

## Penerapan Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya

**Sheren Priscilia Shabilla**

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

E-mail: [sherenps26@gmail.com](mailto:sherenps26@gmail.com)

**Suprihatien**

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

E-mail: [titien.suprihatien\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:titien.suprihatien_fbs@uwks.ac.id)

**Leni Yuliana**

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

E-mail: [Yulianalenifbs@gmail.com](mailto:Yulianalenifbs@gmail.com)

### **Abstrack**

*This study was prepared with the aim of improving student learning outcomes by using learning media tools that are games, namely educational media crossword puzzles in fairy tale reading learning material for third grade students of SDN Dukuh Kupang V, Surabaya. The improvement of student learning outcomes referred to in this study, namely student learning by using crossword puzzle educational media that can produce an increase in the final learning outcomes. This type of research is quantitative research, where the teacher is the implementer of learning while the researcher is the observer. This research design uses an experimental model. The object of research is student learning outcomes. Data collection techniques used questionnaires, observations, and tests. The variables in this study used independent variables in the form of learning media and the dependent variable was learning outcomes. The class in this study was divided into two, namely the control class and the experimental class, each of which received treatment in different studies so that the two classes experienced an increase or decrease in their results. The experimental class experienced an increase in learning outcomes of 84% (very good category), then the control class decreased to -80% (very poor category). Thus the use of crossword puzzle educational learning media in Indonesian language subjects can improve student learning outcomes )of class III students at SDN Dukuh Kupang V, Surabaya.*

**Keywords:** *Learning Media, Crosswords, Learning Outcomes*

### **Abstrak**

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran yang bersifat permainan yaitu media edukatif teka-teki silang dalam materi pembelajaran membaca dongeng pada siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V, Surabaya. Peningkatan hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu adalah pembelajaran siswa dengan menggunakan media edukatif teka-teki silang yang dapat menghasilkan peningkatan hasil akhir belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, di mana guru sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti sebagai pengamat. Desain penelitian ini menggunakan model eksperimen. Objek

penelitian adalah hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan tes. Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas berupa media pembelajaran dan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Kelas dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang masing-masing mendapatkan treatment dalam penelitian yang berbeda sehingga kedua kelas tersebut mengalami peningkatan ataupun penurunan pada hasil belajarnya. Kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 84% (kategori sangat baik), kemudian pada kelas kontrol mengalami penurunan menjadi -80% (kategori sangat kurang). Dengan demikian penggunaan media pembelajaran edukatif teka-teki silang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Dukuh Kupang V, Surabaya.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Teka-Teki Silang, Hasil Belajar

## **KAJIAN TEORETIS**

Pendidikan di Indonesia pada saat ini memegang peran yang sangat penting, tentunya di dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan sebuah proses atau kegiatan yang mencakup satu individu, masyarakat luas, ataupun komunitas nasional dari individu itu sendiri, dan seluruh masyarakat, baik yang material maupun spiritual yang telah bermain peranan dalam menentukan sebuah sifat, nasib, bentuk manusia dalam individu sendiri maupun masyarakat (Aisyah dkk., 2022). Pendidikan Nasional di Indonesia merupakan kegiatan yang berguna untuk mengembangkan pengetahuan dan kegiatan pembentukan watak setiap manusia. Pendidikan Nasional memuat tiga jenjang pendidikan dan sistem pendidikan nasional ini diwajibkan untuk menjalankan pendidikan dalam jangka waktu selama sembilan tahun yang pertama dimulai dari Sekolah Dasar (SD), dan dilanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan pendidikan terakhir adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Proses pembelajaran di kelas juga sangat berpengaruh pada peningkatan hasil akhir siswa. Guru dituntut untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas agar siswa bisa lebih aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung tersebut. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bisa membantu guru untuk meningkatkan interaksi siswa dengan guru pada saat di kelas. Media pembelajaran sangat memengaruhi proses pembelajaran dan keberhasilan setiap siswa. Keanekaragaman media pembelajaran memunyai ciri-ciri khusus yang berbeda-beda, karena itu guru dituntut untuk memilih atau membuat media pembelajaran dengan baik, cermat dan tepat agar guru dapat menggunakannya dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Wahid, 2018). Dunia pendidikan sangat membutuhkan media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung setiap kegiatan yang membuat interaksi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar menjadi lebih aktif.

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran karena media pembelajaran tersebut akan menciptakan suasana

pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh siswa secara baik dan optimal (Abdullah, 2017). Kesalahan yang sering dialami oleh guru adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, maka dari itu penulis akan menerapkan media pembelajaran yang bersifat edukatif dan berbentuk permainan yaitu teka-teki silang. Media pembelajaran yang bersifat edukatif ini juga bisa membuat siswa aktif dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak cenderung asyik sendiri ataupun bosan dengan pembelajaran tersebut. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam sebuah proses pembelajaran, pengelolaan proses pembelajaran, dan saat menerangkan pembelajaran akan lebih baik, lebih muda dipahami jika didukung dengan adanya penggunaan media ketika belajar (Suci, 2020).

Jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi tiga macam, satu diantaranya adalah media pembelajaran visual ini digunakan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar yang berisikan gambar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap pendahuluan ini sangat memengaruhi keefektifan proses kegiatan pembelajaran dan dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat berlangsungnya pembelajaran saat itu. Penggunaan media visual ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tentunya menyenangkan. Media pembelajaran yang akan digunakan dan dipilih oleh guru harus dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media pembelajaran juga harus dapat merangsang siswa untuk mengingat kembali pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dan akan memberikan rangsangan baru pada pembelajaran yang akan datang. Fasilitas pada media pembelajaran yang berbasis audio visual sudah tergolong lengkap dan memiliki perangkat pendukung yang disediakan oleh pihak sekolah yang dapat memudahkan guru dalam penerapan ataupun penggunaan media pembelajaran tersebut sebagai alat untuk membantu guru dalam menerangkan materi ataupun untuk mempermudah proses belajar mengajar (Buhaerah, 2019).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada 1 September 2022 kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membaca dongeng, belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Siswa sulit untuk fokus pada mata pelajaran tematik khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia dan akan beranggapan bahwa pembelajaran bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat susah serta membosankan. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membahas tentang membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tidak hanya menfokuskan pada aspek teori saja, tetapi siswa harus mampu menggunakan bahasa Indonesia ini sebagaimana fungsinya, yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi dengan masyarakat. (Syofiani dkk., 2019)

Penggunaan buku pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca dongeng akan lebih menyusahakan guru karena siswa cepat merasa bosan dan tidak aktif di kelas. Siswa tidak harus berfokus pada buku saja tetapi guru juga harus bisa membuat

media pembelajaran edukatif teka-teki silang ini sebagai media pembelajaran yang dapat menuangkan pemikiran langsung, kreativitas, inovatif dengan menggunakan gambar dan berwarna-warni. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya dalam kegiatan pembelajaran tatap muka atau *offline* hanya menggunakan metode ceramah serta pemberian tugas saja. Ketertarikan siswa akan sangat minim dalam pembelajaran jika hanya menggunakan buku sebagai media pembelajarannya.

Berdasarkan hal tersebut, akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, sehingga dengan pembuatan media tersebut pembelajaran diharapkan bisa mengatasi persoalan yang dihadapi. Adanya penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sehingga sesuai dengan kemampuan siswa dan kebutuhan siswa dalam memahami materi Membaca Dongeng dengan adanya bantuan media pembelajaran edukatif teka-teki silang. Guru mencoba membuat media pembelajaran dengan alasan untuk melatih suatu keterampilan guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan efisien, serta dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Digunakannya penelitian kuantitatif ini karena data-data yang dikumpulkan dan digunakan peneliti pada saat menganalisis dengan menggunakan alat bantu analisis statistik (Suci, 2020). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *True Experimental Design* yang menggunakan desain eksperimen bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dianggap lebih teliti dalam melakukan uji penelitian dibandingkan dengan desain penelitian lain yang bisa digunakan untuk menghasilkan sebuah hasil penelitian yang memuat sebab akibat (Paramita dkk., 2021).

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dengan cara untuk memperoleh data saat penelitian. Cara yang digunakan peneliti ini dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, lembar observasi, dokumentasi, dan tes. Tes awal yang disebut *pretest*, dan tes akhir yang disebut *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum adanya eksperimen penggunaan media pembelajaran. *Posttest* pengumpulan data selanjutnya setelah adanya penggunaan media pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Nilai hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen memiliki besar rata-rata nilai *pretest* 57,7 yang menunjukkan kemampuan siswa pada awal. Kemudian setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan penerapan media edukatif teka-teki

silang nilai hasil *posttest* rata-rata kelas eksperimen yaitu 87,5. Setelah adanya penggunaan media edukatif teka-teki silang ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 29,8 atau 48,7%. Kelas kontrol memiliki hasil nilai rata-rata awal pada *pretest* yaitu 62,2 yang menunjukkan hasil kemampuan siswa, sedangkan setelah melakukan pembelajaran tanpa adanya media edukatif teka-teki silang kelas kontrol mendapatkan nilai *posttest* dengan rata-rata 60,1. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran pada kelas kontrol menjadikan nilai siswa pada kelas ini mengalami penurunan sebanyak 2,1 atau -81%.

Siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar  $\geq 70$  sebanyak 44 siswa, sedangkan pada kelas kontrol siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  sebanyak 12 siswa. Nilai terendah yang dimiliki kelas eksperimen pada saat *posttest* 62,5 sedangkan nilai terendah yang dimiliki kelas kontrol adalah 37,5. Nilai tertinggi hasil *posttest* kelas eksperimen adalah 100 sedangkan pada kelas kontrol adalah 87,5.

Berdasarkan uraian di atas yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa media edukatif teka-teki silang memberikan dampak yang sangat positif adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan media edukatif teka-teki silang memiliki kelebihan yaitu membuat siswa lebih konsentrasi belajar karena media ini bisa digunakan untuk belajar dan bermain, media ini tentunya menggunakan beragam warna yang membuat siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran di kelas, dengan begitu hasil belajar siswa pun lebih baik dari sebelumnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penerapan media edukatif teka-teki silang ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca dongeng dilakukan dengan menempelkan kertas warna-warni yang terdapat huruf-huruf yang diacak. Dengan menggunakan media ini siswa dilibatkan secara langsung agar pembelajaran dalam materi ini lebih berkesan. Selanjutnya siswa mencari dan menyusun kertas warna-warni tersebut pada teka-teki silang yang sudah ditempelkan pada papan tulis di depan kelas.

Berdasarkan dari hasil penelitian, bisa disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan media edukatif teka-teki silang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa dalam materi membaca dongeng di kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Hal ini bisa kita lihat dari hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah adanya penerapan media edukatif teka-teki silang. Hasil tes belajar siswa sebelum adanya penerapan media edukatif teka-teki silang berada pada nilai rendah yaitu 37,5 sedangkan pada tes hasil belajar siswa setelah adanya penerapan media edukatif teka-teki silang berada pada nilai tinggi yaitu 87,5-100. Pada uji *T-test* yang digunakan peneliti ini menggunakan taraf signifikansi 0,05. Kemudian diperoleh hasil tes ialah 0,00. Sehingga hasil tes lebih kecil dari taraf signifikansi dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa penerapan media edukatif teka-teki silang ini berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam materi membaca dongeng.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan di atas, penulis memberikan saran yaitu guru diharapkan lebih bisa menggunakan fasilitas yang sudah diberikan oleh khususnya media pembelajaran, dan bisa digunakan pada saat berlangsungnya pembelajaran. Karena dengan menggunakan penerapan media pembelajaran membuat siswa lebih bisa berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil yang akan didapatkan peningkatan hasil akhir. Siswa diharapkan untuk bisa lebih aktif dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung sehingga pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan apa yang sudah diinginkan.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>, diakses 30 Oktober 2022. Oktober 2022.
- Aisyah, S., Maria Goreti Rini Kristiantari, & I Wayan Wiarta. (2022). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnya Kebersamaan dalam Keragaman untuk Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 194–199. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.174>, diakses 20 Oktober 2022.
- Buhaerah, D. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 di MTs Negeri Pinrang. *2019*, 138, diakses 20 Oktober 2022.
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (p. 14). <http://repository.stiewidyagamalumajang.ac.id/1073/1/Ebook%20Metode%20Penelitian%20Edisi%203.pdf>, diakses 7 Januari 2023.
- Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas yang menyenangkan. *Ta'dib*, 21(2), 87. <https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>, diakses 24 Januari 2023.
- Suci, W. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al-Islam di SMA Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2019/2020*, diakses 18 Februari 2023.
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. 11, diakses 7 Februari 2023.