Kriteria N-Gain

Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Meltzer, dkk (dalam Kurniawan, dkk, 2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian pengembangan menghasilkan E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* pada materi kenampakan alam di permukaan Bumi untuk meningkatkan *Self Confidence* siswa kelas V SD Negeri 01 Wajak Kabupaten Malang.

Adapun hasil penelitian dan pembahasan berdasar proses tahapan pengembangan produk, hasil kelayakan produk respon guru, dan hasil peningkatan *self confidence* respon siswa.

1. Hasil Proses Tahapan
Pengembangan Produk

Berikut uraian hasil proses tahapan pengembangan produk E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* dengan model pengembangan ADDIE.

Tahapan pertama, yaitu Analisis atau identifikasi masalah diperoleh melalui pengambilan data observasi dan wawancara secara langsung dengan menganalisis siswa dan kebutuhan (dalam kaitannya dengan lingkungan belajar dan karakteristik siswa) yang menghasilkan informasi terhadap permasalahan yang terjadi, yaitu Kurangnya media dan bahan ajar yang menarik maupun bervariasi sehingga memicu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi khususnya materi kenampakan alam di permukaan Bumi. Selain itu juga, menyebabkan rendahnya keterampilan sikap percaya diri siswa di kelas V.

Analisis kurikulum dilakukan dengan analisis modul ajar untuk menetapkan Capaian dan Tujuan Pembelajaran materi kenampakan alam di permukaan Bumi sesuai dengan kurikulum Merdeka.

Adapun CP dan TP, ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Mengetahui struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) • Mengidentifikasi kenampakan alam daratan (litosfer), perairan (hidrosfer), dan bentuk permukaan bumi atmosfer • Memahami karakteristik dan manfaat kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* pada materi kenampakan alam di permukaan Bumi sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan *Self Confidence* siswa kelas V SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang.

Tahap kedua, perancangan (*design*), setelah menentukan produk yang akan dikembangkan, kemudian dirancang dengan merumuskan tujuan pembuatan media dengan dasar desain grafis sesuai kebutuhan siswa dalam menentukan pengetahuan dan

sikap yang dicapai setelah menggunakan bahan ajar E-LKPD berbasis *crossword puzzle*, selanjutnya perancangan dalam pembuatan desain produk (*story board*) yang meliputi desain tampilan utama *cover banner* sebagai background, desain ikon, pemilihan ukuran *font* dan jenis *font*, pengumpulan isi materi pembelajaran beserta pemilihan soal lembar kerja peserta didik sebagai *crossword puzzle* dan merancang dalam pembuatan instrument untuk menilai validitas produk.

Tahap ketiga, pengembangan (*development*), proses pengembangan produk disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran untuk mengidentifikasi materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pengembangan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* seluruh komponen bagian produk, seperti *cover banner*, *background*, gambar, ikon, video, tujuan pembelajaran, materi, *crossword puzzle*, dan profil penulis/penyusun dirangkai menjadi sebuah bahan ajar E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle*. Berikut tampilan

pengembangan produk E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* pada gambar 1-10, sebagai berikut.



Gambar 1 Tampilan Utama E-LKPD



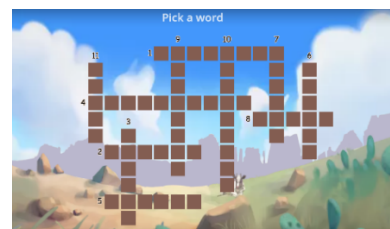
Gambar 2 Tujuan Pembelajaran



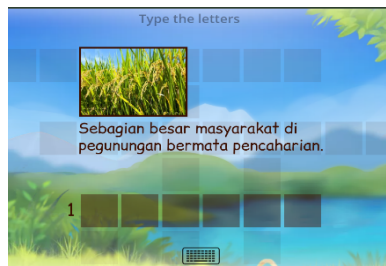
Gambar 3 Isi Materi



Gambar 6 Halaman Pengerjaan E-LKPD



Gambar 4 Tampilan Crossword Puzzle Wordwall.net

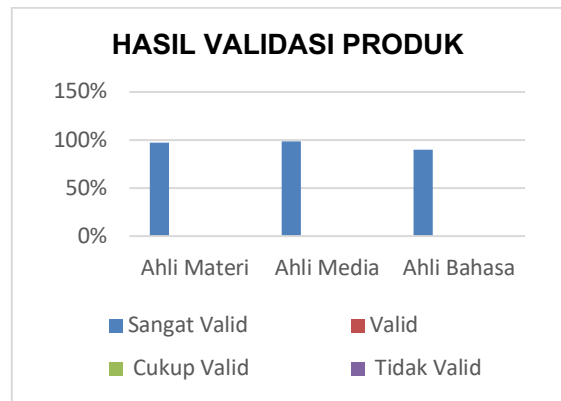


Gambar 5 Tampilan Pengerjaan *Crossword Puzzle Wordwall.net*



Gambar 6 Tampilan Profil Penulis/Penyusun

Produk yang telah dikembangkan dan dirangkai menjadi sebuah produk, selanjutnya validitas produk ahli materi, media, dan Bahasa. Pengujian validasi produk dilakukan kepada dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Ahli materi, Ibu Latifah Jannah, M.Pd, menunjukkan hasil skor presentase sebesar 98% kategori “Sangat Valid”. Ahli media, Bapak Trio Arista, M.Pd, menunjukkan hasil skor presentase sebesar 98% kategori “Sangat Valid”. Dan ahli Bahasa, Ibu Isna Khuni Mu’alimah, M.Pd, menunjukkan hasil skor presentase sebesar 90% kategori “Sangat Valid”. Berikut rekapitulasi hasil validasi produk dalam grafik 1.



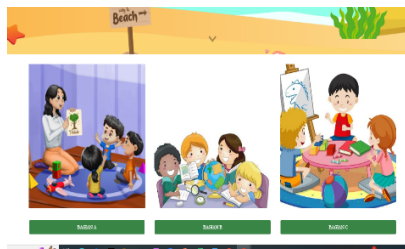
Grafik 1 Hasil Validasi produk

Berdasarkan hasil validasi produk diatas, menunjukkan pengembangan E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* sangat valid sehingga dapat diuji cobakan pada siswa SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang.

Tahap keempat, yakni penerapan (*implementation*). Tahap implementasi melakukan uji coba produk E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V yang berjumlah 32 dan diuji cobakan secara langsung di dalam kelas. Pada tahap ini, juga melakukan uji kelayakan produk pada respon guru dan peningkatan *self confidence* siswa yang dilakukan dengan pengisian angket (*pre*-angket dan *post*-angket).

Tahap kelima, evaluasi (*evaluation*), setelah tahap validasi produk yang dilakukan para ahli validator, selanjutnya merevisi produk

yang disesuaikan dengan saran dan masukan para validator sehingga bahan ajar yang dihasilkan lebih valid serta sesuai apabila digunakan oleh siswa. Saran maupun masukan para ahli validator pengembangan E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* dapat dilihat dalam gambar 11 sampai 16.



Gambar 11 Sebelum Revisi (Ahli Materi)

Pada laman 'Mari Mengerjakan!' sebagai pengerjaan menuju *Crossword Puzzle*, ditambahkan adanya petunjuk pengerjaan dengan peserta didik mempresentasikan hasil jawaban (memunculkan nilai dari aspek keterampilan).

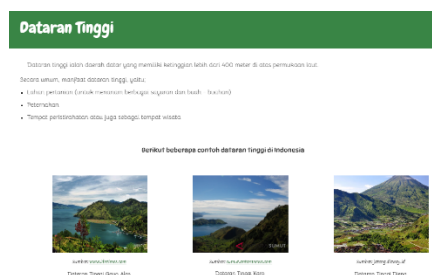


Gambar 12 Setelah Revisi (Ahli Materi)



Gambar 13 Sebelum Revisi (Ahli Media)

Tata letak pada gambar dengan saran gambar dihapus 1.

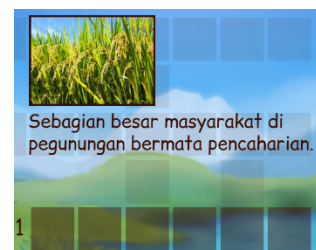


Gambar 14 Sesudah Revisi (Ahli Media)



Gambar 15 Sebelum Revisi (Ahli Bahasa)

Penyesuaian seluruh kalimat pernyataan sebagai soal *Crossword Puzzle* karena masih ada beberapa yang bentuk pertanyaan.



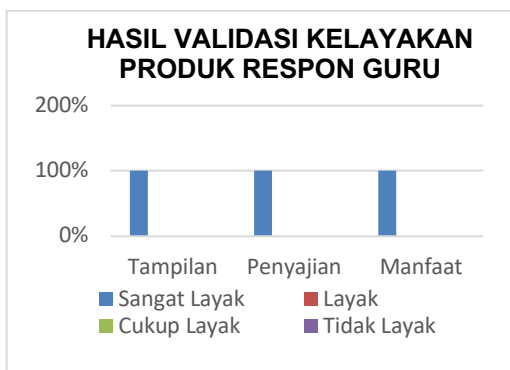
Gambar 16 Setelah Revisi (Ahli Bahasa)

2. Hasil Kelayakan Produk Respon Guru

Hasil analisis data dari bahan ajar yang telah diuji kelayakannya oleh guru wali kelas V, yaitu Ibu Siti Anisah, S.Pd. Analisis data kelayakan produk dilakukan melalui aspek penilaian, aspek tampilan, penyajian, dan manfaat dengan skor total 52 sesuai skor maksimal 52. Maka presentase kelayakan produk respon guru dihitung dengan rumus, berikut.

$$V = \frac{52}{52} \times 100\% \\ = 100\%$$

Berdasarkan nilai presentase tersebut, dapat simpulkan kelayakan produk E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* memperoleh 100% berkriteria “Sangat Layak”. Berikut rekapitulasi hasil kelayakan produk respon guru dalam grafik.



Grafik 2 Hasil Kelayakan Produk

3. Hasil Peningkatan *Self Confidence* Respon Siswa

Hasil peningkatan *self confidence* pada respon siswa kelas V diukur dengan uji *N-gain* pada *pre*-angket dan *post*-angket yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan bahan ajar E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle*. Hasil angket pada skor *pre*-angket atau angket sebelum uji coba media memperoleh skor 227 dengan rata – rata skor 7 dari 16 skor maksimum. Sedangkan hasil angket pada skor *post*-angket sesudah uji coba media memperoleh skor 450 dengan rata – rata 14 dari 16 skor maksimum. Total skor maksimum adalah 512 dari jumlah responden 32. Hasil rata – rata *N-gain* peningkatan *Self Confidence* siswa memperoleh sebesar 0,791 dengan kriteria “Tinggi” karena termasuk ke dalam *gain* $g > 0,7$. Berikut perhitungan rata – rata *Gain Score* respon siswa peningkatan *Self Confidence* dengan menggunakan program Excel pada tabel 5, berikut ini.

Tabel 4 Rata – Rata *N-Gain Self Confidence* Respon Siswa

	N	Min	Max	Mean
<i>N-Gain</i>	32	0,44	1,00	0,791

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat dilihat bahwa *self confidence* siswa kelas V SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang mengalami peningkatan yang tinggi setelah adanya penggunaan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* materi kenampakan alam di permukaan Bumi.

E. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan dari pemaparan diatas, yaitu hasil validitas produk diperoleh melalui ahli materi, mendapatkan presentase sebanyak 98% berkategori “Sangat Valid”, media mendapatkan presentase 98% berkategori “Sangat Valid”, dan Bahasa mendapatkan presentase 90% berkategori “Sangat Valid”.

Hasil kelayakan produk respon guru memperoleh presentase 100% berkategori “Sangat Layak”. Maka, E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* memiliki tingkat kelayakan produk sangat tinggi sehingga dapat memicu ketertarikan guru dalam menggunakan bahan ajar.

E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan *Self Confidence* siswa kelas V di SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang. Dibuktikan dengan peningkatan *self confidence* siswa kelas V yang memperoleh rata – rata uji *N-Gain* 0,791 berkategori “Tinggi”.

Penelitian pengembangan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* masih memiliki keterbatasan. Oleh sebab itu, diharapkan adanya penelitian berkelanjutan secara lebih luas terkait pengembangan E-LKPD berbasis *Crossword Puzzle* dengan desain, materi, dan kemampuan lain pada siswa yang ingin diukur ataupun ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fadhila, N.A., Setyaningsih, N.W., Gatta, R.R., & Handziko, R.C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum 2013. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 1-5.
- Fina, I. D., Raharjo., & Purnama, E.R. (2022). The Development Of Electronic-Worksheets (E-

- Worksheets) Based On Crosswords Games With Sub-Materials Of The Excretory System To Improve The Motivation Of High School Students. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(3), 691-698.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan *Zuper Abase* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 5(2), 92-97.
- Oktafiani, D. (2016). Upaya Meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Prestasi Belajar IPS Melalui Permainan Crossword Puzzle dengan Media Video di Kelas IV SDN Karanglo. *Skripsi*. (Universitas Muhammadiyah Purwokerto). <https://repository.ump.ac.id/6579/>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syofiani., Zaim, M., Syahrul, R., & Agustina. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka – Teki Silang: Menciptakan Kelas yang Menyenangkan. *Jurnal Ta'dib*, 21(2), 87-97.
- Toy, R. O., & Malelak, E.O. (2023). Keefektifan Konseling Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Remaja. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 8(2), 37-42.
- Wana, P. R. (2021) Pengaruh Penggunaan Media Teka – Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100-107.
- Yuliani, F., & Herlina, F. (2015). Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 4(1), 104-110.