

## Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV

Siti Aisyah<sup>1\*</sup>, Maria Goreti Rini Kristiantari<sup>2</sup>, I Wayan Wiarta<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia  
Email: [siaisyah.00@gmail.com](mailto:siaisyah.00@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun media teka-teki silang tematik tema Indahnnya Kebersamaan dalam Keragaman untuk siswa kelas IV SD, dan mengetahui kelayakan media teka-teki silang. Hasil penelitian pengembangan yang diperoleh dari media teka-teki silang yaitu: (a) rancang bangun media teka-teki silang, media teka-teki silang yang dikembangkan berupa media konkret berukuran 24 x 31 cm. Pada media teka-teki silang terdapat petunjuk permainan, kartu challenge dan spidol untuk mengisi teka-teki silang. Desain media teka-teki silang disesuaikan dengan materi yang digunakan yaitu rumah ibadah agama di Indonesia, ikon kartun agama di Indonesia, dan ikon telinga.; (b) hasil kelayakan media teka-teki silang diperoleh dari 3 ahli meliputi: (1) hasil penilaian ahli isi pembelajaran diperoleh persentase 92,5%, kualifikasi sangat baik; (2) hasil penilaian ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 90% kualifikasi sangat baik; (3) hasil penilaian ahli media pembelajaran diperoleh persentase 92,5%, kualifikasi sangat baik; dan (4) hasil uji coba perorangan diperoleh persentase 92,5%, kualifikasi sangat baik. (5) hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 93,4% kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli dan uji coba siswa hasil yang diperoleh pada kualifikasi sangat baik maka media teka-teki silang tematik tema Indahnnya kebersamaan dalam Keragaman dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Keywords:** Pengembangan, Teka-teki silang, Tematik, Media pembelajaran, ADDIE

### PENDAHULUAN

Pendidikan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap manusia karena pendidikan merupakan sumber pengetahuan atau sumber informasi yang dapat dipelajari. Pendidikan di Indonesia sudah mengalami banyak kemajuan salah satunya adalah perubahan kurikulum yang semula menggunakan kurikulum KTSP kini menggunakan kurikulum 2013 atau k13 (Desyawati et al. 2021). Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berupa tematik terpadu, pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam 1 tema (Saraswati, 2021).

Keberhasilan penerapan pembelajaran tidak lepas dari adanya faktor-faktor pendukung yang digunakan untuk mencapai

tujuan pembelajaran, antara lain penggunaan metode, teknik pembelajaran dan juga media pembelajaran yang digunakan. (Wardani, 2019) (Khasana, Parmiti, and Sudatha, 2018). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar. Penggunaan media pembelajaran diperlukan dalam penerapan pembelajaran bertujuan untuk dapat meningkatkan motivasi, minat belajar siswa dan kreativitas siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan kondisi lapangan masih banyak guru yang mengalami kendala dalam pengimplementasian media pembelajaran, masih banyak guru yang kurang menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang bervariasi khususnya pada muatan tematik, memiliki kendala dalam

keterbatasan media dan juga masih banyak guru yang dalam penerapan pembelajaran menggunakan metode ceramah di kelasnya, sehingga pembelajaran tersebut terkesan cenderung membosankan dan menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajarnya. Hal ini menjadi faktor yang menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran tematik, pengimplementasian pembelajaran tematik terfokus dengan menggunakan buku pelajaran, guru dan keadaan sekitar saja sehingga media pembelajaran tematik yang seharusnya dapat diimplementasikan sesuai dengan tematik sehingga cenderung membuat siswa menjadi bosan dan kurangnya gairah dalam belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, menimbulkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa termotivasi dan timbulnya rasa semangat siswa. Pengembangan pembelajaran yang inovatif diperlukan guna untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, maka dari itu pengembangan media pembelajaran yang digunakan haruslah dapat membawa pembelajaran menjadi aktif, berkesan dan dapat membuat siswa mendapatkan pengalaman secara langsung (Fitriani, Fitriyah, and Utama, 2019). Sedangkan pada kenyataannya di beberapa sekolah penerapan media pembelajaran konkret yang didalamnya termuat materi tematik masih minim, oleh sebab itu maka diperlukannya lah media pembelajaran konkret yang yang didalamnya termuat materi tematik oleh sebab itu maka dikembangkanlah lah media pembelajaran konkret yang yang didalamnya termuat materi tematik untuk dapat menyampaikan pesan

yang terkandung dari pengirim (pengajar) ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Saraswati, 2021). Sehingga media pembelajaran dapat dikatakan membawa pengaruh baik bagi siswa dan menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran dikatakan dapat tersalurkan pada siswa jika pengirim dan penerima memiliki jaringan yang terhubung satu sama lain, dalam artian belajar membutuhkan interaksi dan komunikasi antar pengirim pesan (pengajar) kepada si penerima pesan (siswa) yang kemudian diolah (di otak) yang nantinya (otak) akan menghubungkan ke seluruh tubuh sehingga pesan yang disampaikan oleh pengirim dapat tersampaikan oleh penerima. Penerima dapat terlihat apabila ia memahami atau tidak memahami pesan yang disampaikan oleh pengirim melalui respon atau feedback yang diberikan. Apabila respon yang diberikan positif maka pesan yang disampaikan dapat dipahami, begitu pula sebaliknya. (Tarbiyah, 2019). Untuk itu, hal yang paling penting dalam proses belajar adalah komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa agar informasi dapat tersampaikan dengan baik.

Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan terbantu dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru, karena jika siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan maka tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai

dengan baik. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Digunakannya media pembelajaran guru dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Sehingga dalam pembelajaran media dan belajar memiliki hubungan yang sangat relevan dalam menciptakan kondisi belajar secara efektif dan efisien.

Bermain adalah hal yang paling disukai oleh anak-anak, karena dengan bermain anak-anak menjadi senang dan dapat mengeksplorasi berbagai hal termasuk juga belajar. Perlu diketahui anak-anak lebih senang ketika belajar sambil bermain, karena anak-anak merasa senang dan tidak terpaksa pada pembelajaran yang biasanya dilakukan. Untuk itu perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran, dapat dilakukan ice breaking, pengadaan games, dan penggunaan media pembelajaran permainan edukatif. Permainan Edukatif adalah permainan yang dirancang untuk pendidikan dalam membantu siswa dalam belajar, permainan-permainan yang ada dipasaran dapat dijadikan sebagai permainan edukatif dengan melihat kondisi dan menyesuaikan muatan apa yang akan digunakan.

Media teka-teki silang adalah media yang cara bermainnya adalah menjawab pertanyaan yang tersedia yaitu pertanyaan mendatar dan menurun dan menuliskan jawabannya pada kotak yang sudah ditentukan jumlah hurufnya di papan yang disediakan sesuai dengan pertanyaan mendatar dan menurun hingga menjadi sebuah kata, huruf pada kotak menjadi petunjuk jawaban pada kotak-kotak selanjutnya. Menurut Khalillullah

(2012:23) dalam (Wulan, Suwatra, and Jampel, 2019) menyatakan Teka-teki silang adalah sebuah permainan yang cara bermainnya adalah mengisi ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf sampai menjadi sebuah kata.

Media teka-teki silang dapat dijadikan sebagai permainan edukatif karena media teka-teki silang merupakan permainan asah otak yang tepat dalam mengajarkan materi dan menanamkan konsep serta keterampilan siswa dalam menulis, menghafal kosa kata dan membawa pembelajaran menjadi menyenangkan dalam bentuk permainan sehingga permainan teka-teki silang digunakan pada penelitian ini untuk membantu mengatasi permasalahan yang ada. Media teka teki silang dimainkan 4-5 orang.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut James Tangkudung (2016). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru dan mengembangkan produk yang sudah ada dengan melihat kondisi yang dibutuhkan di lapangan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD No 4 Kerobokan Badung yang berjumlah 27 siswa. Prosedur pengembangan penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahap, yaitu (1) Analisis Analysis, (2) Desain (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), (5)

Evaluasi (Evaluation). Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan ada dua teknik analisis data, deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Rancang bangun

Rancang bangun pengembangan media pembelajaran teka-teki silang tematik tema indahny kebersamaan dalam keragaman untuk siswa kelas IV SD No 4 Kerobokan Badung, pengembangan media pembelajaran teka-teki silang menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*).

Pada pengembangan media Teka-teki silang menggunakan model pengembangan ADDIE dimulai dari tahap :

1. Analisis, pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran melalui observasi, melakukan wawancara, pemberian angket siswa, menentukan materi, menentukan indikator, menentukan kompetensi dasar serta menganalisis kebutuhan siswa.
2. Desain, pada tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan merancang produk yang akan dikembangkan mulai dari menentukan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan teka teki silang dan desainnya menentukan ukuran media, ukuran kartu, desain cover, desain teka teki silang, desain petunjuk permainan, menentukan materi, membuat

instrumen penilaian, serta menentukan komponen-komponen media yang ditulis dalam flowchart dan storyboard yang berfungsi untuk memudahkan dalam alur pengerjaan dan mengetahui komposisi dari desain yang digunakan.

3. Pada tahap ketiga dari model ADDIE yaitu pengembangan (*development*) Tahap ini mengembangkan media teka teki silang menggunakan aplikasi *Crossword* sebagai pembuatan kotak kata serta soal pada teka teki silang, sedangkan desain, gambar hingga petunjuk permainan menggunakan aplikasi *Addobe Illustrator* dan *canva*.
4. Pada tahap ke empat dari model ADDIE yaitu Implementasi (*Implementation*) pengimplemntasian produk yang telah dinyatakan layak oleh ahli untuk di uji cobakan pada siswa.
5. Pada tahap ke lima dari model ADDIE yaitu evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dikembangkan dengan cara mengukur atau menilai media pembelajaran yang meliputi: penilaian ahli isi, penilaian ahli desain pembelajaran, penilaian ahli media pembelajaran dan penilaian dari uji coba siswa perorangan dan kelompok kecil.

### Validitas media teka-teki silang

Hasil validasi (kelayakan) media pembelajaran teka-teki silang tematik tema indahny kebersamaan dalam keragaman untuk siswa kelas IV SD No 4 Kerobokan Badung, diperoleh melalui uji ahli dan uji coba siswa dengan menggunakan intrumen berupa angket atau kuesioner. Perolehan hasil penilaian produk dari hasil review ahli isi

pembelajaran diperoleh hasil persentase sebesar 92,5% yang berada pada kualifikasi sangat baik dan layak. Pada ahli desain pembelajaran diperoleh hasil persentase sebesar 90% yang berada pada kualifikasi sangat baik dan layak. Pada ahli media pembelajaran diperoleh hasil persentase sebesar 92,5% yang berada pada kualifikasi sangat baik dan layak. Tahap uji coba siswa perorangan dilakukan dengan melibatkan 3 orang siswa diperoleh hasil persentase sebesar 92,5% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan melibatkan 9 orang siswa dari kelas IV dan diperoleh hasil persentase sebesar 93,4% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli dan uji coba siswa hasil yang diperoleh pada kualifikasi sangat baik maka media teka-teki silang tematik tema Indahnya kebersamaan dalam Keragaman dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

## KESIMPULAN

Rancang bangun media pembelajaran teka-teki silang teka-teki silang tematik tema indahny kebersamaan dalam keragaman untuk siswa kelas IV disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang teka-teki silang tematik tema indahny kebersamaan dalam keragaman untuk siswa kelas IV menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*).
2. Hasil pengembangan media pembelajaran teka-teki silang teka-teki silang tematik tema indahny kebersamaan dalam keragaman untuk siswa kelas IV valid berdasarkan penilaian ahli isi diperoleh hasil persentase sebesar 92,5% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran diperoleh hasil persentase sebesar 90% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran diperoleh hasil persentase sebesar 92,5% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Tahap uji coba siswa perorangan diperoleh hasil persentase sebesar 92,5% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil persentase sebesar 93,4% yang berada pada kualifikasi sangat baik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. selanjutnya disampaikan ucapan terima kasih kepada: Ibu Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd pembimbing I dan bapak Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.FOr., pembimbing akademik sekaligus pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi yang sangat bermanfaat dalam proses penelitian. Kepala SD No. 4 Kerobokan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah. Ibu Ni Luh Nita Sari, S.Pd., guru kelas IV A SD No. 4 Kerobokan yang telah memberikan

informasi, saran, bantuan dan kerja sama selama kegiatan penelitian. Siswa kelas IV A SD No. 4 Kerobokan atas bantuan dan kerja samanya dalam proses penelitian. Keluarga yang telah memberikan semangat, dukungan, motivasi baik material maupun moral.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A. Agung. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dewi, T. M., Dirneti, D., & Meilina, F. (2021). Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1672. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8537>.
- Erviana, V. Y. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang "Keberagaman Kebudayaan Indonesia" Muatan Pelajaran IPS bagi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 190–196. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.377>
- Koyan, I. W. (2007). Asesmen dalam Pendidikan. 1–101.
- Koyan, I. W. (2012). Statistik Pendidikan, Teknik Analisis Data Kuantitatif. universitas pendidikan ganesha..
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: (pp. 1–23).
- Maulidyah, P. A. (2019). "Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung". <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/11980>.