



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA MATERI RANTAI MAKANAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Siti Malihah¹⁾, Ujang Jamaludin²⁾

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹⁾stmaliha09@gmail.com, ²⁾ujangjamaludin@untirta.ac.id

Histori artikel

Received:
12 Desember 2022

Accepted:
10 Mei 2023

Published:
11 Mei 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media *crossword puzzle* pada materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar. menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta memudahkan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Baros 3 Kecamatan Baros Kabupaten Serang. Berdasarkan hasil observasi media *crossword puzzle* baik digunakan pada saat kegiatan pembelajaran materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar. Hal ini terbukti pada hasil observasi yang dilakukan oleh observer di mana menunjukkan dari 5 indikator dan 16 point indikator penggunaan media *crossword puzzle* di kelas di peroleh skor 75% pada hasil observasi media *crossword puzzle* dalam pembelajaran yang menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori baik. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama kepala sekolah dan peserta didik mendapatkan respond yang positif, di mana respond tersebut menunjukkan bahwa media *crossword puzzle* pada materi rantai makanan di kelas V sangat inovatif dan bersifat menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

Kata Kunci : media *crossword puzzle*, rantai makanan

*Corresponding author: Siti Malihah (stmaliha09@gmail.com)

Abstract. This study aims to analyze *crossword puzzle* media on the food chain material in grade V elementary school. creating fun learning and making it easier for students to achieve learning goals in both cognitive, affective and psychomotor aspects. This study uses descriptive qualitative methods, with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. This research was conducted in class V SDN Baros 3 Baros District, Serang Regency. Based on the results of observations, the *crossword puzzle* media is well used when learning food chain material in class V of elementary school. This is evident in the results of observations made by observers where it shows that of the 5 indicators and 16 point indicators of using *crossword puzzle* media in class, a score of 75% is obtained on the results of observing *crossword puzzle* media in learning which shows that the media is in the good category. Meanwhile, based on the results of interviews conducted by researchers with school principals and students, they received positive responses, in which the respondents indicated that the crossword puzzle media on the food chain material in grade V was very innovative and fun so that students became more enthusiastic and motivated to learn.

Keywords: Media *crossword puzzle*, food chain

Latar Belakang

IPA merupakan salah satu muatan pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar. Materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu secara sistematis hal-hal yang berkaitan dengan alam. Mata pelajaran IPA erat kaitannya dengan keadaan peserta didik (Rivaldi dkk, 2017). Menurut Rustamaji (2022) pembelajaran IPA di sekolah dasar haruslah bersifat menyenangkan sehingga peserta didik merasa tertarik dan bersemangat untuk belajar, khususnya pada materi rantai makanan yang membahas mengenai sebuah peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup dengan urutan-urutan tertentu.

Pada materi rantai makanan terdapat beberapa istilah peran makhluk hidup, diantaranya yaitu sebagai produsen, konsumen dan dekomposer (pengurai). Beberapa istilah tersebut terkadang masih sulit dipahami oleh beberapa peserta didik karena peserta didik masih keliru dalam penyebutan beberapa istilah tersebut. Hal ini disebabkan karena guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran. Menurut Prasetya dkk (2022) menjelaskan bahwa peserta didik tidak akan bisa fokus terhadap pembelajaran jika proses pembelajaran tidak menggunakan media yang tepat, guru harus mengubah media pembelajaran tersebut serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Kebanyakan peserta didik mengalami kebingungan dalam memahami materi atau konsep materi yang diajarkan khususnya IPA (Khasanah dkk, 2020). Pembelajaran IPA yang diajarkan oleh guru masih terpaku pada buku teks guru dan peserta didik dengan penyampaian secara sederhana sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang bermakna, tanpa melibatkan aktivitas yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. (Amini dkk., 2018)

Peserta didik perlu diberikan media pembelajaran yang dapat mengasah otak dan bersifat menyenangkan. Sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Seorang guru harus mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik aktif saat proses

pembelajaran (Setiawan et al., 2020). Keaktifan belajar dapat dilihat terlihat pada saat peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir (Rahmaniar dkk, 2022). Salah satu pengembangan metode yang dapat membuat peserta didik aktif dan mengalami pembelajaran yang tidak terlupakan (Khasanah dkk, 2020).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada semangat belajar peserta didik (Agustin dkk, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan pengaruh pada keaktifan serta kemampuan menganalisis peserta didik. Salah satu media yang dapat diterapkan pada materi ini yaitu *Crossword Puzzle*. Menurut Silberman (2013) menyatakan bahwa salah satu metode aktif yang menjadikan belajar tidak terlupakan adalah penggunaan media berupa *Crossword Puzzle*.

Menurut Khailullah dalam Agustin (2022) *Crossword Puzzle* merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan cara mengisi ruang atau kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai berdasarkan petunjuk. *Crossword Puzzle* merupakan permainan mengisi kolom-kolom kosong dengan diawali beberapa pertanyaan secara *vertical* (menurun) dan *horizontal* (mendatar) (Permana & Sintia, 2021). *Crossword Puzzle* dikenal sebagai permainan teka-teki silang (Cabana, 2020). *Crossword Puzzle* merupakan media yang dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan (Silberman, 2013).

Penggunaan media *Crossword Puzzle* dapat membantu peserta didik untuk mengetahui serta mengingat istilah-istilah tertentu yang sedang atau pernah mereka pelajari sebelumnya melalui beberapa petunjuk pada setiap nomornya. Melalui permainan ini, peserta didik harus menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan sesuai dengan jumlah persegi yang tersedia sehingga dapat merangsang minat belajar peserta didik serta membuatnya merasa tertantang (Marlina dkk, 2021)

Media *Crossword Puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memperkaya perbendaharaan kata, media *Crossword Puzzle* bermanfaat untuk mengasah daya ingat, serta mengembangkan kemampuan menganalisa dan merangsang kreativitas peserta didik (Irmayanti & Amalia, 2022). Hal ini penting karena pada dasarnya pembelajaran di sekolah dasar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Sehingga media *Crossword Puzzle* dirasa tepat untuk diterapkan karena media ini dapat memberikan pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam serta melibatkan proses berpikir yang aktif dan menyenangkan. Pemanfaatan *crossword Puzzle* dapat mengikutsertakan tubuh, pikiran, gerak, meningkatkan aktivitas serta hasil belajar, menarik, menyenangkan, serta sesuai dengan perkembangan zaman (Rahayu, 2018., Sofiyani dkk, 2018)

Seperti pada penjelasan di atas bahwa media *Crossword Puzzle* berhubungan dengan kemampuan daya ingat peserta didik, hal ini berkaitan dengan neurosains. Sebagaimana pendapat (Maryanti & Kurniawan, 2017) yang menjelaskan neurosains adalah ilmu yang berhubungan dengan syaraf-syaraf otak pada manusia, maka pembelajaran yang baik harus berintegrasi dengan neurosains. Selain itu pembelajaran pun perlu menciptakan aktivitas yang melibatkan peserta didik untuk aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan cara yang dapat meraih partisipasi serta peningkatan taraf pembelajaran (Khan dkk, 2017). Pembelajaran aktif digunakan untuk melatih daya pikir peserta didik (Hasanah, 2018., Rikawati dkk, 2018)

Selaras dengan penelitian yang dilakukan Maryanti & Kurniawan (2017) yang mengimplementasikan teka teki silang *online* sebagai media pembelajaran berbasis neurosains. Serta penelitian Irmayanti dan Amalia (2022) mengenai pengaruh media *crossword Puzzle* terhadap minat belajar peserta didik. Penerapan media *Crossword Puzzle* bertujuan untuk menambah keaktifan berlatih peserta didik melalui pembelajaran berfokus pada peserta didik sehingga hasil belajar dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Marsono, 2021).

Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana media *crossword puzzle* digunakan pada materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media *crossword puzzle* pada materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta memudahkan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi pada dunia pendidikan khususnya guru yang mengalami kesulitan memilih media yang tepat pada materi rantai makanan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, penggunaan metode ini bertujuan untuk menggambarkan serta menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dari media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran rantai makanan di kelas V.

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Baros 3 yang beralamat di Kecamatan Baros Kabupaten Serang. Partisipan penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 42 peserta didik, dengan perbandingan peserta didik laki-laki berjumlah 20 orang dan peserta didik perempuan berjumlah 22 orang.

Adapun teknik penelitian ini adalah purposive sampling, yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilakukan di kelas V dikarenakan materi rantai makanan ada dalam buku tema 5 subtema 2 tentang konsep ekosistem dan rantai makanan di lingkungan sekitar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, yaitu untuk mengetahui penggunaan media *Crossword Puzzle* pada materi rantai makanan di kelas V. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pendapat peserta didik saat belajar dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Serta dokumentasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* seperti foto-foto, serta perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut.

Tabel 1. Instrumen Observasi Media *Crossword Puzzle*

No	Indikator	Indikator penggunaan media <i>crossword puzzle</i> di kelas
1	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	- Media yang digunakan pada materi rantai makanan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. - Media sesuai untuk memahami materi rantai makanan - Melalui media guru dapat memberikan tugas-tugas kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang materi rantai makanan
2	Tepat	- Media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi pelajaran rantai makanan - Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi rantai makanan - Media yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik - Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan
3	Praktis, luwes, bertahan	- Media yang ada pada materi rantai makanan mudah diperoleh - Media pada materi rantai makanan dapat digunakan kapan pun dan dimana pun - Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran - Media yang digunakan pada materi rantai makanan dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan - Media yang digunakan pada materi rantai makanan dapat digunakan untuk waktu yang relatif lama
4	Peserta didik terampil	- peserta didik terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran rantai makanan - peserta didik mampu menguasai materi rantai makanan melalui media yang digunakan
5	Mutu teknis	- Media yang digunakan guru pada materi <i>crossword puzzle</i> harus jelas - Informasi yang disampaikan melalui media jelas pada materi rantai makanan

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16-17 November 2022, perencanaan penelitian dimulai dengan cara menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*, guru terlebih dahulu mengkondisikan kelas, agar peserta didik siap untuk belajar dengan cara guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama-sama dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik secara bergantian, kemudian guru melanjutkan untuk mengecek kesiapan diri peserta didik dengan mengisi daftar kehadiran peserta didik dan memeriksa kerapian dari segi pakaian sampai posisi tempat duduk peserta didik, selanjutnya peserta didik bersama guru menyanyikan salah satu lagu wajib nasional sebagai bentuk penanaman karakter nasionalisme pada peserta didik.

Kemudian guru melakukan apersepsi dan mengulas kembali materi pada pertemuan sebelumnya dengan sesekali memberikan pertanyaan pada peserta didik tentang materi pada hari sebelumnya, serta memberikan motivasi belajar kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada hari itu.

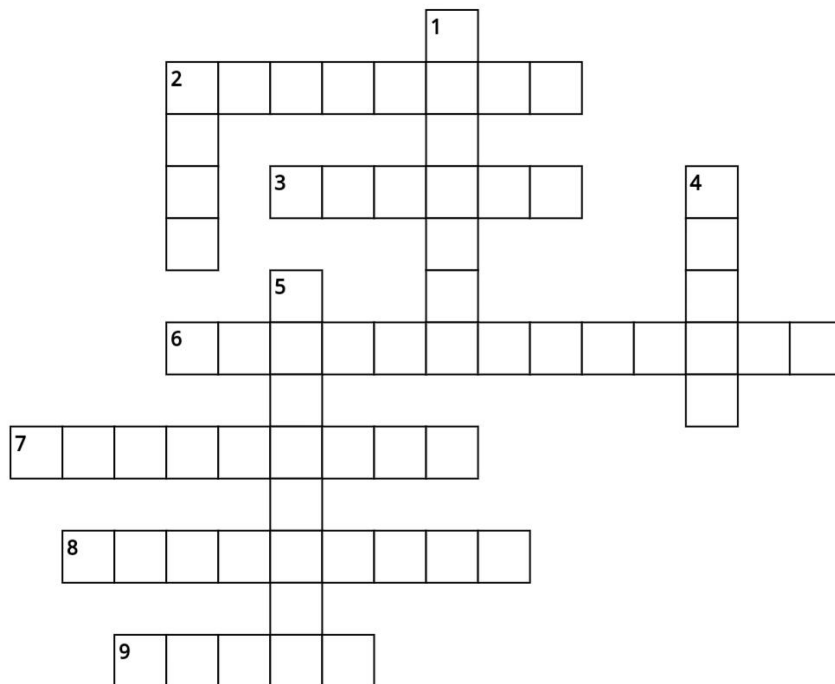
Pada pertemuan pertama ini, peserta didik bersama guru melakukan tanya jawab tentang contoh hewan yang ada di sawah dan di laut. Peserta didik bersama guru mengidentifikasi pengertian rantai makanan berdasarkan gambar pada tayangan *power point*. Peserta didik dengan bimbingan guru mengklasifikasikan komponen-komponen pada rantai makanan beserta peran dari setiap makhluk hidup pada rantai makanan, misalnya pada ekosistem sawah. Peserta didik bersama guru menganalisis proses/peristiwa makan dan dimakan pada rantai makanan yang terdapat pada tayangan *power point*. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu "Rantai Makanan" (*Gubahan lagu Menanam Jagung*).

Peserta didik dengan bimbingan guru menjelaskan pengertian dari rantai makanan dan menyebutkan makhluk hidup yang terdapat pada rantai makanan misalnya pada ekosistem sawah, beserta peran dan fungsi dari masing-masing makhluk hidup tersebut. Guru bersama peserta didik kembali melakukan tanya jawab tentang istilah-istilah pada rantai makanan seperti produsen, konsumen tingkat I, konsumen tingkat II, konsumen tingkat III, sampai pengurai/dekomposer.

Selanjutnya guru memperkenalkan media *Crossword Puzzle* pada peserta didik dengan memperlihatkan contoh media *Crossword Puzzle* pada peserta didik. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran media *Crossword Puzzle* mengenai materi rantai makanan. Guru bersama peserta didik mencoba mengisi *Crossword Puzzle* yang diperlihatkan oleh guru. peserta didik mencoba menjawab pertanyaan secara bergantian dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Kemudian Guru memberikan tugas berupa evaluasi kepada peserta didik tentang komponen-komponen rantai makanan pada

ekosistem sawah. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* secara individu.

Berikut ini adalah media *Crossword Puzzle* mengenai Ekosistem dan Rantai makanan pada ekosistem sawah yang diberikan oleh guru pada peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Media *Crossword Puzzle* Ekosistem dan Rantai Makanan

Across (mendatar)

2. Kelompok organisme sejenis yang hidup di daerah tertentu dalam waktu yang sama
3. Komponen lingkungan yang terdiri atas makhluk hidup
6. Peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup dengan ukuran tertentu
7. Kumpulan populasi dari 2 spesies/ lebih yang saling berhubungan dan menempati wilayah yang sama pada waktu yang sama
8. Hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya
9. Konsumen tingkat 1

Down (menurun)

1. Pengurai/ dekomposer
2. Produsen dalam rantai makanan pada ekosistem sawah
4. Konsumen tingkat 3
5. Satu jenis organisme

Peneliti juga melakukan observasi mengenai media *Crossword Puzzle* dengan menyusun kisi-kisi berdasarkan Nahampun (2017) sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Media Crossword Puzzle

No	Indikator	Indikator penggunaan media crossword puzzle di kelas	4	3	2	1
1	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	- Media yang digunakan pada materi rantai makanan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. - Media sesuai untuk memahami materi rantai makanan - Melalui media guru dapat memberikan tugas-tugas kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang materi rantai makanan		√		
2	Tepat	- Media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi pelajaran rantai makanan - Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi rantai makanan - Media yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik - Media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan	√			
3	Praktis, luwes, bertahan	- Media yang ada pada materi rantai makanan mudah diperoleh - Media pada materi rantai makanan dapat digunakan kapan pun dan dimana pun - Media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran - Media yang digunakan pada materi rantai makanan dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan - Media yang digunakan pada materi rantai makanan dapat digunakan untuk waktu yang relatif lama		√		
4	Peserta didik terampil	- peserta didik terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran rantai makanan - peserta didik mampu menguasai materi rantai makanan melalui media yang digunakan		√		
5	Mutu teknis	- Media yang digunakan guru pada materi <i>crossword puzzle</i> harus jelas - Informasi yang disampaikan melalui media jelas pada materi rantai makanan		√		

Pembahasan

Pada indikator pertama yaitu, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai memperoleh skor 8 dengan rincian media yang digunakan pada materi rantai makanan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai memperoleh skor 3, media sesuai untuk memahami materi pembelajaran tentang rantai makanan melalui media yang digunakan oleh guru memperoleh skor 3, melalui media guru dapat memberikan tugas-tugas kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang rantai makanan memperoleh skor 2.

Pada indikator kedua yaitu “tepat” memperoleh skor 13 dengan rincian media yang digunakan guru tepat untuk mendukung materi pelajaran rantai makanan memperoleh skor 4, media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran mengenai materi rantai makanan memperoleh skor 2, media yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik memperoleh skor 3, media yang digunakan guru sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan memperoleh skor 4.

Pada indikator ketiga yaitu “praktis, luwes dan bertahan” memperoleh skor 14 dengan rincian media yang ada pada materi rantai makanan mudah diperoleh memperoleh skor 3, media pada materi rantai makanan dapat digunakan kapan pun dan dimana pun memperoleh skor 2, media yang digunakan dapat mencakup proses pembelajaran memperoleh skor 2, media yang digunakan pada materi rantai makanan dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan memperoleh skor 3, media yang digunakan pada materi rantai makanan dapat digunakan untuk waktu yang relatif lama memperoleh skor 2.

Pada indikator keempat yaitu “peserta didik terampil” memperoleh skor 6 dengan rincian yaitu peserta didik terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran rantai makanan memperoleh skor 3, peserta didik mampu menguasai materi rantai makanan melalui media yang digunakan memperoleh skor 3.

Pada indikator kelima yaitu “mutu teknis” memperoleh skor 7 dengan rincian yaitu media yang digunakan guru pada materi rantai makanan harus jelas memperoleh skor 4, dan informasi yang disampaikan melalui media jelas pada materi rantai makanan memperoleh skor 3.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka diperoleh skor 48 dari indikator keseluruhan 16 point. Maka, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa hasil observasi media *crossword puzzle* pada materi rantai makanan pada peserta didik kelas V sekolah dasar mendapatkan hasil sebesar 75% termasuk kategori “Baik”. Hal ini terlihat dari respon peserta didik selama proses pembelajaran yang terlihat lebih aktif dan bersemangat mengerjakan soal. Selaras dengan pendapat Himmah dkk (2020) bahwa melalui penerapan strategi pembelajaran (pemilihan media *Crossword Puzzle*) dapat meningkatkan minat, hasil

belajar, serta memicu aktivitas peserta didik sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Penggunaan *Crossword Puzzle* lebih efektif daripada pembelajaran secara konvensional. Hal ini dikarenakan peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran (Febriyanti & Mayarni (2022).

Berdasarkan hasil wawancara bersama kepala sekolah yang berperan sebagai observer bahwa media *Crossword Puzzle* sangat menginovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran pada materi rantai makanan. Media ini dianggap mampu membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami istilah-istilah dan peran makhluk hidup dalam rantai makanan. Sedangkan hasil wawancara dengan peserta didik diperoleh respon yang positif, karena peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini dibuktikan dengan jawaban dari peserta didik saat mengerjakan soal dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Hal ini sejalan dengan pendapat Silberman (2013) bahwa *Crossword Puzzle* menjadikan belajar lebih bermakna serta membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Proses pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* memberikan peluang pada peserta didik dalam menyelesaikan tugas secara mandiri maupun bersama teman untuk melatih agar lebih aktif, mudah dalam mengingat materi, serta paham dengan istilah-istilah dalam materi pelajaran (Rantai Makanan) karena disajikan dalam bentuk permainan (Melasari dkk., 2019; Nugroho dkk., 2017; Ritonga dkk., 2021). Sehingga hasil analisis media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi Rantai Makanan di kelas V ini baik untuk diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawati dkk (2019) bahwa media *Crossword Puzzle* terbukti ampuh untuk diterapkan terutama untuk peserta didik di sekolah dasar. Melalui kegiatan ini pula, guru hanya perlu bertindak sebagai fasilitator selama proses pembelajaran yang memberikan bimbingan terhadap peserta didik terutama saat peserta didik mengalami kesulitan saat proses pembelajaran (peserta didiksusila, 2017). Dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna karena peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran serta dapat memahami materi pelajaran secara maksimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, serta pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa: media *Crossword Puzzle* baik digunakan pada saat kegiatan pembelajaran materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar. Hal ini dibuktikan pada hasil observasi yang dilakukan oleh observer di mana menunjukkan dari 5 indikator dan 16 poin indikator penggunaan media *crossword puzzle* di kelas diperoleh skor 75% pada hasil observasi media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa

media tersebut berada pada kategori “baik”. sedangkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama kepala sekolah dan peserta didik mendapatkan respon yang positif, di mana respon tersebut menunjukkan bahwa media *Crossword Puzzle* pada materi rantai makanan di kelas V sangat inovatif dan bersifat menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

Daftar Pustaka

- Agustin, S., Sumardi, & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktifan Belajar peserta didik Dengan Media Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 166-176.
- Amini, R., Usmeldi, & Helsa, Y. (2018). Integrated Model and science for elementary school. *Journal of physics: Conference Series*, 1088:1-5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012057>
- Cabana, L. 2020. Peningkatan penguasaan kosakata melalui *Crossword Puzzle* pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Demak semester genap tahun pelajaran 2019/2020. *Orbith*, 16(3):161-170. <http://dx.doi.org/10.32497/orbith.v16i3.2565>
- Febriyanti, E., & Maryani. 2022. Pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* berbantuan media flip book terhadap keaktifan belajar IPA siswa kelas IV ssekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*.
- Hasanah, U. 2018. Strategi Pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2):204-222. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>
- Himmah, Y.D. 2020. Penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar mata pelajaran IPA siswa kelas Vdi MI Bustanul Ulum Banglasari. *AL-ASHR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 5(2):1-13.ejurnal.uir.ac.id.
- Irmayanti, & Amalia, R. (2022). Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif peserta didik Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Hybrid: Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Sains*, 1-18.
- Khan, A., Egbue, O., Palkie, B., & Madden, J. 2017. Active Learning:Engaging students to maximize learning in an online course. *EJEL*,15(2):107-115. academic.publishing.org.
- Khasanah, Atnuri, & Fanani. (2020) Pengaruh *Crossword Puzzle* Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar
- Marlina, R., Oktavianty, E., Silitonga, H.TM., & Maulidia, N.S. 2021. Aplication of science education model crossword puzzle multimedia to improve the outcomes and learning process at junior high schools in digestive system. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4):622-632. <http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.25350>
- Marsono.2021. Upaya peningkatan partisipasi dan hasil belajar IPA melalui pendekatan scientific model *crossword puzzle* pada konsep sistem organisasi kehidupan siswa kelas VIIA. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15 (2): 151-158. <http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v15i2.10244>.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Implementasi Pemaanfaatan Media Teka-Teki Silang (TTS) Online dalam Mata Kuliah Neurosains untuk Mahapeserta didik Calon Guru Raudhatul Athfal. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 124-139.
- Media Pena. (2018). *Media Penilaian Autentik Tematik 5 Tema 5 Ekosistem*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

- Melasari, Ismawati, K., & Nanda, D.S. 2019. The effect of using crossword puzzle towards students vocabulary mastery in the eleventh grade students of SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung in academic year 2017-2018. *Journal of English Education Studies*, 2(1):67-73. <https://doi.org/10.30653/005.20191.37>
- Nahampun, E. W. (2018). *Analisis Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA 5 Kartika 1-2 Medan Tahun Ajaran 2017/2018*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Nugroho, W. & Suprpto. 2017. The effectiveness of picture crossword puzzle game in teaching vocabulary. *Journal of English Language Teaching*, 6(2):191-200. <https://doi.org/10.15294/elt.v6i2.20701>.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *Resource of Social Education*, 18-27.
- Prastya, D. Y., Widiarini, & Ridho, A. (2022). Pengembangan Media Komik Lipat Rantai Makanan Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Analisis. *Patria Educational Journal*, 1-10.
- Rahayu. 2018. Pengembangan media crossword puzzle mata pelajaran penataan barang dagang kelas XI pemasaran SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JTPN)*, 6(4):198-203. <https://doi.org/No:B/1796/E5.2/KI.02.00.2020>
- Rahmaniar, E., & Prastowo, A. 2022. Implikasi model simulasi berbasis informasi dan komunikasi terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4,(1):639-647. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1854>
- Rikawati, K. & Sitinjak, D. 2020. Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2):40-48. <https://doi.org/10.21580/jec.20020.2.2.6059>
- Rivaldi, K.H.O., Putra, D.K.N.S., & Putra, I.K.A. 2018. Pengaruh pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2):128-135. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15494>
- Ritonga, A.W., Ritonga, M., Septiana, V.W., & Mahmud. 2021. Crossword puzzle as a learning media during the covid-19 pandemic: HOTS. MOTS or LOTS? *Jurnal of Physics: Conference Series*, 1933(1):1-9. <https://doi.org/10.1088/17426596/1933/1/012126>
- Rustamaji, E. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Materi Rantai Makanan peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Research Jurnal : SOC ARVIX*, 135-150.
- Setiawan. B., Rachmadtullah, R., & Iasha, V (2020). Problem-Solving Method: The Effectiveness of The Pre-service Elementary Education Teacher Activeness in The Concept of Physics Content. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1074-1083
- Silberman, Melvin L. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar peserta didik Aktif*. Bandung: Nusa Cendekia
- Siswasusila, P. 2017. Implementasi cooperative learning melalui strategi crossword puzzle untuk meningkatkan motivasi siswa kelas 5. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(2):89-104. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v2i1.1848>.

- Sofiyani, Zaim, M.R.S., & Agustina. 2018. Peningkatan Keterampilan berbahasa siswa melalui pemanfaatan teka-teki silang: Menciptakan Kelas yang menyenangkan. *Ta'dib*, 21(2):87-97. <https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>
- Sukmadinata, S. N. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta