

## Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Crossword Puzzle* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar

Vivi Puspita<sup>1</sup>, Shella Marcelina<sup>2</sup>

Universitas Adzkia

Email : [vivipuspita.pendas@gmail.com](mailto:vivipuspita.pendas@gmail.com)<sup>1</sup>, [marcelinashella1989@gmail.com](mailto:marcelinashella1989@gmail.com)

### Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran saat pemberian tugas kepada peserta didik di rumah. Sehingga membuat peserta didik kurang semangat dalam belajar di rumah. Untuk itulah peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *crossword puzzle* pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 kelas V SD. Media *crossword puzzle* ini berbentuk sebuah permainan yang dilakukan dengan cara mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk suatu kata yang sesuai dengan petunjuk soal. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media *crossword puzzle* dan mengetahui validitas serta kepraktisan dari media *crossword puzzle* untuk digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian R&D menggunakan model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*developmental*), dan penyebaran (*desseminate*). Namun, karena adanya kondisi *covid-19* peneliti hanya melakukan penelitian secara terbatas. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata validitas memperoleh 3,63 (sangat valid). hal ini menunjukkan bahwa media *crossword puzzle* sangat layak untuk digunakan. Sedangkan kepraktisan media *crossword puzzle* didapatkan nilai rata-rata dari ke 3 angket respon peserta didik 3,71 (praktis). Kesimpulannya media pembelajaran berbasis *crossword puzzle* pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 valid dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD.

### Abstract:

*This research is motivated by the lack of use of learning media when giving assignments to students at home. So that it makes students less enthusiastic about studying at home. For this reason, the researcher wants to develop crossword puzzle based learning media on theme 3, sub-themes 1, learning 1 and 2 class V SD. This crossword puzzle media is in the form of a game that is done by filling in the empty spaces in the form of empty boxes with letters to form a word that matches the instructions for the question. The purpose of this development is to develop crossword puzzle media and to find out the validity and practicality of the crossword puzzle media to be used. This research is an R&D research using the 4D model, namely define, design, development, and disseminate. However, due to the covid-19 condition, researchers only conducted limited research. The results showed that the average value of validity was 3.63 (very valid). this shows that the crossword puzzle media is very feasible to use. While the practicality of the crossword puzzle media, the average value of the 3 questionnaire responses of students was 3.71 (practical). In conclusion, crossword puzzle based learning media on theme 3, sub-themes 1, learning 1 and 2 are valid and practical so that they can be used as learning media in grade V SD.*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Crossword Puzzle, Tematik Terpadu

## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu hasil atau tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Rumakhit (2017:3) yang menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar yang telah terkombinasi sehingga dapat saling mempengaruhi satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Terlaksananya tujuan pembelajaran yang diharapkan, tidak terlepas dari kreativitas dan kemampuan pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Kreativitas tersebut salah satunya dapat diimplementasikan dalam pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar (SD). Kemendikbud (2014:26) menyatakan bahwa “tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik”. Pembelajaran tematik terpadu bertujuan untuk memperoleh pengalaman yang secara langsung didapatkan oleh peserta didik dan berlatih menemukan sendiri berbagai pengetahuan baru yang dipelajarinya secara holistik, autentik, dan aktif.

Dengan demikian, pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan

beberapa mata pelajaran untuk diajarkan kepada peserta didik tanpa terlihat keterpisahan antar mata pelajaran, sehingga peserta didik berlatih menemukan sendiri berbagai pengetahuan baru yang dipelajarinya secara holistik, autentik, dan aktif. Salah satu pembelajaran tematik terpadu tertuang dalam kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 peserta didik dituntut aktif, semangat, dan menemukan sendiri konsep pembelajaran. Artinya peserta didik tidak hanya menampung semua ilmu pengetahuan dari pendidik saja, tetapi peserta didik juga ikut menemukan konsep-konsep ilmu pengetahuan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, idealnya dalam pembelajaran tematik terpadu yaitu pendidik harus mampu mendesain pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, ikut menemukan konsep-konsep dan hal menyenangkan bagi peserta didik. Namun, kenyataannya di lapangan hal tersebut belum terlaksana dengan maksimal.

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan pada hari Senin tanggal 15 Juni 2020 dengan pendidik kelas V SDN 04 Lagan Gadang Hilir, dengan memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan mengenai pembelajaran yang dilakukan kepada peserta didik pada masa Pandemi Covid-19. Wawancara juga dilakukan dengan beberapa orang tua peserta didik pada tanggal 16-17 Juni 2020. Tujuan Peneliti melakukan wawancara dengan orang tua peserta didik yaitu untuk mengetahui perkembangan peserta didik belajar selama di rumah. Hasil wawancara tersebut terlihat bahwa pembelajaran pada masa covid-19 pendidik tidak menggunakan media pembelajaran dalam pemberian tugas di rumah yang

hanya memberikan soal-soal pada buku siswa saja, pendidik kurang kreatif dalam pemberian tugas di rumah, dan peserta didik merasa bosan mengerjakan tugasnya di rumah yang membuat peserta didik malas untuk belajar dan sibuk bermain saja. Dengan begitu tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal, karena peserta didik kurang memahami materi pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka peneliti ingin mendesain media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik, terkhususnya pada masa covid-19 ini. Menurut Latif, dkk. (dalam Elan, dkk. 2017:70) menjelaskan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap”. Berdasarkan pendapat ini terlihat bahwa media pembelajaran bertujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didiknya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang bisa dikembangkan di sekolah dasar bermacam jenisnya. Menurut Jamil Suprihatiningrum (dalam Kurniasih 2018:24-25) menyatakan bahwa “media pembelajaran secara umum dibagi menjadi tiga macam, yaitu: 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara. 2) Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar secara diam. 3) Media audio visual, yaitu media yang menampilkan suara beserta gambar.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran tersebut maka salah satu media pembelajaran dirasa tepat untuk

mengatasi masalah di atas adalah media visual dengan jenis Crossword Puzzle. Media Crossword Puzzle (Teka-teki silang) merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan cara mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk suatu kata yang sesuai dengan petunjuk soal. Crossword puzzle yaitu bentuk permainan yang sering ditemukan dimajalah atau koran. Teka-teki silang yang awalnya hanya untuk mengisi waktu luang, ternyata juga dapat digunakan untuk media latihan soal bagi peserta didik (Kurniasih 2018:32). Media crossword puzzle (teka-teki silang) bertujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kebosanan dalam pembelajaran maupun mengerjakan latihan-latihan dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi pembelajaran.

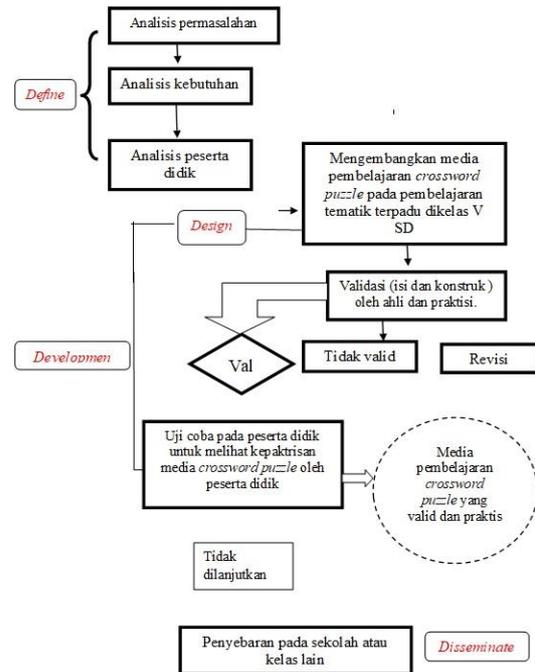
Media crossword puzzle juga mempunyai keunggulan yaitu dapat (1) bermanfaat untuk mengasah otak, nalar, melatih logika dan kesabaran peserta didik sehingga akan memudahkan proses pentransferan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. (2) mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. (3) meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi peserta didik. (4) memudahkan peserta didik mengingat materi yang disampaikan. (5) menghilangkan rasa bosan peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar (Siberan, dalam Kurniasih 2018:4). Media crossword puzzle sangat banyak memiliki keunggulan sehingga media ini cocok digunakan dalam pemberian tugas kepada peserta didik agar merasa semangat untuk mengerjakan tugas atau latihannya. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji coba media crossword

puzzle secara print out, karena penelitian ini dilakukan secara terbatas dalam skala kecil maka peneliti ingin secara langsung mengawasi peserta didik untuk menggunakan media crossword puzzle dengan baik dan benar. Jika dilakukan secara online maka, peneliti tidak dapat memastikan bahwa peserta didik dapat atau tidak menyelesaikan permainan dengan baik dan benar.

### Metodologi Penelitian

Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk melalui tahapan tertentu, hingga nantinya dihasilkan sebuah produk yang teruji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap kebutuhan. Menurut Sugiyono (2019:297) “penelitian pengembangan (Research and Developmentment) adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis Crossword Puzzle.

Model pengembangan menjadi dasar untuk mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan ini akan menggunakan model pengembangan yang mengacu pada model 4-D, yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Menurut Thiagarajan, dkk. (dalam Trianto, 2014:232-234) model ini terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (Development), dan penyebaran (disseminate



Gambar 1. Prosedur Penelitian

### Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Crossword Puzzle di kelas V SD dengan menggunakan model pengembangan 4-D telah berhasil dilakukan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran berbasis Crossword Puzzle pada mata pelajaran yang valid. Adapun paparan pembahasan dari perumusan masalah mengenai hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan akan di uraikan sebagai berikut:

#### Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD.

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran tema 3 subtema 1 pada pembelajaran 1 dan 2 di kelas V SD yang telah peneliti lakukan adalah melalui tahap Model pengembangan 4D (Four D) oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel dalam Trianto

(2014:232-234) terdiri dari 4 tahap utama yaitu: (1) Define (pendefinisian), (2) Design (perancangan), (3) Development (pengembangan) dan (4) Disseminate (penyebaran).

Pada tahap Define (pendefinisian) yang dilakukan oleh peneliti adalah mencari apa permasalahan nyata yang ada di lapangan dengan bentuk wawancara kepada pendidik serta sebagian orang tua peserta didik dan dicari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Setelah diketahui bahwa permasalahan di lapangan adalah belum efektifnya pemberian tugas peserta didik di rumah dikarenakan belum adanya sumber belajar/media yang inovatif, untuk itu peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berbasis crossword puzzle khusus untuk kelas V SD pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di sebagai penunjang semangat peserta didik terhadap penugasan yang diberikan pendidik. Menurut Zaini (dalam Linda dan Retno, 2016:2) mengatakan bahwa "media crossword puzzle (teka-teki silang) dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung." Pendapat lain juga diungkapkan oleh Silberman (dalam Eriska, 2018:29) bahwa "media crossword puzzle adalah menyusun teks dalam peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang akan mengundang minat dan partisipasi peserta didik". Jadi untuk peserta didik yang malas untuk mengerjakan tugasnya di rumah dengan adanya media crossword puzzle ini dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar, karena media crossword puzzle ini merupakan media yang menuntun peserta didik untuk

belajar sambil bermain agar tidak merasa bosan dan tanpa sengaja media ini juga akan membuat peserta didik untuk mencari jawaban dengan mengulang kembali pembelajaran yang telah dipelajarinya.

Pada tahap Design (perancangan) produk media crossword puzzle telah disesuaikan dengan analisis permasalahan, analisis kebutuhan dan analisis peserta didik, setelah melakukan beberapa analisis tersebut. Maka peneliti dapat merancang media dengan cara membuat RPP untuk dijadikan pedoman melihat KI, KD, indikator serta tujuan pembelajarannya. Agar peneliti dapat menyusun kisi-kisi soal untuk membuat soal pada media crossword puzzle. Setelah membuat soal, peneliti dapat merancang media crossword puzzle menggunakan aplikasi proprofs brain games. Media crossword puzzle ini dapat membuat peserta didik dengan mudah mengakses secara langsung menggunakan teknologi melalui link yang diberikan oleh pendidik ataupun peneliti. Tanpa bantuan teknologipun, peserta didik juga dapat menggunakan media crossword puzzle dalam bentuk print out yang telah disediakan oleh pendidik maupun peneliti dengan desain sebaik mungkin. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji coba media dalam bentuk print out untuk lebih memastikan dan mengontrol peserta didik dalam menjalankan permainan crossword puzzle dengan baik dan benar.

#### **Validitas Media Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle.**

Pada tahap Development (pengembangan) peneliti melakukan uji validitas dan uji kepraktisan. Media pembelajaran yang di kembangkan

dapat dikatakan valid jika telah memenuhi beberapa kriteria tertentu. Hasil validitas atau kelayakan produk media pembelajaran berbasis crossword puzzle pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD untuk tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 menunjukkan bahwa produk crossword puzzle secara keseluruhan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sudijono (dalam Yufi, 2015:106) mengatakan bahwa “kata valid sering diartikan dengan tepat, benar, shahih, absah, jadi kata validitas dapat diartikan dengan ketepatan, kebenaran, keshahihan atau keabsahan”. Jadi jika hasil uji validasi dari validator telah sesuai dengan ketetapan tingkat validitas valid atau sangat valid, maka dapat dikatakan media atau produk tersebut tepat, benar, shahih dan abash. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil analisis data validasi ahli materi dan desain. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut:

a) Hasil Penilaian Ahli Materi

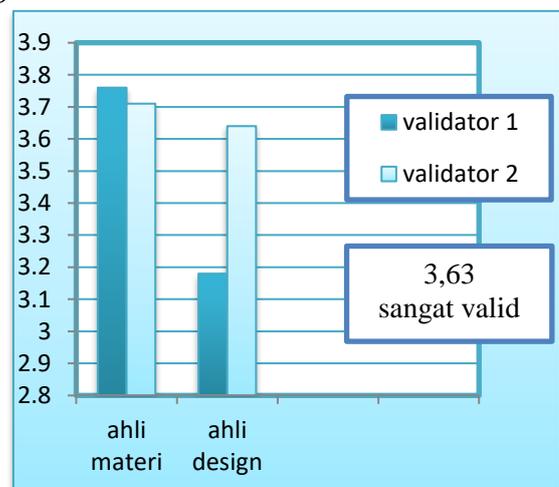
Validasi media crossword puzzle dilakukan oleh dua validator ahli materi. Proses validasi oleh validator 1 dilakukan satu kali validasi dengan beberapa saran dan masukan. Rata-rata yang diperoleh dari validator 1 yaitu 3,76 yang di kategorikan sangat valid dengan revisi. Penilaian ini dapat dilihat pada lampiran 4 hal 101-102 sedangkan proses validasi oleh validator 2 dilakukan satu kali validasi dengan beberapa saran dan masukan. Rata-rata yang diperoleh dari validator 2 yaitu 3,71 yang di kategorikan sangat valid dengan revisi. Angket penilaian

validator aspek materi 2 ini dapat dilihat pada lampiran 5 hal 103-104.

b) Hasil Penilaian Ahli Design

Validasi media crossword puzzle dilakukan oleh dua validator ahli design. Proses validasi oleh validator 1 dilakukan satu kali validasi dengan beberapa saran dan masukan. Rata-rata yang diperoleh dari validator 1 yaitu 3,18 yang di kategorikan valid dengan revisi. Penilaian ini dapat dilihat pada lampiran 6 hal 105-106. Sedangkan proses validasi oleh validator 2 dilakukan dua kali validasi dengan beberapa saran dan masukan yang dapat dilihat pada lampiran 7 hal 107-108. Rata-rata yang diperoleh dari validator 2 yaitu 3,64 yang di kategorikan sangat valid dengan revisi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan uji validitas produk media pembelajaran berbasis crossword puzzle pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD untuk tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 dari dua aspek yaitu aspek materi dan aspek desain memperoleh rata-rata hasil sebesar 3,63 (Sangat Valid). Hasil Validasi media crossword puzzle dapat dilihat pada grafik 1 dibawah ini:



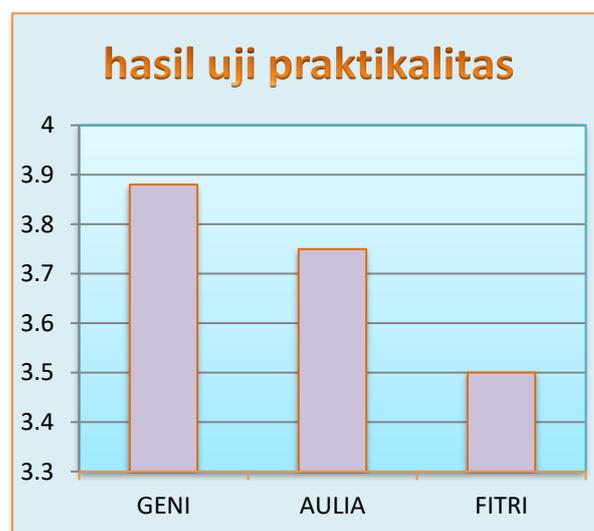
Grafik 1 Hasil Validasi Media Crossword Puzzle

## Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle.

Sebuah produk dapat dikatakan praktis jika produk tersebut dapat membantu para penggunanya dan ada perubahan dalam sikap maupun pengetahuannya. Menurut Teni Nurrita (2018:184) mengatakan “dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat, karena tidak hanya pendidik yang aktif memberikan materi kepada peserta didik tetapi peserta didik juga dapat aktif dan terlibat dalam pembelajaran”. Hal yang senada juga diungkapkan oleh Ruth Lautfer (dalam Talizaro Tafonao 2018:103) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Jadi jika media pembelajaran telah dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam proses belajar, maka media yang dikembangkan dapat dikatakan suatu media. Peneliti ingin merancang, mengkemas produk media pembelajaran berbasis crossword puzzle pada tema 3 subtema 1 serta pembelajaran 1 dan 2 kelas V SD. Sedemikian rupa yang telah melalui langkah-langkah penyusunan yang tepat sampai akhirnya mendapatkan crossword puzzle sebagai media pembelajaran yang “Hebat”.

Selanjutnya uji kepraktisan media pembelajaran berbasis crossword puzzle pada tema 3, subtema 1, pembelajaran 1 dan 2 ini dapat terlihat hasilnya setelah angket instrument respon peserta didik dibagikan ke 3 orang peserta didik. Hal ini juga di

ungkapkan oleh faizal chan dalam penelitiannya (2019:171) bahwa “tingkat kepraktisan diukur dengan menggunakan angket yang diberikan untuk melihat tanggapan peserta didik maupun pendidik setelah menggunakan media atau produk yang dikembangkan”. Jadi jika ingin melihat bagaimana tanggapan peserta didik dalam menggunakan media atau produk maka, peneliti dapat menggunakan angket. Pada penelitian ini telah didapatkan nilai rata-rata dari ke 3 angket respon peserta didik tersebut adalah 3,71 dapat dikatakan praktis artinya produk media pembelajaran berbasis crossword puzzle pada tema 3 subtema 1, pembelajaran 1 dan 2 dinyatakan praktis dan dapat digunakan. Hasil uji kepraktisan media dapat dilihat pada grafik 2 dibawah ini:



Grafik 2 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik

## Kesimpulan

Simpulan ditulis untuk memberikan arah pembaca mendapatkan hal-hal penting yang tidak sempit dan dangkal.

## Daftar Pustaka

- Chan, Faizal dan Budiano, Hendra. *Pengembangan Buku Pratikum IPA Berbasis Learning Cycle Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jambi: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. 2019.
- Elan, dkk. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*. Tasikmalaya: PG-PAUD UPI. 2017.
- Eriska Evi. *Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Biologi SMA Muhammadiyah 1*. Palembang: UIN Raden Fatah. 2018.
- Kemendikbud. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013SD Kelas IV*. Jakarta: Kemdikbud. 2014.
- Kurniasih Retno. *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan Untuk Kelas X Akuntansi Smk Ypkk 1 Sleman*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi. 2018.
- Yufi, Lasari Latmini. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Berbasis Quantum Writing Di Kelas I SD*. Padang: Universitas Negri Padang. 2015.
- Linda. Rahma Agustini dan Dewi Retno Mustika. *Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X Iis 2 Di Sma Negeri 1 Driyorejo Gresik*. Surabaya: Universitas Negri Surabaya. 2016.
- Rumakhit Nur. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI. 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R and D*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Talizaro Tafonao. *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Pendidikan. 2018.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: kencana Prenamedia Group. 2014.

