

**PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SD N 01 BABALAN LOR PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

BAIDIYAH APRIYANTI
NIM. 2321075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SD N 01 BABALAN LOR PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

BAIDIYAH APRIYANTI
NIM. 2321075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Baidiyah Apriyanti

NIM : 2321075

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam Skripsi yang berjudul **“PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD N 01 BABALAN LOR PEKALONGAN”** ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya, Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang di jatuhkan..

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 18 September 2025

Yang Menyatakan



Baidiyah Apriyanti
NIM. 2321075

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (Empat) ekslembar
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Baidiyah Apriyanti
Kepada

Yth. Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Prodi PGMI

di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Baidiyah Apriyanti

NIM : 2321075

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : **PENERAPAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V SD N 01
BABALAN LOR PEKALONGAN**

Dengan ini mohon agar skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Harap menjadi perhatian dan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 23 September 2025

Pembimbing,



Abdul Mukhlis, M.Pd.
NIP. 199110062019031012



PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : Baidiyah Apriyanti
NIM : 2321075
Judul : **PENERAPAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD N 01
BABALAN LOR PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 8 Oktober 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.

NIP.197007061998031001

Dian Rif'iyati, M.S.I.

NIP.198301272018012001

Pekalongan, 13 Oktober 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.

NIP.197007061998031001

MOTO

*"Barang siapa yang keluar untuk menuntut ilmu,
maka berada dalam jalan Allah hingga ia kembali."*

(HR. at-Tirmidzi)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, karena prosesnya dibantu oleh doa, dukungan, semangat, dan bantuan. Skripsi yang saya tulis ini ditujukan kepada:

1. Kepada Ibu Rujinah, ibu cinta pertama saya yang telah membesarkan ku tanpa letih, yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa dan kasih sayang tanpa batas. Terima kasih atas setiap semua pengorbanan, nasihat untuk anakmu satu-satunya ini dan doa yang tak henti mengiringi setiap langkahku. Terima kasih selalu menjadi support system dalam setiap langkah penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sarjana dengan baik. Semoga rahmat Allah SWT selalu menyertai kehidupanmu yang penuh berkah, dan semoga selalu diberikan kesehatan selalu dan panjang umur. I love you ibuku sayang
2. Kepada bapak saya Husein dan Sudiyanto terimakasih yang selalu mengusahakan dan mendoakan kesuksesan untuk saya di dunia dan akhirat
3. Almamater tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar, berkembang, dan menemukan banyak ilmu yang sangat berharga
4. Bapak Abdul Mukhlis, M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga serta pikirannya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini

5. Bapak Jarwoto, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SD N 01 Babalan Lor Pekalongan yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian ini
6. Ibu Cahyaningsih Subekti, S.Pd.SD selaku guru kelas V dan siswa kelas V SD N 01 Babalan Lor Pekalongan yang sudah bersedia meluangkan waktu dan membantu penulis selama penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2021 UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
8. Teman-teman KKN Reguler 59 Kelompok 13 Desa Majakerta dan PPL PGMI MI Salafiyah 01 Kauman yang telah memberikan pengalaman luar biasa dan momen tak terlupakan selama penyusunan skripsi ini
9. Semua pihak, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung, yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terakhir, untuk diriku sendiri Baidiyah Apriyanti Terima kasih karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih yang tak pernah berhenti belajar dan berproses. Di tengah keterbatasan, kamu memilih untuk terus melangkah. Di antara rintangan, kamu tetap berdiri. Skripsi ini adalah hasil dari keberanianmu menghadapi rasa takut, dan bukti bahwa usaha tidak pernah mengkhianati hasil. Terima kasih sudah tidak menyerah.

ABSTRAK

Apriyanti, B. 2025. “Penerapan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar kelas V mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Abdul Mukhlis, M.Pd.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle*, Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan dengan media yang kurang bervariasi yang menghasilkan motivasi belajar rendah. Selain itu, peserta didik yang tidak berpartisipasi aktif dalam belajar sehingga peserta didik tidak memahami isi materi dengan baik, hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi peserta didik. Dalam permasalahan tersebut salah satu langkah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang variatif salah satunya media *crossword puzzle*.

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan? (2) Apa saja kelebihan dan kelemahan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan?

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data meliputi: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sumber data dalam penelitian ini meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan Motivasi Belajar kelas V mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan dilakukan melalui 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. 2) Kelebihan dan kelemahan penerapan Media *Crossword Puzzle* mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan yaitu. Pertama kelebihan pada penerapan media *crossword puzzle* mata pelajaran bahasa Indonesia dapat memudahkan peserta didik memahami materi, mendorong semangat serta keaktifan peserta didik sehingga membuat pelajaran lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, dan melatih daya ingat peserta didik. Kedua kelemahan penerapan media *crossword puzzle* mata pelajaran bahasa Indonesia menunjukkan bahwa pada media *crossword puzzle* tidak cocok untuk semua materi pelajaran bahasa Indonesia dan keterbatasannya waktu dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD N 01 BABALAN LOR PEKALONGAN”. Sholawat dan salam semoga tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW., keluarga, sahabat, beserta para pengikutnya. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak bimbingan, bantuan, dan dorongan, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

5. Bapak Abdul Mukhlis, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah membimbing, memberikan arahan, masukan dan saran dalam jalanya proses penyelesaian skripsi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang sangat berharga selama masa perkuliahan
7. Kepala Sekolah dan Staf Pengajar di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan, yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini
8. Kedua orang tua dan keluarga, yang selalu memberikan dukungan moral, doa dan motivasi dalam setiap langkah penulis
9. Semua pihak, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung, yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pendidikan serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Pekalongan, 23 September 2025

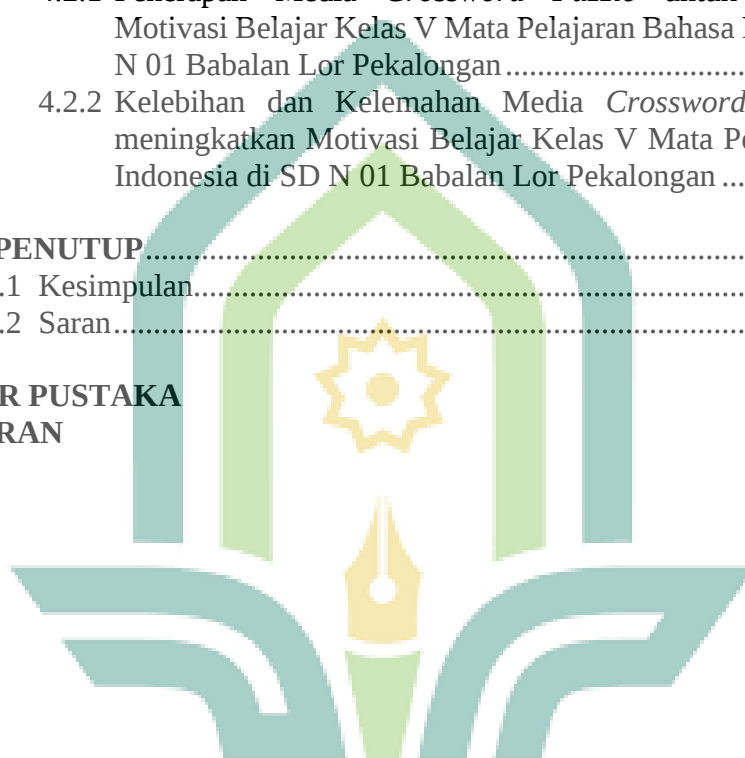


Baidiyah Apriyanti
NIM.2321075

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 8
2.1 Deskripsi Teori.....	8
2.1.1 Media <i>Crossword Puzzle</i>	8
2.1.2 Kelebihan dan Kelemahan <i>Crossword Puzzle</i>	12
2.1.3 Motivasi Belajar.....	14
2.1.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	18
2.2 Penelitian Yang Relevan	20
2.3 Kerangka Berpikir	22
 BAB III METODE PENELITIAN	 25
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.2 Data dan Sumber Data.....	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.4 Teknik Keabsahan Data	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Profil SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.....	31
4.1.2 Penerapan Media <i>Crossword Puzzle</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.....	36
4.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Penerapan Media <i>Crossword Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.....	45
4.2 Pembahasan.....	48
4.2.1 Penerapan Media <i>Crossword Puzzle</i> untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.....	48
4.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Crossword Puzzle</i> untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan	54
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Identitas SD N 01 Babalan Lor Pekalongan	32
Tabel 4.2 Data keadaan Pendidik dan Kependidikan.....	33
Tabel 4.3 Data keseluruhan peserta didik SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.	34
Tabel 4.4 Data peserta didik kelas V A dan V B	34
Tabel 4.5 Sarana dan Prasarana SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.....	35



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	24
----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 mengecek kesiapan peserta didik	39
Gambar 4.2 menjelaskan penggunaan media <i>crossword puzzle</i>	41
Gambar 4.3 mengerjakan soal.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3. Pedoman Observasi
- Lampiran 4. Pedoman Wawancara
- Lampiran 5. Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 6. Hasil Observasi
- Lampiran 7. Transkrip Wawancara
- Lampiran 8. Transkrip Dokumentasi
- Lampiran 9. Modul Ajar
- Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya ilmu pendidikan, istilah demonstrasi berkembang menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup alat atau sumber yang digunakan untuk membantu proses belajar. Melalui pemanfaatan media pembelajaran mempunyai peranan penting yang akan meningkatkan mutu pendidikan serta menciptakan pengajaran yang efektif dan efisien (Umroh & Tamaji, 2022). Penerapan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan dinamika proses belajar yang memiliki fungsi sebagai pelengkap dan alat untuk memperkuat interaksi antara peserta didik dan guru. Guru dapat memanfaatkan media yang sesuai guna memberikan pelajaran yang mana peserta didik lebih mudah memahami. Oleh karena itu guru dapat membuat lingkungan kelas yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat mendorong partisipasi peserta didik. Serta guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih LKPD pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, agar peserta didik untuk terlibat aktif dalam menggali informasi secara mandiri dan mengembangkan potensi diri mereka demi tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Bahasa Indonesia menjadi salah satu bidang studi yang diajarkan kepada peserta didik terutama di sekolah dasar yang bertujuan untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik. Proses pembelajaran bahasa Indonesia cenderung dalam pengajaran hanya berfokus pada materi bersifat hafalan yang diiringi

dengan teori linguistik yang kompleks sehingga menyebabkan tidak efektif jika tidak diiringi dengan menggunakan media. Untuk itu perlunya sumber belajar agar menarik peserta didik aktif dan efektif dalam belajar yang membuat peserta didik tidak mudah jenuh dalam proses belajar. Proses pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan pengoptimalan dalam penggunaan media serta metode pembelajaran di kelas untuk mencapai perkembangan belajar bahasa yang optimal (Syihabudin & Ratnasari, 2020).

Analisis penelitian yang sudah paparkan oleh Adiansi (2023) Proses pembelajaran dikatakan efektif jika peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Apabila peserta didik ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran, maka capaian belajar dan keinginan belajar peserta didik meningkat. Lingkungan belajar menyenangkan dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Memberikan sebuah pujian yang diberikan guru kepada peserta didik merupakan cara untuk meningkatkan motivasi dalam belajar. Dengan diterapkan pembelajaran aktif seperti *crossword puzzle*, motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Sehingga pendekatan ini mampu mengurangi kejenuhan serta tekanan dalam belajar karena melibatkan seluruh peserta didik secara langsung, mereka cenderung lebih fokus terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi di SD N 01 Babalan Lor pada hari Kamis, tanggal 13 Februari 2025 guru kelas menegaskan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia perlunya media pembelajaran yang benar dan tepat sehingga akan memudahkan motivasi belajar meningkat, sebelumnya

guru menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media digital yang pelaksanaannya belum maksimal, akibatnya peserta didik kurang terlalu aktif menerima proses pembelajaran. Terbatasnya fasilitas media digital yaitu menggunakan chromebook menjadikan pembelajaran kurang efektif yang dapat menimbulkan peserta didik kurang semangat belajar. Hal tersebut menjadikan perhatian guru dalam pemilihan media yang tepat agar peserta didik tidak jenuh ketika mendapatkan materi ketika pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, guru melakukan perbaikan dengan memanfaatkan media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi tertentu dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui media ini mampu mempengaruhi peserta didik agar aktif selama proses belajar, mengurangi kejenuhan dan meningkatkan aktivitas peserta didik dibandingkan sebelumnya.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka dilakukannya pemilihan media yaitu media *crossword puzzle*. Media *crossword puzzle* ialah media berbentuk teka-teki silang dalam konteks pendidikan membuat peserta didik merasa terlibat dalam permainan sambil belajar. Dalam LKPD berbasis *crossword puzzle* dapat dimanfaatkan secara individu maupun kelompok, yang berperan dalam meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran (Karlina, dkk 2020). Media ini memiliki kelebihan yaitu menjadikan lingkungan belajar yang menyenangkan serta mendorong semangat belajar peserta didik yang nantinya fokus pada materi yang memungkinkan pemahaman yang baik dan retensi jangka panjang. Adapun kelemahan dari media ini jika peserta didik

yang berkemampuan rendah akan mengalami hambatan dalam mengerjakan soal.

Maka dari itu, *crossword puzzle* sebagai solusi media yang menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam menumbuhkan kegiatan belajar yang lebih aktif dengan itu pembelajaran akan berpusat pada peserta didik dari pada guru. Dengan begitu, guru akan mampu meningkatkan diri sebagai guru dan pendidik. Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini difokuskan guna menjelaskan proses penerapan media *crossword puzzle* serta untuk mengidentifikasi apa saja kelebihan dan kelemahan pada media *crossword puzzle*. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk menganalisis “Penerapan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indoneia di SDN 01 Babalan Lor Pekalongan”. Dengan diterapkannya media pembelajaran teka-teki silang ini dapat memberikan semangat belajar, memiliki sikap ingin mengetahui yang sangat besar serta aktif dalam berpartisipasi dalam belajar sehingga memiliki potensi yang berkembang secara optimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, berikut adalah penjelasan masalah yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian:

1. Penggunaan media kurang variatif, membuat peserta didik jenuh selama pembelajaran.
2. Peserta didik kurang aktif menerima materi pelajaran sehingga menyebabkan minimnya semangat dalam belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini lebih difokuskan pada penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan?
2. Apa saja kelebihan dan kelemahan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.
2. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kelemahan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran, khususnya upaya untuk

meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar di mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat memperluas pengetahuan peneliti dan membantu perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru, dapat mengembangkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran. Sebagai guru harus mengetahui bahwa pentingnya penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta didik

Manfaat penelitian bagi peserta didik yaitu dapat membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena dapat membantu mereka memahami materi dalam situasi belajar yang menyenangkan dan tidak jenuh. Penelitian juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan menggunakan media seperti teka-teki kosa kata untuk meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah untuk mengetahui apakah sekolah menghasilkan hasil yang positif dari penggunaan *crossword puzzle* sebagai media

pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan analisis dapat membagikan pengetahuan yang lebih luas dan pengalaman faktual tentang strategi memotivasi peserta didik untuk belajar saat menggunakan media teka-teki silang. Penelitian ini merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan memiliki tiga tahapan, meliputi: 1) Perencanaan pembelajaran, pada tahap ini perencanaan yang paling dasar adalah guru menyiapkan modul ajar serta media pembelajaran. 2) Pelaksanaan pembelajaran dilakukan menjadi tiga langkah, yaitu kegiatan pembukaan, inti dan penutup. 3) Evaluasi pembelajaran, terdapat tiga jenis yang dilakukan guru kelas V dalam evaluasi yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Penerapan Media *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Berikut kelebihan penerapan media *crossword puzzle* mata pelajaran bahasa Indonesia antara lain: mudah memahami materi, mendorong semangat dan keaktifan peserta didik serta melatih daya ingat peserta didik. Sedangkan kelemahan penerapan media *crossword puzzle* mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu tidak cocok untuk semua materi pelajaran bahasa Indonesia dan keterbatasan waktu pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, peneliti menyarankan agar guru di tingkat sekolah dasar memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran. Penggunaan media yang beragam ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peneliti menyarankan agar peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih berkonsentrasi, tidak mengalami kesulitan, serta merasa antusias selama proses belajar berlangsung.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber inspirasi bagi peneliti lain yang berminat pada topik sejenis, sehingga dapat melahirkan penelitian yang lebih kreatif dan inovatif di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansi, D. (2023). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 855–591.
- Amelia, Dini, D. (2024). Penerapan Metode Bermain Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 759.
- Anggito, A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.); p. 268). CV Jejak.
https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_penelitian_kualitatif/59V8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metodologi+kualitatif&printsec=frontcover
- Ani, D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Ardiansyah. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Baharudin. (2022). Implementasi Model Media Crossword Puzzle Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Madrasah Ibtidaiyah*, 7, No. 2, 1–20.
- Barokah Aulia Rizky, D. (2023). Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5).
- Faradila, Z. P. (2024). Peran Perencanaan dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Aktif dan Menarik. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6046–6053.
- Febrianti Duwita Sakina, S. B. (2024). Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung. *Journal Innovation In Education*, 2(3), 149–173.
- Gulo Marindra Des Christiani. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Pada Siswa : Literatur Review. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 10(1).

- Handoyo Teguh. (2024). Analisis Media Pembelajaran IPAS Berbasis Crossword Puzzle Pada Materi Rantai Makanan Siswa Sekolah Dasar: Literatur Review. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(1), 122–132.
- Herawati, D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Vii Mata Pelajaran Ppkn Di Smp Negeri 1 Batu. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 167–177.
- Hidayat Heri, D. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 30–39.
- Istiqomah Hana, H. (2024). Crossword Puzzle Gambar sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran Tematik. *Ebtida': Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 415–429.
- Khairunnufus Nastri, D. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1).
- Kholis, A. (2022). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Pata Mata Pelajaran PAI. *Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114–119.
- Marheni, Wita, D. (2025). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran yang Efektif. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(1), 48–56.
- Muawanah, E. I., & dkk. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98.
- Nuzula, A. F. (2024). Penerapan Metode Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker dalam Peningkatan Mufradat Bahasa Arab Siswa. 7(2).
- Rena, R. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261.
- Rismawanda, H., & Mustika, D. (2024). Kemampuan Guru dalam Menyusun Modul Ajar pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 32–42.
- Siagian, N., & Sapri. (2024). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Bergambar untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 67–78.

- Silvia, A. (2021). Kajian Tentang Keaktikan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176.
- Siti, M. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. CV. Mega Press Nusantara.
- Suratiningsih. (2021). Puzzle Sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, 8, 15–26.
- Susanti, Y. (2024). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Pai. *Maslahah: Journal of Islamic Studies*, 3(2), 43–55.
- Sutrisno, A. B., & Dkk. (2024). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model TGT Dengan Strategi Crossword Puzzle*. 03, 98–106.
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21–31.
- Thaariq Hadiid Moh Syah, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Jamur Fungsi Kelas IX SMA N 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah UHO*, 2(1), 1–9.
- Umroh, I. L., & Tamaji, S. T. (2022). Permainan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Bahasa Arab. *Al-Fakkaar*, 3(2), 36–57.
- Wahyuni, P. A. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Anak di MI Al-Hasanah Medan. *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), 70–79.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.
- Yuspiani, D. M. (2024). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 920–935.
- Zaharah, F. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula pengelompokan dalam media. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–50.
- Zulfikri, M. (2020). Pelaksanaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas TBG SMKN 3 Surabaya. *Journal GEEJ*, 7(2).