

Development of Crossword Puzzle Media in Indonesian Language Subjects for Class 4 of SD Negeri 1 Pinang Jaya Academic Year 2023/2024

Tsabita Alya Rahmaninda, Andri Wicaksono, Ambyah Harjanto

STKIP PGRI Bandar Lampung
tsabitaninda7@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

This research was motivated by the lack of availability and use of learning media in the teaching and learning process as well as students' difficulties in understanding the intrinsic elements of the story. Therefore, this research aims to produce a product in the form of learning media in the form of a Crossword Puzzle which will be applied to Indonesian language subjects with intrinsic element material in stories. The method used in this research is the development research method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The validation results from material expert validation obtained an average score of 97.5%, 87.5% for language experts, and 88.6% for media experts, all of which were interpreted as "Very Eligible" for testing in the field. The results of the teacher's response obtained an average score of up to 100% and the student response was 94.8%, both of which were in the "Very Interesting" category as a medium for learning Indonesian. The implementation of Crossword Puzzle media in class 4C of SD Negeri 1 Pinang Jaya showed effectiveness with the average percentage of student evaluation completion reaching 100% with the average student score reaching 83.3.

Keywords: *Development, Learning Media, Crossword Puzzle, Intrinsic Elements*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar serta kesulitan siswa untuk memahami materi unsur intrinsik dalam cerita. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berupa Crossword Puzzle yang akan diterapkan pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik dalam cerita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Hasil validasi yang dari validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 97,5%, ahli bahasa 87,5%, dan ahli media 88,6% ketiganya masuk interpretasi "Sangat Layak" untuk diuji cobakan dilapangan. Hasil dari respon guru memperoleh nilai rata-rata hingga 100% dan respon siswa 94,8% keduanya masuk kategori "Sangat Menarik" sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi media Crossword Puzzle di kelas 4C SD Negeri 1 Pinang Jaya menunjukkan efektivitas dengan rata-rata presentase ketuntasan evaluasi siswa mencapai 100% dengan nilai rata-rata siswa mencapai 83,3.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Crossword Puzzle, Unsur Intrinsik



PENDAHULUAN

Di era globalisasi, bahasa Indonesia menjadi semakin penting di dalam gempuran masuknya bahasa asing yang diminati oleh masyarakat Indonesia. Bahasa asing yang masuk ke Indonesia dapat memengaruhi kultur bahasa Indonesia sendiri, terutama dalam segi perekonomian. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berbahasa asing menjadi sangat penting bagi siswa di Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu dari beberapa mata pelajaran yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar. Resmini dkk (2007:31) mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis.

Saat ini, jenjang Sekolah Dasar sudah berupaya secara menyeluruh untuk penerapan kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka di jenjang sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik penting yang membedakannya dari kurikulum sebelumnya. Menurut regulasi yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2022, yang mengatur tentang konten standar dalam pendidikan bagi anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. (Permendikbudristek 22/2022) memuat standar isi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk satuan pendidikan dasar dan menengah berfokus pada pengembangan kemampuan dasar berbahasa, seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Susanto (2013, p.242) mengungkapkan bahwa pengembangan keterampilan berbahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki landasan pada empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Sama halnya dengan pendapat Cahyani (2009, p.18) bahwa kurikulum dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) meliputi empat aspek utama, yakni kegiatan mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Unsur-unsur internal dalam sebuah karya sastra inilah yang nantinya akan membentuk inti cerita, seperti tema, latar, narasi, tokoh dan penokohan, sudut pandang, pesan, dan gaya. Menurut Ratna, Nyoman Kutha (2007, p.332) unsur-unsur tersebut saling berkaitan dan membentuk kesatuan dalam sebuah karya sastra. Dengan tingkat pemahaman yang tinggi terkait dengan unsur intrinsik di dalam sebuah karya sastra terutama dalam teks cerita, maka pesan, moral, dan isi kandungan dalam cerita tersebut akan lebih mudah diserap oleh pembaca. Serupa dengan definisi di atas, Nurgiyantoro (2013, p.35), mengemukakan bahwa unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri.

Berdasarkan observasi ke sekolah dan hasil wawancara bersama Ibu Martina Suparti, S.Pd sebagai guru kelas 4C di SD Negeri 1 Pinang Jaya, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia seperti keterbatasan sumber belajar yang menghambat pemahaman siswa terhadap materi. Siswa pun masih mengalami kesulitan untuk membedakan macam-macam unsur intrinsik dalam cerita. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa tentang unsur intrinsik cerita. Masalah lain yang dikemukakan Ibu Martina, saat ini fasilitas dan penunjang yang digunakan dalam proses pembelajaran hanyalah LCD proyektor sebagai alat penyampai materi dan itupun tidak digunakan disetiap proses pembelajaran. Menurut Sadiman dkk. (2014, p.7) dalam bukunya "Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya", media merupakan segala bentuk perantara yang dipakai oleh manusia untuk mengkomunikasikan atau menyebarkan informasi.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa. Dua manfaat signifikan menurut Sudjana dan Rivai (2017, p.2), dalam proses belajar siswa yaitu media dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan memicu motivasi dalam pembelajaran lalu media memfasilitasi siswa untuk lebih memahami tujuan pembelajaran dan materi ajar dengan lebih jelas. Namun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, unsur intrinsik cerita belum dimanfaatkan. Hal ini

disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Meskipun siswa kelas 4C termasuk yang semangat dan antusias dalam belajar, namun dengan keterbatasan media dan sumber belajar, proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum optimal, meskipun mata pelajaran ini disukai oleh sebagian siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, merangsang rasa ingin tahu mereka, yang pada nantinya akan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat melengkapi dan membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, sehingga menyebabkan timbulnya interaksi optimal antara guru dan siswa. Untuk mengatasi permasalahan dan kendala yang muncul, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang digunakan harus mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, memberikan dampak yang signifikan, serta memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran secara langsung. Sesuai dengan pemaparan Arsyad, A (2016, p. 3), media pembelajaran bertujuan memperjelas pesan yang ingin disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Media ini membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dengan membentuk kondisi yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik pengembangan media Crossword Puzzle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan diimplementasikan di kelas 4C SD N 1 Pinang Jaya. Cahyo dalam Kurniawati, A. A. (2023, p.63), menjelaskan bahwa permainan teka-teki silang dinyatakan selesai jika permainnya mampu mengisi semua deret kotak-kotak mendatar dan menurun.

Pemilihan konsep permainan ini karena media Crossword Puzzle merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa dan mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa semangat belajar dan interaktif. Hadirnya *Crossword Puzzle* dapat ditelusuri hingga abad ke-19. (Marsono, 2021, p.151), pendapat tersebut menandakan bahwa pemanfaatan dan penggunaannya sudah dikenal dari berbagai kalangan. Menurut Silbarman (2013, p.246) merancang tes di dalam teka-teki silang dapat memicu keterlibatan dan partisipasi aktif dari peserta didik, yang dapat diselesaikan baik secara individu maupun dalam kelompok.

Sanjaya, W menjelaskan dalam bukunya "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan" (2006, p.127), media pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki sejumlah manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan. Bahkan, *Crossword Puzzle* dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Hisyam dkk 2008, p.113). Media ini dijadikan stimulus agar siswa juga tak hanya membaca cerita tapi dapat memahami unsur-unsur dalam cerita sehingga siswa yang sudah menyukai mata Pelajaran Bahasa Indonesia akan terus menyukai dan memahami materinya serta menghasilkan pembelajaran yang optimal. Media *Crossword Puzzle* akan dimainkan dengan cara memasangkan puzzle huruf didalam kerangka teka-teki silang dengan bantuan teks cerita, kata kunci, dan juga search word puzzle yang berisi kunci jawaban yang harus dicari.

Pengembangan Media *Crossword Puzzle* bertujuan untuk mengatasi beberapa permasalahan pembelajaran yang terdapat di kelas 4C SDN 1 Pinang Jaya, seperti belum tersedianya media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita. Alasan lain pengembangan media ini adalah siswa kesulitan untuk membedakan macam-macam unsur intrinsik dalam cerita dan cenderung lupa meskipun diminggu sebelumnya telah dipelajari. Selain itu, dengan dihidirkannya media ini diharapkan dapat menimbulkan semangat dan antusias siswa dalam belajar serta kesan pembelajaran tersendiri pada benak siswa sehingga tidak mudah lupa dengan yang telah dipelajari. Dengan pengalaman yang mengesankan yaitu melalui permainan

teka teki silang diharapkan dapat menjadi makna tersendiri bagi siswa sehingga hasil belajar yang telah diperoleh diingat dengan kuat oleh para siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan, dikenal sebagai Research and Development (R&D) atau research-based development. Penulis memilih Model ADDIE karena desainnya yang sistematis dan sederhana. Menurut Angko & Mustaji (dalam Wicaksono 2022, p.283) model DDIE dilakukan melalui 5 tahap, yaitu; Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data penelitian sebagai penunjang sebuah penelitian agar lebih akurat dengan adanya data yang terkumpul. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran, wawancara untuk memperoleh keterangan dari guru tentang kondisi pembelajaran, angket untuk menguji validitas menurut ahli serta menggali respon siswa maupun guru, dokumentasi untuk memperoleh data terdahulu yang diperlukan, dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Penetapan nilai akhir dari hasil angket maupun tes menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

(Sumber: Sudijono, 2012, p.40)

Hasil dari respon guru dan siswa mengenai produk pengembangan media *Crossword Puzzle* akan dianalisis dan dihitung menggunakan rumus yang sama. Untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan, penulis akan melakukan tes evaluasi berupa soal terkait materi kepada seluruh siswa yang menjadi subjek uji coba. Menurut Yamasari (2010), keberhasilan pembelajaran menggunakan media diukur dengan persentase 80% siswa yang mengikuti proses pembelajaran berhasil mencapai tingkat penguasaan materi setidaknya pada tingkat sedang, atau minimal 80% siswa mencapai skor 70 dari skor maksimal 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang akan diterapkan pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik dalam cerita yang dipelajari di kelas 4 jenjang sekolah dasar. Tahapan yang dilalui dalam penelitian ini yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Di tahap analisis ditemukan beberapa permasalahan dan kendala yang dialami siswa yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan siswa sulit memahami konsep materi unsur intrinsik dalam cerita. Oleh karena itu, penulis melakukan pengembangan media *Crossword Puzzle* untuk menjadi solusi terhadap masalah dan kendala yang ada. Setelah tahap analisis, penulis merancang bentuk media melalui aplikasi canva dan diaplikasikan menjadi media nyata menggunakan bahan karton padi serta gambar dicetak menggunakan bahan stiker.

Media yang telah terbentuk selanjutnya diuji kelayakannya oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan penilaian validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap kelayakan media *Crossword Puzzle*, didapat rata-rata persentase validasi ahli materi sebesar 97,5%, validasi ahli bahasa sebesar 87,5%,

dan validasi ahli media sebesar 88,6%. Ketiga persentase tersebut termasuk dalam kategori interpretasi "Sangat Layak". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengajarkan unsur intrinsik, dinilai "Sangat Layak" untuk diujicobakan di lapangan.

Berikut adalah bentuk media *Crossword Puzzle* yang sudah diperbaiki sesuai dengan arahan dan saran dari validator ahli materi, bahasa, dan media. Pada bagian cover depan dan belakang media didesain menggunakan aplikasi canva dengan semenarik mungkin dari segi warna, gambar, dan juga disesuaikan dengan unsur yang terkandung dalam cerita "Kisah Kehidupan Malin Kundang".



Gambar 1. Media *Crossword Puzzle* bagian depan dan belakang

Bagian ini merupakan bagian utama dari media *Crossword Puzzle*. Tempat dimana seluruh elemen media digabung menjadi satu.



Gambar 2. Media *Crossword Puzzle* bagian dalam

Media *Crossword Puzzle* yang telah dinyatakan layak, diuji cobakan kepada seluruh siswa kelas 4C SD Negeri 1 Pinang Jaya yang berjumlah 24 siswa. Dalam tahap implementasi siswa menggunakan media secara berkelompok dan bergantian serta seluruh siswa mengisi lembar angket respon terhadap media dan mendapatkan presentase 94,8% yang masuk dalam interpretasi "Sangat Menarik". Sedangkan guru kelas yang ikut serta dalam menilai memberikan respon terhadap media memperoleh

presentase hingga 100% dengan kategori “Sangat Menarik”. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai media yang mendukung dan membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi unsur intrinsik serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif.

Uji efektivitas media yang diperoleh dari 24 siswa, memperoleh rata-rata presentase ketuntasan evaluasi siswa yang mencapai 100% dengan nilai rata-rata siswa mencapai 83,3. Dari data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* terbukti efektif dalam pembelajaran materi unsur intrinsik dalam cerita. Temuan dalam penerapan media ini diantaranya tampaknya semangat siswa, tumbuhnya kerjasama siswa, dan munculnya jiwa kompetitif pada siswa. Respon siswa terhadap media sangat positif yaitu mendapatkan skor presentase hingga 94,8% yang didapat melalui lembar angket yang diisi oleh para siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Tak hanya siswa, Ibu Martina Suparti, S.Pd selaku wali kelas 4C pun turun serta dalam ujicoba media *Crossword Puzzle* dan memegang peran yang baik dalam prosesnya. Ibu Martina memberikan kesan baik kepada media bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga dari respon guru mendapatkan skor presentase mencapai 100%. Hal ini berkaitan dengan pendapat Asyar (2012, p.8) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Crossword Puzzle* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 SDN 1 Pinang Jaya dapat diambil kesimpulan bahwa media *Crossword Puzzle* memperoleh rata-rata presentase dari validasi ahli materi sebesar 97,5%, ahli bahasa 87,5%, dan ahli media 88,6% ketiganya masuk interpretasi “Sangat Layak” untuk diuji cobakan dilapangan. Hasil dari respon guru memperoleh nilai rata-rata hingga 100% dan respon siswa 94,8% keduanya masuk kategori “Sangat Menarik” sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi media *Crossword Puzzle* di kelas 4C SD Negeri 1 Pinang Jaya menunjukkan efektivitas dengan rata-rata presentase ketuntasan evaluasi siswa mencapai 100% dengan nilai rata-rata siswa mencapai 83,3. Penelitian, pengembangan, dan uji coba media ini terhadap siswa, disarankan untuk memanfaatkan produk *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi unsur intrinsik. Guru diharapkan memahami cara penggunaan media ini untuk mengarahkan siswa dan menjadikannya sebagai referensi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Dan media ini diharapkan juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap cerita dengan unsur intrinsik dan memperkuat semangat belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Cahyani. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hisyam Zaini, Dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

- Kurniawati, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTS Darul Huda Bandar Lampung. Lampung: Universitas Raden Intan Lampung.
- Marsono. (2021). Pendekatan Scientific Model Crossword Puzzle. Yogyakarta: Deepublish.
- Menteri Pendidikan, K. R. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Indonesia.
- Nurgiyantoro, B. (2013). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ratna, N. (2007). Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Resmini, N. & Juanda, D. (2007). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi. Bandung : UPI Press.
- Rivai, A., & Sudjana, N (2017). Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sadiman, A. dkk. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Silberman, Mel. (2013). Pembelajaran Aktif 101 Strategi Untuk Mengajar Secara Aktif. Jakarta: Permata Puri Media.
- Sudijono, A. (2012). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja. Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wicaksono, A. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta : Garudhawaca
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. Surabaya: FMIPA Unesa