

**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.

Dian Rif'iyati, M.S.I.

NIP.197007061998031001

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

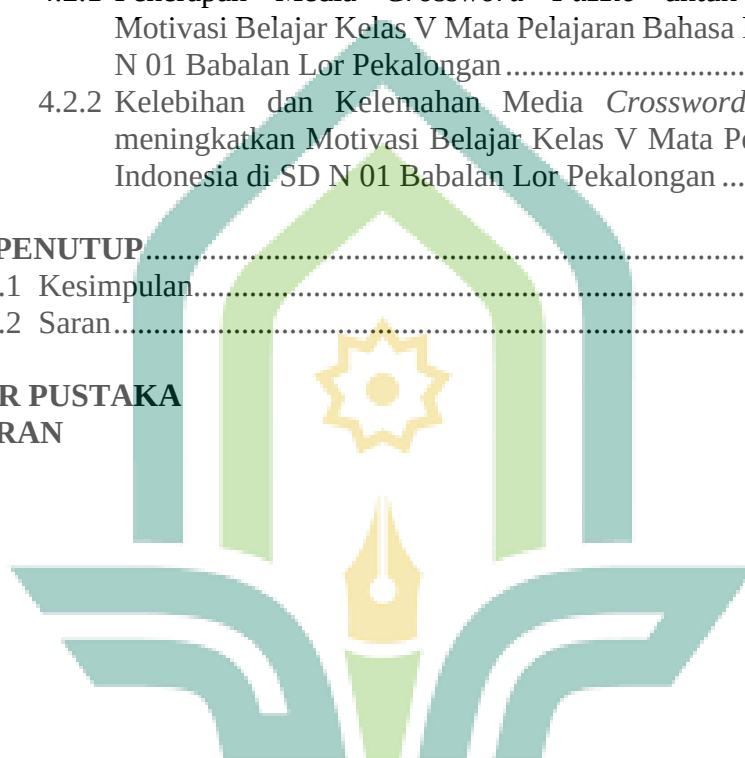


Baidiyah Apriyanti
NIM.2321075

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 II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Media *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebagian unsur penting dalam sistem pembelajaran. Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara, penghubung maupun penyalur. Media berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian, media mudah dipahami sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada sasaran. Pesan instruksional yang disampaikan melalui media bertujuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Ani, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan untuk meningkatkan komunikasi antar guru dan peserta didik di sekolah. Media pembelajaran sebuah komponen penting sebuah pembelajaran. Salah satu faktor penyesuaian yang terlibat proses pengajaran ialah guru mampu memahami media pembelajaran agar dapat menyampaikan pelajaran dengan baik dan berhasil kepada peserta didiknya (Wulandari et al., 2023).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam memenuhi kebutuhan pendidikan dan mengembangkan fungsinya, guru dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat

guna berlangsungnya proses pengajaran di kelas. Media pembelajaran mempunyai peran utama untuk pendidik maupun peserta didik. Adapun fungsinya sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan praktik pembelajaran guru
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk menyampaikan materi pelajaran
- 3) Dapat menambah nilai kegiatan pembelajaran
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 5) Menumbuhkan minat dan keinginan peserta didik dalam belajar
- 6) Mempengaruhi psikologi peserta didik (Zaharah, dkk 2024).

c. *Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)*

Crossword puzzle, sebuah alat pembelajaran berbentuk permainan, yang memiliki potensi untuk meningkatkan semangat peserta didik ketika digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga berhasil meningkatkan proses belajar (Febrianti Duwita Sakina, 2024). *Crossword puzzle* adalah sebuah game edukasi di mana peserta didik ditantang untuk menebak kata yang cocok dengan panduan yang tersedia dan mengisinya pada kotak berukuran kecil yang diatur dalam formasi horizontal atau vertikal. Petunjuk dapat berupa pernyataan, gambar, pertanyaan atau kata kunci lainnya.

Crossword puzzle juga dipandang sebagai salah satu alat pembelajaran aktif. Ini berfungsi sebagai alat yang efektif untuk membantu peserta didik belajar tetapi tidak mengurangi materi utama

yang mereka pelajari. Media pembelajaran ini dapat menerima bermacam model belajar peserta didik serta menghindari suasana jenuh di dalam kelas, permainan teka-teki silang ini lebih efektif serta mampu meningkatkan pencapaian akademis, kemampuan berpikir kritis, dan juga memberikan dorongan pada motivasi belajar peserta didik (Gulo Marindra, 2024).

d. Langkah – langkah *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle merupakan jenis media bertujuan guna meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan mendukung proses belajar yang efektif. Melalui media ini, peserta didik diberi kesempatan untuk berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah penggunaan teka-teki silang adalah sebagai berikut:

- 1) Temukan kata-kata kunci dari materi pelajaran atau jelaskan istilah dan nama-nama penting yang berkaitan dengan topik yang dibahas.
- 2) Buat kisi-kisi sebagai panduan dalam memilih kata-kata untuk soal dan jawabannya.
- 3) Buat daftar pertanyaan dan jawabannya yang relevan dengan materi pelajaran.
- 4) Tentukan kelompok peserta didik yang akan menerima teka-teki silang, dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.
- 5) Guru memberikan timer kepada peserta didik agar dapat menyelesaikan tugas tersebut dengan tepat waktu

6) Memberikan apresiasi atas usaha dan hasil yang diperoleh.

Penggunaan media teka-teki silang sangat sesuai untuk peserta didik sekolah dasar yang umumnya memiliki karakter suka bermain. Media ini juga mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengabaikan esensi dari proses pembelajaran itu sendiri (Suratiningsih, 2021).

e. Bentuk-Bentuk *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memperluas kosakata dan pengetahuan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan konsentrasi serta menghubungkan berbagai konsep yang telah dipelajari. Dalam pelaksanaan *crossword puzzle* memiliki beberapa bentuk yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, tingkat usia peserta didik dan materi yang diajarkan.

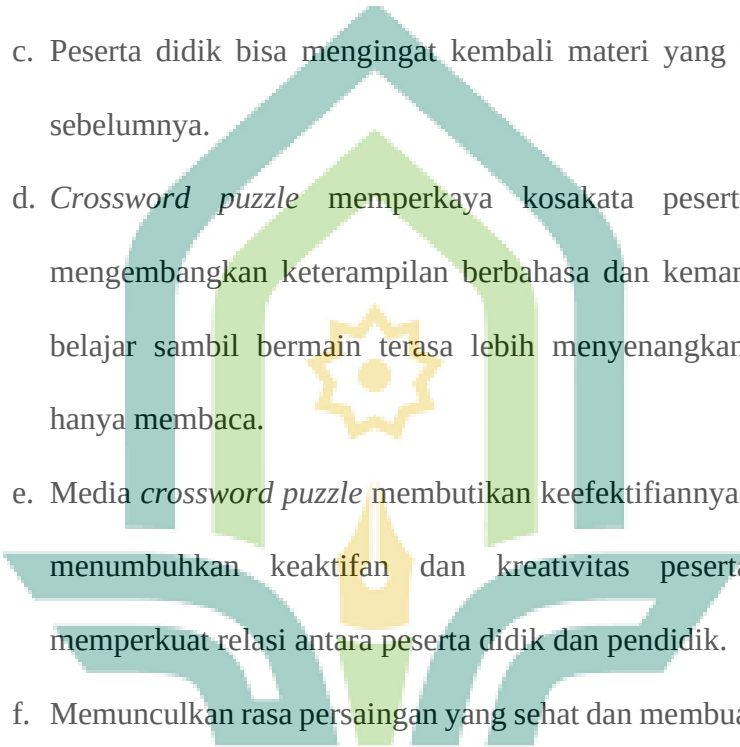
1) *Crossword puzzle* berbentuk standar yaitu bentuk teka-teki silang paling umum yang terdiri dari kotak-kotak dengan petunjuk mendatar dan menurun. Peserta didik diminta mengisi jawaban sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Bentuk ini cocok digunakan di berbagai jenjang pendidikan dan untuk berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Ilmu Pengetahuan Alam, hingga Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

2) *Crossword puzzle* berbentuk gambar, di mana petunjuk soal diberikan dalam bentuk gambar, bukan kata-kata. Gambar tersebut menggambarkan objek atau konsep yang harus ditebak oleh peserta didik. Bentuk ini sangat efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar karena lebih visual dan menarik. Media ini dirancang untuk merangsang peserta didik dalam menghadapi tantangan serta meningkatkan kemampuan analisis mereka guna mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Istiqomah Hana, 2024).

3) *Crossword puzzle* berbentuk digital yaitu teka-teki silang berbasis digital yang bisa dikerjakan secara daring melalui aplikasi atau website seperti Wordwall, Educandy, atau *Crossword Labs*. Bentuk ini sangat mendukung pembelajaran jarak jauh atau blended learning karena bisa diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer dan tablet. Media digital berbentuk permainan membantu peserta didik menjadi lebih aktif, karena belajar yang baik adalah lingkungan yang aktif. Oleh karena itu, media digital berbentuk permainan dianggap sebagai media yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Barokah Aulia Rizky, 2023).

2.1.2 Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle*

Adapun media *crossword puzzle* mempunyai sejumlah kelebihan dan kelemahan jika disesuaikan dengan jenis media pembelajaran lainnya. Berikut adalah kelebihan media *crossword puzzle* antara lain:

- 
- a. Media *crossword puzzle* memiliki kemampuan untuk menumbuhkan semangat dalam belajar yang menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam belajar sekaligus membantu menumbuhkembangkan keterampilan peserta didik.
 - b. Mendukung peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam belajar.
 - c. Peserta didik bisa mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.
 - d. *Crossword puzzle* memperkaya kosakata peserta didik serta mengembangkan keterampilan berbahasa dan kemampuan bernalar belajar sambil bermain terasa lebih menyenangkan dibandingkan hanya membaca.
 - e. Media *crossword puzzle* membutuhkan keefektifannya karena mampu menumbuhkan keaktifan dan kreativitas peserta didik serta memperkuat relasi antara peserta didik dan pendidik.
 - f. Memunculkan rasa persaingan yang sehat dan membuat pembelajaran menjadi lebih signifikan. Peserta didik dapat dimotivasi untuk berkompetisi untuk menyelesaikan tugas melalui teka-teki silang karena sifatnya yang kompetitif (Silvia, 2021).

Adapun kelemahan media *crossword puzzle* sebagai berikut:

- a. Minimnya durasi belajar yang disediakan sedangkan dalam penyelesaian *crossword puzzle* ini membutuhkan waktu yang lama.

- b. Teka-teki silang dapat membuat suara kebisingan yang tentunya mengganggu kegiatan belajar di kelas lain.
- c. *Crossword puzzle* memiliki keterbatasan dalam menyampaikan berbagai jenis materi, sedangkan jumlah peserta didik yang besar dapat mengurangi tingkat partisipasi mereka.
- d. Jika teka-teki silang digunakan terlalu sering, hal itu dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.
- e. Dengan perencanaan yang tepat, guru mampu menyajikan materi pembelajaran secara jelas dan efektif (Zulfikri, 2020).

Meskipun media pembelajaran *crossword puzzle* memiliki kelemahan, ia juga memiliki kelebihan yang membuatnya lebih mudah bagi pendidik dan peserta didik. Media ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Ini termasuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas, meningkatkan keaktifan, dan meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.

2.1.3 Motivasi Belajar

- a. Pengertian Motivasi Belajar

Motif berasal dari kata "motif", yang berarti suatu kekuatan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Dorongan agar seseorang untuk bertindak, baik yang bersumber dari internal maupun eksternal individu disebut sebagai motivasi. Motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan untuk melakukan tindakan tertentu atau keinginan tertentu, meskipun tidak dapat diamati secara langsung. Pendapat,

kebutuhan dan persepsi seseorang terhadap lingkungan yang mendorong tindakan dikenal sebagai motivasi.

Motivasi belajar adalah dorongan untuk berpartisipasi aktif pada proses belajar untuk mencapai prestasi peserta didik. Motivasi yang tinggi akan mendorong peningkatan prestasi belajar peserta didik. Sebaliknya, jika motivasi rendah akan menyebabkan penurunan hasil belajar, sehingga memperoleh pencapaian yang kurang optimal. Motivasi belajar dapat meningkatkan semangat dan rasa senang, memungkinkan mereka menjadi peserta didik yang berprestasi (Kholis, 2022).

b. Macam – macam Motivasi Belajar

Motivasi dalam (intrinsik) dan luar (eksternal) terbagi menjadi dua kategori berdasarkan sifatnya:

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan alami yang berasal dari dalam diri seseorang guna meraih suatu tujuan, meskipun terdapat pengaruh dari lingkungan sekitar. Dalam konteks pembelajaran, motivasi ini tercermin dari ketekunan peserta didik dalam belajar demi mencapai tujuan, bukan semata-mata karena menginginkan pujian, hadiah, atau imbalan lainnya. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai dorongan untuk menjadi aktif yang memiliki fungsi tidak memerlukan rangsangan dari luar (Muawanah, dkk 2021).

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan dari luar seseorang untuk melakukan sesuatu, seperti mendapatkan pujian dari orang lain, hadiah, lingkungan belajar yang menyenangkan, dan lain-lain (Rismayanti Rena, 2023).

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada paragraf di atas, disimpulkan bahwa motivasi dari dalam diri (intrinsik) maupun luar (ekstrinsik) sama-sama berperan penting dalam menunjang proses belajar peserta didik. Karena itu, dukungan serta sikap positif dari guru dan orang tua sangat diperlukan untuk membangkitkan dan menjaga semangat belajar peserta didik.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan peserta didik untuk mengubah tingkah lakunya dari sumber luar dan dalam. Berikut indikator yang mendukung motivasi belajar, antara lain:

1) Dorongan mencapai keberhasilan

Hal ini meliputi keinginan peserta didik untuk bertanya jika mereka tidak mengerti apa yang ia pelajari, dapat menanggapi pertanyaan dan memperhatikan penjelasan dari guru, rajin belajar dan teliti.

2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Ketika peserta didik memiliki motivasi dan kebutuhan untuk belajar, mereka akan menunjukkan semangat yang lebih tinggi

dalam proses pembelajaran, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru, serta menyadari pentingnya pengetahuan dan kedisiplinan.

3) Harapan dan cita-cita di masa depan

Dengan harapan dan cita-cita di masa depan meliputi sebagai sarana untuk mereview atau meninjau ulang materi yang telah dipelajari sebelumnya dan keinginan untuk mencapai prestasi akademik.

4) Memperoleh penghargaan

Ketika peserta didik meraih hasil yang memuaskan, mereka layak mendapatkan apresiasi atas wujud usaha yang telah ia peroleh selama belajar, baik berupa pujian, tepuk tangan, maupun hadiah dari orang tua.

5) Tersedianya kegiatan belajar yang menarik

Kegiatan pembelajaran yang monoton atau kurang menarik dapat membuat peserta didik menjadi tidak bersemangat dan cenderung malas dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih senang, tertantang dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan baik.

6) Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman

Peserta didik sangat merasa nyaman selama proses pembelajaran jika lingkungan belajarnya nyaman dan kondusif. Sebab itu, guru dapat membuat kelas menjadi tempat yang aman,

menyenangkan dan mendukung agar peserta didik betah dan lebih fokus dalam belajar (Siti, 2023).

2.1.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia harus diajarkan di semua tingkat sekolah, terutama di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk melatih peserta didik untuk membaca, menulis, dan berkomunikasi dengan baik. Tujuan utama pengajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan komunikasi yang diperlukan oleh peserta didik, baik di sekolah maupun di dunia kerja. Kemampuan untuk menguasai ilmu pengetahuan, keterampilan kebahasaan dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia menjadi kompetensi penting dalam bidang ini.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan sangat penting bagi kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Itu juga memiliki peran besar dalam dunia pendidikan. Salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah adalah bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa dalam berbagai fungsinya, seperti berbicara, berpikir, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan orang lain. Tujuan pembelajaran bahasa ini adalah untuk meningkatkan kemampuan

peserta didik dalam berpikir dan berkomunikasi secara efektif (Wahyuni Anggi Putri, 2023).

b. Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan ini digunakan sebagai dasar kegiatan pembelajaran. Dengan begitu, guru bahasa Indonesia ingin peserta didik mampu mencapai tujuan umum pembelajaran bahasa. Menurut PERMENDIKNAS RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia ialah untuk memastikan peserta didik memiliki kemampuan berikut ini:

- 1) Peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik dan tepat, baik secara verbal maupun tertulis
- 2) Peserta didik akan belajar mengapresiasi bahasa Indonesia sebagai simbol kebangsaan dan alat untuk bersatu
- 3) Peserta didik memiliki pemahaman yang mendalam tentang penggunaan bahasa Indonesia
- 4) Mampu penggunaan bahasa Indonesia dengan baik serta menggunakannya sesuai dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 5) Melalui penggunaan bahasa Indonesia, dapat mengembangkan kecerdasan intelektual, kedewasaan emosional dan kemampuan bersosialisasi.

- 6) Aktivitas apresiasi dan mendayagunakan karya sastra untuk memperluas wawasan, nilai moral, serta kemahiran kebahasaan.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Pertama, pada skripsi Resky Amalia Utami tahun 2022 “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta didik Kelas IV SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar”. Hasil kajian dapat menumbuhkan semangat dan ketertarikan belajar peserta didik, seperti yang diindikasikan oleh rata-rata skor minat belajar peserta didik setelah perlakuan, yang mencapai 85,50, yang merupakan skor yang sangat baik.

Ada persamaan dalam penggunaan *crossword puzzle* pada minat dan hasil belajar peserta didik IPS kelas IV SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar. Di sisi lain, peneliti ini menggunakan teka-teki crossword untuk meningkatkan motivasi peserta didik di kelas V SD N 01 Babalan Lor.

Kedua, pada skripsi Indah Khairunnisa tahun 2024 “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Peserta didik Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar”. Menggunakan kuantitatif dengan desain penelitian Pre-Eksperimental dalam bentuk penelitian One Group Pretest-Posttest. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 46,35 dan posttest adalah 81. Dari hasil uji hipotesis paired samples test, diperoleh nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000.

Terdapat kesamaan yaitu kedua penelitian sama-sama menerapkan media teka-teki silang dalam proses pembelajaran, namun terdapat perbedaan pada penelitian di atas mengenai mata pelajaran IPS pada kelas IV, dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian ini fokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V dengan menggunakan penelitian kualitatif.

Ketiga, pada skripsi Liza Fatimah Nur Dini Camelia tahun 2022 berjudul “Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Dalam Kegiatan Pembelajaran Peserta didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas 8 di Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Jember”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif, wawancara, observasi dan dokumentasi. Tes kognitif dan non-afektif digunakan untuk menghitung hasil penilaian. Capaian hasil ditentukan lewat pemberian tugas worksheet *crossword puzzle*. Sementara penilaian non-tes mengandalkan observasi perilaku sehari-hari siswa dan reward untuk peserta didik berprestasi.

Terdapat persamaan yaitu menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran, namun ada perbedaan pada peneliti di atas pada pembelajaran Akidah Ahlak pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 06 Jember, sedangkan peneliti ini berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

Keempat, pada jurnal Nimas Puspitasari tahun 2023 berjudul “Penerapan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Timur Kabupaten Semarang”. Dengan

menggunakan tindakan kelas, penelitian tersebut dianggap berhasil. Ditunjukkan oleh ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dari siklus 1 ke siklus 2, yang didukung oleh peningkatan aktivitas peserta didik dengan media *crossword puzzle* sebesar 0,76 dan peningkatan kemampuan guru dengan media *crossword puzzle* sebesar 1,12.

Terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran khususnya pada kelas V, namun ada perbedaan di atas yang berfokus untuk meningkatkan hasil belajar IPS sedangkan peneliti berfokus untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajaran bahasa Indonesia.

Kelima, pada jurnal Yanti Susanti tahun 2024 berjudul “Implementasi Pendekatan Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran PAI”. Dalam penelitian ini, tindakan kelas dilakukan dalam tiga siklus: pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Fokus penelitian adalah perbaikan tindakan melalui penggunaan teknik teka-teki silang. Peneliti meemukan bahwa penerapan teknik ini relevan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

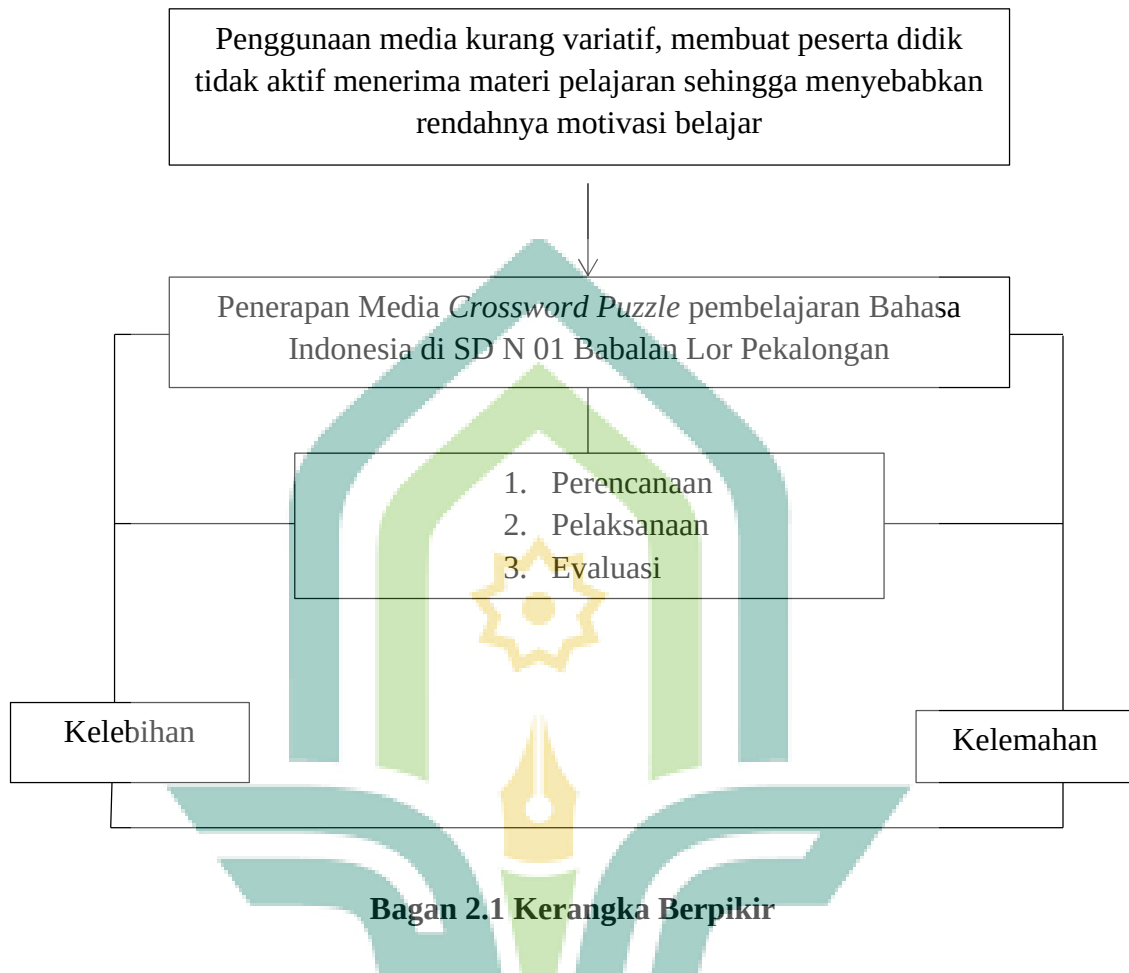
Terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan *crossword puzzle*, namun terdapat perbedaan pada peneliti di atas fokus pada pembelajaran PAI, sedangkan peneliti ini pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2.3 Kerangka Berpikir

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal maka perlu berbagai upaya dilakukan. Hal ini dapat memungkinkan pembelajaran dilakukan secara sistematis, terstruktur dan teratur. Guru harus dapat mengarahkan muridnya untuk fokus pada pelajaran karena strategi mengajar yang mereka gunakan

sangat menunjang keberhasilan proses dalam belajar. Terdapat faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran termasuk fokus guru (pusat guru) dan ketidakmampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, masalah yang dihadapi peserta didik menunjukkan kurangnya minat mereka terhadap lingkungan kelas dan kurangnya pemahaman materi pelajaran.

Crossword puzzle merupakan salah satu media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media ini sangat penting untuk menunjang efektivitas belajar, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan memanfaatkan salah satu media pembelajaran ini untuk mengamati sejauh mana peserta didik dapat menguasai serta mengingat materi dalam waktu yang lama. Hal ini, media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) menjadikan peserta didik aktif, maupun semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melalui metode penelitian lapangan (*field research*), dengan jenis penelitian yang mempelajari fenomena dalam lingkungan alami. Dilakukan dengan cara peneliti mengunjungi langsung ke tempat lokasi penelitian guna mengumpulkan dan mendapatkan data mengenai penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Anggito, 2018). Untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang media pembelajaran, data dalam penelitian ini dikumpulkan dari sejumlah sumber yang beragam di lokasi penelitian serta observasi langsung dan wawancara. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mempelajari fenomena subjek secara menyeluruh. Data deskriptif yang dapat dihasilkan dari penelitian ini dapat mencakup kata-kata yang diucapkan dan ditulis serta perilaku yang diamati dari subjek.

3.1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini pada masalah yang menjadi perhatian utama dalam penelitian, sesuai dengan urgensi yang ada dengan penekanan pada:

- a. Penerapan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan
- b. Kelebihan dan kelemahan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

3.2 Data dan Sumber Data

Pada penelitian ini peneliti akan merumuskan data kedalam narasi, perbuatan, dokumentasi dan perangkaan terbentuk dalam dua macam antara lain data sekunder dan primer.

3.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah sumber utama informasi yang dikumpulkan secara langsung selama proses penelitian oleh peneliti. Data primer terdiri dari hasil observasi, wawancara maupun dokumen-dokumen pendukung dalam sebuah penelitian Adapun yang menjadi sumber data primer pada penelitian ini adalah:

- a. Guru kelas V
- b. Peserta didik kelas V SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

3.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah informasi pelengkap yang berfungsi untuk menambah kelengkapan data dari sumber utama. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder meliputi dokumen-dokumen pendukung

seperti buku, jurnal yang relevan, serta dokumen dari hasil wawancara selama penelitian di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Observasi adalah serangkaian kegiatan pengamatan untuk mengumpulkan data dengan cara mengkaji secara langsung serta mengamati dengan teliti dari sebuah fenomena yang akan dijadikan data untuk memberikan suatu penjelasan yang akan diteliti. Observasi ini dilakukan di SD N 01 Babalan Lor, dengan fokus penerapan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V. Pada teknik observasi akan memberikan informasi yang mendetail dan kontekstual mengenai penerapan media tersebut dan dampaknya terhadap proses pembelajaran serta pemahaman peserta didik secara langsung.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan aktivitas komunikatif untuk mengumpulkan keterangan melalui proses tanya jawab dengan informan. Wawancara ini dilakukan secara tatap muka dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang tema yang diangkat oleh peneliti. Pada wawancara ini menggunakan terstruktur dimana peneliti telah menyusun instrument pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya dan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik melalui wawancara peneliti dapat memperoleh wawasan yang mendalam

mengenai pelaksanaan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metode guna mengumpulkan informasi melalui fokus masalah penelitian yang relevan. Dokumentasi berupa pengumpulan data yaitu arsip, dokumen, maupun bahan tertulis lainnya yang berkaitan pada subjek penelitian (Ardiansyah, 2023). Pada penelitian ini dokumentasi yang melibatkan materi dari pihak SD N 01 Babalan Lor digunakan berupa gambar atau foto, dokumen, dan arsip. Dokumen-dokumen tersebut bisa mencakup bahan ajar, catatan pelajaran, serta arsip lainnya yang berkaitan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap dan terperinci.

3.4 Teknik Keabsahan Data

Untuk mengecek keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi data untuk mengecek kevalidan dari informasi yang didapat. Dalam teknik triangulasi peneliti menggunakan dua cara melalui dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik

3.4.1 Triangulasi Sumber

Merupakan triangulasi menggunakan lebih dari satu sumber untuk memverifikasi validitas hasil penelitian. Peneliti menggunakan berbagai sumber, seperti guru kelas V, peserta didik kelas V, jurnal, buku, dan lainnya, untuk mendukung hasil penelitian.

3.4.2 Triangulasi Teknik

Merupakan triangulasi untuk memverifikasi data dengan teknik lebih dari satu untuk mengkroscek keabsahan dari hasil data yang didapat. Dalam peneliti menggunakan teknik wawancara kemudian memverifikasi data dengan teknik observasi melalui mengamati kegiatan penerapan media *crossword puzzle* di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan.

3.5 Teknik Analisis Data

Berikutnya adalah prosedur analisis data. Pada riset kualitatif dilaksanakan secara induktif yaitu, dimulai dengan mengumpulkan fakta atau kejadian yang diperoleh dari data, lalu dikembangkan untuk mengidentifikasi pola atau hubungan tertentu. Aktivitas analisis data dalam studi kualitatif berlakukan selama masa pengumpulan data dan berlanjut setelah data terkumpul saat waktu yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk menjelaskan bagaimana menggunakan *crossword puzzle* sebagai alat pembelajaran untuk mendorong keinginan peserta didik untuk belajar. Menurut Miles dan Huberman analisis data kualitatif berlangsung lama dan interaktif. Proses yang dilakukan untuk menganalisis data termasuk reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3.5.1 Reduksi Data

Tahap pertama dalam analisis data disebut reduksi data, yang berarti merangkum suatu proses untuk mencatat informasi penting, kemudian menggabungkannya dalam kategori tema atau susunan tertentu, dan menyingkirkan informasi yang tidak relevan. Pada

penelitian ini memperoleh data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Rumusan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana penerapan *crossword puzzle* sebagai media untuk meningkatkan motivasi peserta didik, serta kelebihan dan kelemahan dari media tersebut.

3.5.2 Penyajian Data

Pada tahap ini, data yang telah direduksi disusun dan ditampilkan melalui bentuk cerita deskriptif. Data penelitian diberikan secara deskriptif untuk menggambarkan temuan penelitian dengan jelas dan terstruktur sehingga lebih mudah untuk menarik kesimpulan. Dengan memberikan gambaran menyeluruh tentang penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dan berdampak pada keinginan peserta didik untuk belajar lebih banyak.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan

Sesudah data direduksi dan dipresentasikan, langkah berikutnya dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Penarikan kesimpulan adalah proses untuk mendapatkan hasil yang jelas dan praktis tentang penerapan media *crossword puzzle*. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia.

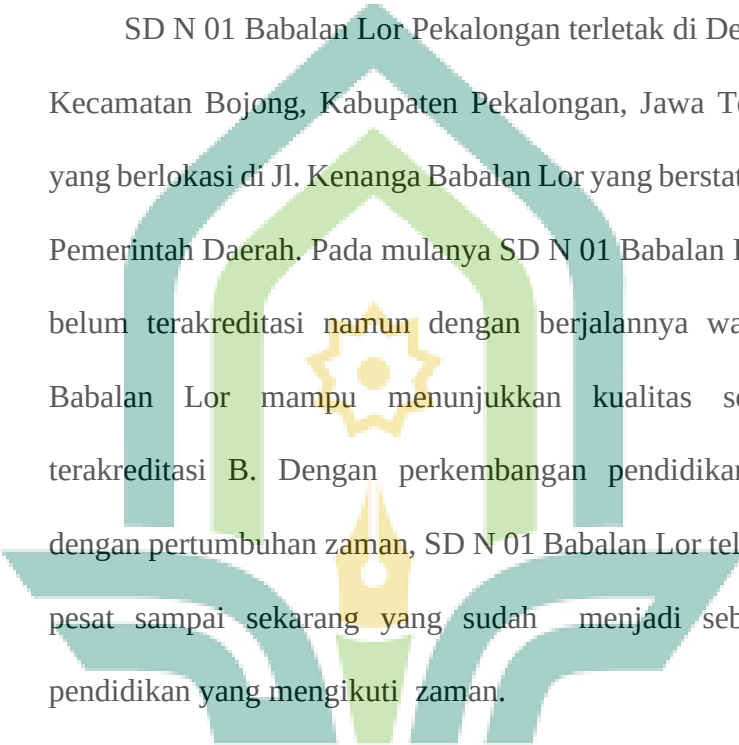
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Profil SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

a. Gambaran umum SD N 01 Babalan Lor Pekalongan



SD N 01 Babalan Lor Pekalongan terletak di Desa Babalan Lor Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Sekolah yang berlokasi di Jl. Kenanga Babalan Lor yang berstatus kepemilikan Pemerintah Daerah. Pada mulanya SD N 01 Babalan Lor Pekalongan belum terakreditasi namun dengan berjalannya waktu SD N 01 Babalan Lor mampu menunjukkan kualitas sehingga dapat terakreditasi B. Dengan perkembangan pendidikan yang searah dengan pertumbuhan zaman, SD N 01 Babalan Lor telah berkembang pesat sampai sekarang yang sudah menjadi sebuah kompleks pendidikan yang mengikuti zaman.

SD N 01 Babalan Lor Pekalongan merupakan lembaga pendidikan dasar yang beroperasi di Kabupaten Pekalongan. Kurikulum yang diterapkan mencakup mata pelajaran wajib sesuai standar pendidikan nasional dan diperkuat dengan pembelajaran nilai-nilai agama. Berikut merupakan informasi lebih lengkap terkait profil SD N 01 Babalan Lor Pekalongan :

Tabel 4.1 Identitas SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

No	Identitas	Keterangan
1.	Nama Sekolah	SD N 01 Babalan Lor
2.	Status Sekolah	Negeri
3.	Akreditasi	B
4.	Tahun Berdiri	1981
5.	Luas Bangun	2.140 meter persegi
6.	NPSN	20323756
7.	Desa/Kelurahan	Babalan Lor
8.	Kecamatan	Bojong
9.	Kabupaten	Pekalongan
10.	Provinsi	Jawa Tengah
11.	Kode Pos	51156

b. Visi dan Misi SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

1) Visi

Mempersiapkan Generasi penerus yang cerdas, terampil, berakhlak mulia dan berkarakter dengan profil pelajar pancasila.

2) Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut, maka ditetapkan misi SD N 01 Babalan Lor Pekalongan sebagai berikut:

- a) Menanamkan budaya dan karakter bangsa dalam proses pembelajaran.
- b) Melaksanakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- c) Melaksanakan pembimbingan dan pelatih kecakapan hidup (life skill) dibidang iptek, ketrampilan, olahraga dan seni melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler.
- d) Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai minat maupun bakat.

c. Keadaan Pendidik dan Kependidikan

Tabel 4.2
Data keadaan pendidik dan kependidikan

No	Nama	L/P	Tanggal Lahir	Jabatan
1.	Jarwoto, S.Pd.SD	L	05-08-1970	Kepala Sekolah
2.	Hetty Silfiana, S.Pd.I	P	20-01-1965	Guru Pai
3.	Suparjo, S.Pd	L	05-05-1966	Guru Kelas
4.	Cahyaningsih Subekti, S.Pd.SD	P	03-03-1981	Guru kelas
5.	Wulan Sasmitasari, S.Pd.SD	P	08-06-1984	Guru kelas
6.	Sovi Ayuning Safitri, S.Pd	P	17-09-1989	Guru kelas
7.	Muhammad Ulil Albab, S.Pd	L	05-03-1982	Guru kelas
8.	Inayah, S.Pd	P	11-06-1988	Guru kelas
9.	Yayuk Setyaningrum, S.Pd	P	20-01-1998	Guru kelas
10.	Muh. Asrorunnajib, S.Pd	L	26-06-1995	Tenaga admin & operator
11.	Sigit Raino	L	20-03-1966	Petugas keamanan Sekolah

b. Data Keseluruhan Peserta Didik SD N 01 Babalan Lor

Tabel 4.3
Data keseluruhan peserta didik Tahun Pelajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah peserta didik
Kelas I	27 peserta didik
Kelas II	30 peserta didik
Kelas III	28 peserta didik
Kelas IV	29 peserta didik
Kelas V A	21 peserta didik
Kelas V B	21 peserta didik
Kelas VI	31 peserta didik
Jumlah keseluruhan	187peserta didik

c. Data Peserta Didik kelas V SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

Tabel 4.4
Data peserta didik kelas V A dan V B

Data peserta didik kelas V A

No	Nama Peserta didik
1.	Adriana Ariqa Fathin
2.	Ahmad Adnan Musyarof
3.	Dwi Indah Pertiwi
4.	Earlyta Arsyfa Salsabilla
5.	Erlin Mutiara Asri
6.	Iffaila Adiba
7.	Khaira Mazarina Uzma
8.	Laelatul Milha
9.	M. Ilham Faqih Airin
10.	Maharani Restya Nur Aini
11.	Mohammad Khoirul Anam
12.	Muhammad Bastyan Ibrahim
13.	Muhammad Irsyad Maulana
14.	Muhammad Raziq Hanan
15.	Muhammad Alif Akbar
16.	Muhammad Bagus Arfian
17.	Muhammad Firza Ahnaf
18.	Muhammad Hanif Abyan
19.	Nabila Azzara
20.	Nova Istiana
21.	Razita Afrina Mirza

Data peserta didik kelas V B

No	Nama Peserta didik
1.	Ahmad Ridwan
2.	Aisha Salsabila Nadhifa
3.	Arsyfa Tsaqif Anwar
4.	Ezza Febrianto
5.	Iftina Assyabiya Rafifa
6.	Iqbal Syahrul Wafa
7.	Muhammad Rafka Rekananda
8.	Muhammad Andriansyah
9.	Muhammad Azka Abdillah
10.	Muhammad Khairul Imam
11.	Muhammad Laif Naim
12.	Muhammad Raihan Al Faruq
13.	Muhammad Ziyau Firdaus
14.	Naysila Azila Rahma
15.	Nisa Alfath
16.	Putri Aulia Zahra
17.	Raihan Athaya Azhafar
18.	Syakira Azza Khaerani
19.	Tsania Qotrun Nada
20.	Vania Putri Ramadhani
21.	Wigih Arya Winata

d. Sarana dan Prasarana SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

Tabel 4.5
Sarana dan Prasarana SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

Sarana dan prasarana	Jumlah	Keterangan
Ruang kepala sekolah	1	Baik
Ruang guru	1	Baik
Ruang kelas	6	Baik
Ruang tamu	1	Baik
Ruang dapur	1	Baik
Ruang UKS	1	Baik
Kamar mandi	3	Baik
Kantin	4	Baik
Lapangan upacara	1	Baik
Tempat paker	1	Baik

4.1.2 Penerapan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

Media *crossword puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang memberikan kondisi kelas menjadi aktif dalam belajar kepada peserta didik. Pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan menggunakan beberapa media salah satunya yaitu media *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* merupakan suatu media berbentuk diagram kotak kecil yang diisi dengan huruf – huruf membentuk kata, berdasarkan petunjuk yang diberikan secara mendatar dan menurun. Hal ini tentunya dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam belajar, pemahaman kosa kata, kreatif yang tentunya dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Dalam penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan meliputi 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi:

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan pembelajaran seorang guru tentunya mempersiapkan beberapa tahapan. Tahapan yang pertama ialah perencanaan, perencanaan merupakan salah satu langkah awal sebagai tahap penentu jalannya proses pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai. Perencanaan memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena menjadi dasar dalam merancang dan melaksanakan kegiatan

penyampaian materi kepada peserta didik. Selain itu penuyusunan modul sebagai pedoman guru yang dibuat dengan tujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Demikian penerapan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran bahasa Indonesia menuntut guru untuk melakukan persiapan yang benar-benar matang, tanpa adanya perencanaan maka kurangnya proses pembelajaran.

Sebagaimana dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD N 01 Babalan Lor Pekalongan yaitu Ibu Cahyaningsih Subekti selaku wali kelas V mengatakan bahwa:

“Sebelum melaksanakan pembelajaran, langkah awal yang perlu saya perhatikan ialah membuat serta mempersiapkan modul pembelajaran, yang mana modul pembelajaran penting dibuat sebagai bentuk pegangan guru untuk mengajar di kelas, maka dari itu guru harus memahami dan melaksanakan kegiatan sesuai dengan modul ajar guna mempermudah tujuan pembelajaran. Selanjutnya saya mempersiapkan media, karena media sangat penting sebagai alat yang akan digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran untuk itu pada proses belajar menjadi mudah, menarik perhatian peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran”(Subekti, 2025).

Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan pembelajaran di kelas Ibu Cahyaningsih Subekti S.Pd sudah mempersiapkan modul pembelajaran di awal semester. Tujuan dari tindakan ini adalah untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran dan memenuhi kebutuhan administrasi bagi guru maupun pihak sekolah. Dengan penggunaan modul dan media dapat menciptakan suasana belajar yang efektif yang menjadikan tahap pembelajaran

tersusun dan peserta didik akan lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan mengenai penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan, peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi tentang seberapa pentingnya media dalam pembelajaran. Mengenai hal tersebut Ibu Cahyaningsih Subekti selaku guru kelas V mengatakan bahwa:

“Dalam proses mengajar yang perlu diperhatikan ialah dalam pemilihan media, dengan penggunaan media apakah cocok atau tidak dengan materi yang nantinya akan saya ajarkan kepada peserta didik. Pada saat itu saya menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia materi kata sifat saya menggunakan media *crossword puzzle* sebagai salah satu solusi karena penggunaan media ini dapat memudahkan peserta didik memahami isi materi dan aktif selama pembelajaran berlangsung”(Subekti, 2025).

Dapat disimpulkan bahwa perlunya pemilihan media yang tepat, selain memudahkan peserta didik memahami isi materi, pemilihan media juga dapat membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar. Tentunya ada sebuah perencanaan pembelajaran dimana materi harus disiapkan oleh guru.

b. Pelaksanaan

Setelah menyusun perencanaan, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan, pelaksanaan tersebut yang dibuat oleh guru. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Cahyaningsih Subekti selaku guru kelas 5 mengatakan bahwa:

“Untuk pelaksanaan pembelajaran dalam media *crossword puzzle* ini meliputi saya menggunakan tiga kegiatan yaitu kegiatan awal/pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup” (Subekti, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat kita ketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran media *crossword puzzle* pada materi kata sifat menyesuaikan tiga kegiatan yaitu pendahuluan, inti dan penutup sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh wali kelas V yaitu Cahyaningsih Subekti terkait dengan kegiatan pendahuluan sebagai berikut:

“Kegiatan pendahuluan ini pertama saya masuk dengan mengucapkan salam, sebelum memulai pembelajaran berdoa terlebih dahulu. Dilanjutkan dengan sembari saya mengabsen dan menanyakan kabar, serta mengecek kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, kemudian saya menanyakan kembali/mengulas sedikit tentang pelajaran yang kemarin dan menginformasikan materi yang akan diajarkan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik”(Subekti, 2025).



Gambar 4.1 mengecek kesiapan peserta didik

Pendapat tersebut dikuatkan oleh Earlyta Arsyfa Salsabila selaku peserta didik kelas V SD N 01 Babalan Lor Pekalongan:

“Sebelum memulai pembelajaran, bu ningsih mengucapkan salam lalu berdoa bersama-sama. Kemudian menanyakan kabar kepada anak-anak, mengabsen dan mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini” (Salsabila, 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan temuan wawancara yang dijelaskan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendahuluan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kata sifat yaitu dengan guru mengkondisikan kelas dengan melakukan beberapa tahapan agar peserta didik siap dalam menerima materi pembelajaran. Langkah awal dimulai dengan guru memberikan salam pembuka, dilanjutkan doa bersama, melakukan presensi disertai menanyakan keadaan peserta didik, aktivitas tanya jawab mengenai pembelajaran sebelumnya, dan penjelasan target yang ingin dicapai dalam pembelajaran, memberikan pertanyaan pemantik, memotivasi bertujuan agar peserta didik aktif, fokus serta kreatif.

2) Kegiatan Inti

Penerapan media *crossword puzzle* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan pada kegiatan inti, di mana guru memberikan pemahaman mengenai materi kata sifat yang akan diajarkan. Adapun langkah-langkah penerapan media *crossword puzzle* sebagaimana diuraikan oleh Ibu Cahyaningsih Subekti

selaku Guru Kelas V adalah sebagai berikut:

“Pertama saya memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan disampaikan pada hari ini. Kedua saya menyuruh peserta didik mengamati dan membaca buku terlebih dahulu. Ketiga saya menjelaskan tentang materi. Keempat setelah itu saya menyiapkan beberapa lembar teka-teki silang yang didalam lembar kerja tersebut sudah berisikan soal dan jawaban serta menjelaskan kepada peserta didik mengenai aturan dalam mengerjakan. Kelima kemudian saya membagi menjadi 4 kelompok, setelah itu saya membagikan lembar kerja kepada peserta didik dan setelah peserta didik mendapatkan kertas tersebut lalu berdiskusi dengan temannya, saya pun memberikan waktu dalam pengerjaan. Keenam setiap perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok, bagi kelompoknya yang sudah mengerjakan dengan benar maka akan mendapatkan apresiasi berupa tepuk tangan dari saya dan teman-temannya, yang bertujuan agar peserta didik lebih semangat dalam belajar, jika terdapat kesalahan maka dikoreksi bersama-sama”(Subekti, 2025).



Gambar 4.2 menjelaskan penggunaan media *crossword puzzle*

Dari hasil wawancara di atas dapat kita ketahui mengenai bagaimana susunan penerapan media *crossword puzzle* pada saat pembelajaran sedang berlangsung, media tersebut efektif diaplikasikan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V pada materi kata sifat. Jadi media *crossword puzzle* merupakan strategi

pembelajaran berupa media yang berbentuk kotak-kotak kecil yang berisi kolom dan baris diisi dengan materi yang akan dibahas. Melalui media ini dapat mengasah kemampuan berfikir peserta didik dan aktif mengikuti pelajaran. Selain itu guru mengungkapkan situasi di dalam ruang kelas pada saat pembelajaran berlangsung:



Gambar 4.3 mengerjakan soal

“Kondisi pembelajaran kelas V saat berlangsung proses pembelajaran cukup kondusif mba, respon anak-anak semangat dalam penerapan media *crossword puzzle* mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik antusias dalam proses pengerjaan soal, peserta didik juga mampu bekerja sama dengan peserta didik lain (Subekti, 2025).”

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan media *crossword puzzle* di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan telah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari segi persiapan yang dilakukan oleh pendidik dapat mengatur kelas dengan optimal, sehingga peserta didik bisa memusatkan perhatian dan bergembira dalam mengikuti kegiatan

belajar.

3) Kegiatan Penutup

Langkah selanjutnya diakhiri dengan kegiatan penutup. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Ibu Cahyaningsih Subekti selaku guru kelas V SD N 01 Babalan Lor Pekalongan sebagai berikut:

“Kegiatan penutup yakni melakukan tanya jawab kepada peserta didik, dan menanyakan pembelajaran apakah sudah anak-anak sudah paham apa belum mengenai pembelajaran hari ini serta berama-sama menyimpulkan pembelajaran. Selanjutnya menginformasikan materi yang akan datang dan mengucapkan salam” (Subekti, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat simpulkan bahwa kegiatan penutup meliputi menanyakan pembelajaran apakah sudah paham atau belum, menyimpulkan pembelajaran bersama-sama, menginformasikan pembelajaran berikutnya dan ditutup dengan salam.

c. Evaluasi

Dalam konteks pembelajaran, evaluasi menjadi elemen yang sangat signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi adalah kegiatan untuk menetapkan nilai pembelajaran yang diimplementasikan melalui aktivitas pengukuran dan penilaian. Guru mengadakan evaluasi untuk meninjau secara mendalam terkait sejauh mana pemahaman yang dimiliki peserta didik. Proses evaluasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD N 01 Babalan Lor

memiliki 3 macam penilaian yaitu penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan.

Pada penilaian sikap di kelas V pada pembelajaran bahasa Indonesia dinilai dari segi keberimanan kepada Tuhan YME, bernalar kritis, dan bergotong royong. Pada penilaian ini Ibu Cahyaningsih Subekti menggunakan teknik non tes dan rubrik penilaian observasi. Penilaian Pengetahuan yang dilakukan oleh guru kelas V A yaitu Ibu Cahyaningsih Subekti pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan media *crossword puzzle* dengan teknik tes tertulis yang berbentuk lembar kerja peserta didik (LKPD). Penilaian yang dilakukan agar mengetahui performa peserta didik dan tingkat ketercapaian peserta didik. Sebagaimana dari hasil wawancara dengan guru kelas V yaitu Ibu Cahyaningsih Subekti mengatakan:

“Dalam proses evaluasi pembelajaran, saya menggunakan tes tulis dimana saya memberikan sebuah lembar kerja kepada setiap kelompok untuk dikerjakan setelah materi pembelajaran disampaikan, dengan begitu saya akan tahu kemampuan peserta didik tersebut sejauh mana setelah materi dijelaskan, setelah itu saya memberikan kesempatan bagi peserta didik yang belum paham agar saya bisa menjelaskan kembali materi tersebut” (Subekti, 2025).

Penilaian keterampilan yang dilakukan oleh Ibu Cahyaningsih Subekti adalah dengan mengamati peserta didik dari segi kelancaran dalam melaporkan, penggunaan bahasa, dan menanggapi pertanyaan. Pada penilaian ini menggunakan teknik non tes dengan dilakukannya menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perencanaan, pelaksanaan dan

evaluasi yang telah dilaksanakan oleh Ibu Cahyaningsih Subekti S.Pd pada kelas V pada penerapan media *crossword puzzle* menjadikan peserta didik aktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

4.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Penerapan Media *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

a. Kelebihan Penerapan Media *Crossword Puzzle* mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

1) Mudah memahami materi

Pemilihan media yang tepat dalam suatu pembelajaran harus diperhatikan guna memperoleh tujuan pembelajaran. Dalam hal ini penjelasan mengenai kelebihan penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan yang diungkapkan oleh guru

“Menurut saya media *crossword puzzle* itu sangat membantu memahami materi kepada peserta didik, karena dalam media ini peserta didik dapat membantu meningkatkan ejaan baru, memperluas kosa kata terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia” (Subekti, 2025).

Berdasarkan data penjelasan di atas, peneliti dapat mengetahui bahwa penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

2) Mendorong semangat dan keaktifan peserta didik

Penerapan media *crossword puzzle* juga dapat mendorong semangat belajar peserta didik dimana proses pembelajaran menyenangkan, sehingga menciptakan suasana kelas yang tidak monoton. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Cahyaningsih Subekti selaku guru bahasa Indonesia:

“Penerapan media ini membuat peserta didik bersemangat dalam belajar, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dan antusias dalam belajar”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan media *crossword puzzle* membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar.

3) Melatih daya ingat

Crossword puzzle salah satu media yang membantu meningkatkan daya ingat dan konsentrasi pada peserta didik karena dapat melibatkan fokus pada materi. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Cahyaningsih Subekti sebagai berikut:

“Anak-anak cenderung senang bila dalam pembelajaran diselangi bermain, karena dalam mengerjakan soal tidak berpacu pada pilihan ganda maupun uraian, melainkan melalui teka-teki silang (*crossword puzzle*) dimana media tersebut salah satu media efektif untuk meningkatkan daya ingat dalam materi yang sudah disampaikan oleh guru”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti ketahui bahwa media *crossword puzzle* salah satu media yang dapat melatih daya ingat peserta didik dalam pengenalan kosa kata, sehingga peserta

didik dapat mempermudah melalui *crossword puzzle*.

- b. Kelemahan penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

- 1) Tidak cocok untuk semua materi pelajaran bahasa Indonesia

Penerapan media *crossword puzzle* tentunya sulit disesuaikan untuk semua materi pembelajaran oleh karena itu guru harus paham dalam penerapan media tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu cahyaningsih:

“Benar sekali mba, dalam mengajarkan *crossword puzzle* saya menyesuaikan dengan materi yang cocok dengan media *crossword puzzle* karena pembelajaran bahasa indonesia materi kata sifat melalui penerapan media *crossword puzzle* memiliki sifat dasar yang berfokus pada hubungan kata maupun definisi, sementara dalam pembelajaran lainnya banyak materi memerlukan pemahaman yang lebih kompleks.”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perlunya pemilihan media yang bijak. Sebab dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan belajar dan karakteristik materi yang ingin disampaikan agar proses belajar mengajar jadi lebih efektif.

- 2) Terbatasnya waktu pembelajaran

Penerapan media *crossword puzzle* atau teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran memang memiliki waktu terbatas yang perlu diperhatikan, seperti yang diungkapkan oleh Ibu cahyaningsih:

“Dalam proses mengerjakan soal hal yang penting ialah keterbatasan waktu dengan bertujuan untuk melatih kecepatan dan ketepatan mencari jawaban ke dalam kotak teka-teki silang. Saya juga mempertimbangkan agar waktu yang terbatas tidak menjadi penghalang bagi peserta didik untuk belajar dan memahami materi, untuk itu dalam pengerjaan soal saya membagi menjadi beberapa kelompok”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan mengenai terbatasnya waktu untuk itu guru memperhatikan dalam keterbatasan waktu pengerjaan soal agar pembelajaran berjalan efektif.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Penerapan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi

Belajar Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

Berdasarkan deskripsi data yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, media berperan penting untuk menyampaikan informasi mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru. Salah satu media yang digunakan dalam hasil observasi ini adalah media *crossword puzzle* yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi kata sifat. Media *crossword puzzle* merupakan sarana yang mampu mendorong keaktifan dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adapun analisis data mengenai penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan, sebagai

berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses yang disusun berdasarkan langkah-langkah tertentu, seperti persiapan bahan ajar dan pemilihan media pembelajaran. Perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai garis besar dan pedoman bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan akademik (Faradila, 2024). Dengan demikian, perencanaan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran dan prosesnya harus dipertimbangkan secara menyeluruh.

Dalam perencanaan pembelajaran seorang guru tentunya menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar. Salah satu alat pembelajaran yang harus dibuat oleh seorang guru adalah modul ajar sebagai pedoman untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan sebelum pembelajaran dimulai (Rismawanda & Mustika, 2024). Tahap ini sangat diperlukan dalam tahap perencanaan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan pemetaan langkah-langkah ke arah tujuan yang di dalamnya tercakup unsur-unsur tujuan mengajar yang diharapkan, materi bahan pelajaran yang akan diberikan, strategi atau metode mengajar yang akan diterapkan dan prosedur evaluasi yang dilakukan yang menilai hasil belajar peserta didik. Dengan adanya perencanaan pembelajaran guru dengan mudah menyampaikan materi

serta menyiapkan media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia seperti halnya yang dilakukan oleh guru kelas V SD N 01 Babalan Lor yang memilih media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses pendidikan di mana guru menyampaikan informasi kepada peserta didik, dengan tujuan agar pengetahuan yang diterima dapat bermanfaat dan menjadi dasar pembelajaran jangka panjang. Setiap pelaksanaan pembelajaran harus mengacu pada standar yang telah ditentukan, dengan mencakup kegiatan awal, inti dan akhir. Guru dapat mengatur waktu untuk setiap kegiatan serta menyusun modul pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara terukur dan efektif (Marheni, dkk 2025). Dalam penelitian ini pelaksanaan yang dilakukan adalah pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi kata sifat menggunakan media *crossword puzzle* pada kelas V di SD N 01 Babalan Lor. Dalam pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga yakni kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Hal ini sejalan dengan penelitian Syah (2020) bahwa dalam kegiatan pendahuluan, guru perlu mengawali pertemuan dengan mengecek kehadiran peserta didik, menguraikan tujuan belajar, serta membangkitkan semangat peserta didik tentang nilai penting

materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan melalui kegiatan pendahuluan meliputi: guru memberikan salam pembuka, dilanjutkan doa bersama, melakukan presensi disertai menanyakan keadaan peserta didik serta mengecek kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, guru mengulas kembali pembelajaran yang telah dipelajari dan menginformasikan materi yang akan diajarkan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.

2) Kegiatan Inti

Hal ini sejalan dengan penelitian Syah (2020) setelah kegiatan studi, guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, kemudian menuliskan kata-kata kunci, terminologi, atau nama-nama yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Selanjutnya, guru menyusun kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata tersebut, misalnya dalam bentuk teka-teki silang. Guru turut menyiapkan pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban berupa kosakata yang telah diseleksi maupun dalam bentuk pernyataan-pernyataan yang mengarahkan peserta didik pada kata-kata tersebut. Setelah itu, guru membagikan lembar teka-teki kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Waktu pengerjaan dibatasi, dan guru memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang menyelesaikan tugas dengan cepat

dan tepat.

Berdasarkan hasil wawancara di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan melalui kegiatan inti atau langkah-langkah menggunakan media *crossword puzzle* meliputi: pendidik memaparkan materi pembelajaran kepada siswa yang akan disampaikan pada hari ini, guru menyuruh peserta didik mengamati dan membaca buku terlebih dahulu, guru menjelaskan tentang materi, setelah itu guru menyiapkan beberapa LKPD teka-teki silang yang didalam lembar kerja tersebut sudah berisikan soal dan jawaban serta menjelaskan kepada peserta didik mengenai aturan dalam mengerjakan, guru membagi menjadi 4 kelompok, setelah itu membagikan lembar kerja kepada peserta didik dan setelah peserta didik mendapatkan kertas tersebut lalu berdiskusi dengan temannya, guru pun memberikan waktu dalam pengerjaan, dan setiap juru bicara kelompok bergerak ke depan kelas guna mempresentasikan hasil aktivitasnya, bagi kelompoknya yang sudah mengerjakan dengan benar maka akan mendapatkan apresiasi berupa tepuk tangan dari guru dan teman-temannya, yang bertujuan untuk mendorong antusias belajar peserta didik, kesalahan yang ada akan dikoreksi melalui pembahasan bersama - sama.

3) Kegiatan penutup

Pada tahap kegiatan penutup guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik, guru menanyakan pembelajaran apakah sudah anak-anak sudah paham apa belum mengenai pembelajaran hari ini serta berama-sama menyimpulkan pembelajaran, selanjutnya menginformasikan materi yang akan datang serta guru mengucapkan salam.

c. Evaluasi

Evaluasi dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan data terkait hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Evaluasi juga dapat dimaknai sebagai upaya untuk menilai perubahan serta perkembangan capaian belajar peserta didik. Umumnya, proses evaluasi diawali dengan kegiatan pengukuran dan penilaian. Guru melaksanakan evaluasi secara sadar dan terencana guna memastikan tercapainya tujuan pembelajaran serta memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung (Yuspiani, 2024). Hasil pengembangan yang dilakukan oleh Benyamin S, Bloom bahwa taksonomi atau klasifikasi tujuan pembelajaran mengacu pada tiga jenis ranah atau domain, yaitu ranah sikap (afektif), ranah proses berpikir (kognitif), ranah keterampilan (psikomotorik).

Guru kelas V di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan menggunakan tiga bentuk penilaian meliputi evaluasi sikap, evaluasi

pengetahuan dan evaluasi keterampilan. Pada penilaian sikap, guru kelas V menilai peserta didik dari segi keberimanan kepada Tuhan YME, bernalar kritis, dan bergotong royong. Pada penilaian ini guru kelas V menggunakan teknik non tes dan dengan rubrik penilaian observasi. Sedangkan pada penilaian pengetahuan, guru kelas V melakukan penilaian dengan teknik tes tertulis yang berbentuk lembar kerja peserta didik (LKPD). Penilaian pengetahuan yang dilakukan oleh guru kelas V bertujuan untuk mengetahui performa peserta didik dan tingkat ketercapaian peserta didik. Selanjutnya, penilaian keterampilan yang dilakukan oleh guru kelas V dengan cara mengamati peserta didik dari segi kelancaran dalam melaporkan, penggunaan bahasa dan menanggapi pertanyaan. Pada penilaian ini menggunakan teknik non tes dan menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja.

4.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Penerapan Media *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

Guru menjadi kunci utama, terutama dalam proses peningkatan semangat belajar peserta didik. Salah satu peran terlihat dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi serta memenuhi kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menarik dan merangsang keterlibatan aktif peserta didik. Pada media pembelajaran tentu memiliki karakteristik, baik

kelebihan maupun kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya. Untuk itu, penting bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas media yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara diketahui beberapa kelebihan dan kekurangan dari penerapan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 01 Babalan Lor, Pekalongan, antara lain:

a. Kelebihan Penerapan Media *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

1) Mudah Memahami Materi

Media pembelajaran membantu proses pembelajaran berlangsung dengan baik karena membantu merangsang pemikiran, minat, dan perhatian siswa. Salah satu pilihan yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran adalah *crossword puzzle* dengan menyesuaikan karakter peserta didik agar materi pembelajaran mudah disampaikan dengan baik, sekaligus menantang kemampuan berpikir mereka. Dengan adanya media ini, proses pemahaman materi pelajaran oleh peserta didik menjadi lebih efektif (Khairunnufus, dkk 2024). Pembelajaran *crossword puzzle* sesuai diterapkan pada materi yang bersifat teoretis, terutama yang berkaitan dengan pengenalan suatu alat atau istilah asing. Melalui pembelajaran memudahkan peserta didik mengingat, memahami, serta mencocokkan kata dengan nama

maupun fungsi dari alat tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media *crossword puzzle* atau teka-teki silang membuat siswa lebih tertantang dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan, karena media ini mampu mengurangi kejenuhan akibat model soal yang monoton, seperti pilihan ganda atau uraian. Dengan demikian, media *crossword puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari proses belajar yang sedang berlangsung (Herawati, 2023). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Nuzula, 2024) peserta didik mengungkapkan bahwa teka-teki silang membantu mereka meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Media ini juga dianggap menyenangkan karena memberi variasi pada kegiatan belajar yang seringkali terasa membosankan. Selain itu, penggunaan teka-teki silang memungkinkan peserta didik menggunakan cara yang berbeda untuk mempelajari topik, bukan hanya mengandalkan hafalan, melainkan juga memperdalam pemahaman konsep.

2) Mendorong semangat dan keaktifan peserta didik

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, kegiatan belajar dapat terasa kurang menarik apabila tidak didukung dengan penggunaan media yang tepat. Hal ini berpotensi menyebabkan

proses pembelajaran menjadi tidak optimal. Untuk mengatasi kejenuhan peserta didik, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang variatif, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media teka-teki silang (*crossword puzzle*). Guru memiliki peran penting dalam membuat lingkungan belajar yang nyaman dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses belajar, sehingga penyampaian materi dapat diterima dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keinginan untuk belajar peserta didik, khususnya dalam memahami isi pembelajaran (Sutrisno, dkk 2024).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, kondisi kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi kata sifat, dengan penerapan media teka-teki silang berjalan cukup kondusif. Penerapan media tersebut menunjukkan peningkatan semangat dan antusias peserta didik yang sangat terlihat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Baharudin, 2022) Salah satu cara yang menyenangkan untuk belajar adalah dengan bermain teka-teki silang. Media ini dirancang untuk memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif sejak awal kegiatan belajar, memastikan mereka tidak kehilangan inti dari proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memungkinkan komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik. *Crossword puzzle* juga dapat mendorong diskusi yang menyenangkan. Permainan ini dianggap

sebagai media belajar yang efektif dan menarik yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

3) Melatih daya ingat

Daya ingat adalah aspek penting yang memengaruhi pencapaian akademik peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu mendorong perkembangan kemampuan kognitif peserta didik dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sesuai. Media *crossword puzzle* merupakan salah satu sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan daya ingat peserta didik (Handoyo Teguh, 2024). Media teka-teki silang berfungsi sebagai sarana untuk menyelesaikan soal secara menyenangkan. Adapun cara penggunaannya dengan cara mencocokkan kata yang tepat sesuai dengan jawabannya, akan tetapi disesuaikan dengan jumlah kotak yang tersedia. Dengan menciptakan suasana pikiran yang tenang, jelas, dan rileks, media ini dapat membantu siswa meningkatkan proses dan kinerja belajar mereka serta meningkatkan daya ingat peserta didik (Siagian & Sapri, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penerapan media *crossword puzzle* menciptakan pembelajaran aktif karena dengan media ini mampu meningkatkan partisipasi serta kualitas pembelajaran. Pembelajaran aktif digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir dan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Amelia, dkk 2024) bahwa media *crossword puzzle*

dapat menjadi alat pembelajaran yang bagus untuk meninjau kembali yang telah diajarkan. Berbagai tujuan pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dicapai oleh peserta didik serta meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka dengan menggunakan media ini. Teka-teki silang turut membantu peserta didik mempertahankan ingatan terhadap materi yang disampaikan guru serta berkolaborasi secara tim dan personal untuk mengatasi masalah.

b. Kelemahan Penerapan Media *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 01 Babalan Lor Pekalongan

1) Tidak cocok untuk semua materi pelajaran bahasa Indonesia

Crossword puzzle adalah media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bilamana terdapat materi yang tepat serta mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Dengan begitu guru perlu memperhatikan proses belajar terutama dalam pemilihan media agar sesuai dengan materi, yang bertujuan untuk menumbuhkan efektivitas belajar.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dalam pelaksanaan *crossword puzzle* pada materi kata sifat di SD N 01 Babalan Lor, melalui penggunaan media tersebut dapat berjalan efektif, karena media *crossword puzzle* memiliki keterbatasan dalam menyampaikan berbagai materi, terutama dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar, karena akan menyulitkan pengikut

sertaan seluruh peserta didik secara aktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Silvia, 2021) bahwa dalam penerapan perlunya pemilihan jenis materi yang sesuai dan karakteristik peserta didik. Dengan adanya media *crossword puzzle* mampu mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik.

2) Keterbatasan waktu pembelajaran

Pada proses pembelajaran, alokasi waktu merupakan hal yang perlu diperhatikan. Apabila waktu pembelajaran terbatas, hal tersebut dapat menjadi kendala terutama dalam penggunaan media *crossword puzzle* (teka-teki silang). Media tersebut dapat menyenangkan dan efektif, karena durasi waktu yang tersedia dapat menjadi batasan. Oleh sebab itu guru harus mempertimbangkan agar waktu yang terbatas tidak menjadi hambatan bagi peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam proses pengerjaan melalui media *crossword puzzle* pada materi kata sifat, maka dapat dilakukannya dengan cara kerja kelompok antar peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan ini bertujuan untuk mempersingkat waktu dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Susanti, 2024) bahwa media *crossword puzzle* dirancang sebagai tujuan pendidikan yang memerlukan waktu yang cukup untuk

diselesaikan yang bertujuan untuk melatih kecepatan dan ketepatan mencari jawaban ke dalam kotak teka-teki silang. Untuk itu, agar proses belajar berhasil guru harus memperhatikan alokasi waktu.



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).

Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Diri

Nama : Baidiyah Apriyanti
Tempat/Tanggal Lahir : Pekalongan, 09 April 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Desa Babalan Lor RT. 04/RW.01, Kec
Bojong, Kab Pekalongan

2. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Sudiyanto
Nama Ibu : Rujinah
Alamat : Desa Babalan Lor RT. 04/RW.01, Kec
Bojong, Kab Pekalongan

3. Riwayat Pendidikan

SD N 01 Babalanlor (Lulus Tahun 2015)
SMP N 2 Bojong (Lulus Tahun 2018)
SMA Negeri 01 Bojong (Lulus Tahun 2021)
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan (Masuk Tahun 2021)

Demikian daftar riwayat hidup ini penulis buat dengan sebenar-benarnya

Pekalongan, 23 September 2025
Peneliti



Baidiyah Apriyanti
NIM.2321075



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Pekalongan, Telp. (0285) 412575 Faks. (0285) 423418
Website : perpustakaan.uingusdur.ac.id Email : perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : BAIDIYAH APRIYANTI
NIM : 2321075
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
E-mail address : apriyantidiah786@gmail.com
No. Hp : 085741735615

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Tugas Akhir ☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

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

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data database, mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.
Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 23 Oktober 2025



BAIDIYAH APRIYANTI
NIM. 2321075