



Pengembangan Media Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar

Tsabita Alya Rahmaninda¹, Andri Wicaksono², Ambyah Harjanto³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

¹tsabitaninda7@gmail.com, ²ctx.andrie@gmail.com,

³cambyasoul@gmail.com,

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). Some of the data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, documentation and tests. The validation results obtained from material expert validation obtained an average score of 97.5%, language expert validation 87.5%, and media expert validation 88.6% with all three included in the interpretation of "Very Feasible" to be tested in the field. Furthermore, the results of the teacher's response obtained an average score of up to 100% and the student response was 94.8% which was included in the "Very Interesting" category as a class 4 Indonesian language learning media. The development of Crossword Puzzle media implemented in class 4C of SD Negeri 1 Pinang Jaya was declared effective as seen from the average percentage of student evaluation completion which reached 100% with the average student score reaching 83.3*

Keywords: *development, learning media, crossword puzzle, intrinsic elements*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu dari beberapa mata pelajaran yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar. 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.

Cahyani (2009:18) mengungkapkan 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 (2007:332) 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.

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. (2014:7) dalam bukunya "Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya", media merupakan segala bentuk perantara yang dipakai oleh manusia untuk mengkomunikasikan atau menyebarluaskan informasi.

Dilihat dari fungsinya, media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan guna menimbulkan serta meningkatkan minat dan hasil belajar para siswa. Namun, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terkait unsur intrinsik cerita masih belum pernah digunakan. Hal ini dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, karena siswa kelas 4C termasuk siswa yang akan semangat dan antusias ketika diberikan stimulus dari guru dan alat bantu pembelajaran. Sehingga dengan keterbatasan media dan sumber belajar, proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum cukup optimal meskipun Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang disukai beberapa siswa di kelas 4C.

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.

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. Karena media Crossword Puzzle ini merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa dan mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa semangat belajar dan interaktif. Menurut Silbarman (2013:246) 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. 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 memasang 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.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah Research and Development (R&D) ataupun dengan istilah research-based development. Pada penelitian ini, penulis akan memilih Model ADDIE sebagai acuan dalam prosedur pengembangan.

Model ADDIE adalah desain pengembangan yang memiliki tahapan yang sistematis dan sederhana. Menurut Angko & Mustaji (dalam Wicaksono 2022: 283), ada beberapa alasan ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan dalam penelitian pengembangan. Model pengembangan ADDIE melewati 5 tahap-tahap pengembangan yaitu: Analysis, Design, Development or Production, Implementation, dan Evaluation.

Model ADDIE adalah desain pengembangan yang memiliki tahapan yang sistematis dan sederhana. Menurut Angko & Mustaji (dalam Wicaksono 2022: 283), ada beberapa alasan ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan dalam penelitian pengembangan. Pertama model ADDIE merupakan model yang sangat baik beradaptasi dalam berbagai kondisi. Kedua, tingkat keluwesan model ini dalam menjawab masalah cukup tinggi. Ketiga, memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, model ADDIE merupakan model yang efektif. Keempat, model ADDIE memberikan kerangka terstruktur umum untuk mengembangkan intervensi pendidikan serta mengevaluasi dan meninjau setiap fase. Pada tahap pengembangan produk, model pengembangan penelitian ADDIE dinilai lebih rasional dan komprehensif sehingga mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

Produk yang akan dikembangkan penulis pada penelitian ini berbentuk media Crossword Puzzle yang akan dibuat seperti desain bongkar pasang dapat dibuka lebar dan dapat diperkecil seperti bentuk buku berukuran besar dengan bahan utama karton padi dengan ukuran 80x50cm. Media ini akan ada penambahan elemen puzzle kecil bertuliskan huruf-huruf a-z yang nantinya disusun ditempat kerangka TTS. Di bawah kerangka TTS terdapat soal terkait teks cerita disebelahnya, kemudian diberikan "word search puzzle" yang berisi kunci jawaban dari pertanyaan TTS, dimana sebelum menyusun puzzle huruf siswa dapat mencari jawabannya didalam word search puzzle. Dibagian yang sama, terdapat kotak dengan isi kata kunci terkait macam-macam unsur intrinsik dalam cerita untuk membantu siswa mengingat dan menjawab soal TTS di kerangkanya.

Produk yang dihasilkan berupa media nyata seperti buku berukuran besar yang terdapat beberapa bagian seperti: kerangka teka-teki silang, pertanyaan tentang unsur intrinsik dalam cerita, buku cerita berjudul "Kisah Kehidupan Malin Kundang", Search Word Puzzle, dan kata kunci terkait dengan unsur intrinsik.

Proses penelitian ini mengikuti langkah-langkah prosedur pengembangan model ADDIE, yang meliputi tahapan-tahapan berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan masalah yang akan diselesaikan oleh produk yang dikembangkan.

b. Desain (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat produk yang telah dirancang dengan beberapa perubahan dan penambahan elemen media dari media yang

sebelumnya sudah ada. Tahap ini akan diuji kelayakan melalui penilaian para ahli yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini bertujuan untuk menerapkan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, produk berupa media pembelajaran crossword puzzle yang telah dibuat akan di uji coba kepada seluruh siswa 4C SD N 1 Pinang Jaya. Kemudian setelah proses implementasi selesai, siswa akan memberikan respon terhadap penerapan media melalui angket yang akan penulis sediakan serta guru akan memberikan penilaian dan tanggapan terhadap media yang dikembangkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan untuk menilai kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan

Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data penelitian sebagai penunjang sebuah penelitian agar lebih akurat dengan adanya data yang terkumpul. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan tes. Hasil angket validasi ahli akan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator berguna sebagai kevalidan dan kelayakan produk pengembangan media Crossword Puzzle. Berikut ini kelayakan analisis yang digunakan:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Penilaian Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, 2013: 35)

Hasil dari respon guru dan siswa mengenai produk pengembangan media Crossword Puzzle akan dianalisis dan dihitung menggunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

P = Angka Presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil dari skor presentasi yang telah diperoleh dari penelitian ini maka akan diinterpretasikan dalam kriteria tabel berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Uji Kemearikan

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat Menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup Menarik
21%-40%	Tidak Menarik
0%-20%	Sangat Tidak Menarik

(Sumber: Arikunto, 2013: 35)

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 tes efektif akan dihitung menggunakan rumus ketuntasan keseluruhan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah sublek uji coba yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh subjek uji coba}} \times 100\%$$

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 dikelas 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 di mana 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.

Dalam 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.

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 sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap kelayakan media Crossword Puzzle memperoleh rata-rata presentase dari validasi ahli materi 97,5%, validasi ahli bahasa 87,5%, dan validasi ahli media 88,6% dengan ketiganya masuk dalam interpretasi "Sangat Layak" maka dapat disimpulkan bahwa produk berupa media pembelajaran Crossword Puzzle yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik dinyatakan "Sangat Layak" untuk diuji cobakan di lapangan.
2. Pengembangan media Crossword Puzzle mendapatkan hasil penilaian dan respon dari guru dengan presentase 100% yang masuk dalam interpretasi "Sangat Menarik" sedangkan hasil respon dari siswa terhadap uji coba media Crossword Puzzle mendapatkan presentase 94,8% yang masuk dalam interpretasi "Sangat Menarik". Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari respon guru maupun siswa maka media Crossword Puzzle yang telah dikembangkan ini memiliki kriteria "Sangat Menarik" untuk digunakan sebagai media yang dapat mendukung dan membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi unsur intrinsik serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif.
3. Dalam 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 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.
- Ratna, N. (2007). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, A. dkk. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Silberman, Mel. (2013). *Pembelajaran Aktif 101 Strategi Untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta : Permata Puri Media.

Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.