

E-ISSN: 2476-9703 Terbit sejak 2015	MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH Alamat web jurnal: http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna	Vol. 7, No. 2, April 2022 Halaman: 1-20
----------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------

IMPLEMENTASI MODEL MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* BERGAMBAR SUATU ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN SELAMA PANDEMI COVID-19 DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Baharudin¹, Ida Fiteriani², Sri Sukasih³, Citra Wulan Sari⁴
^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung
³Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNNES Semarang
¹baharudinpgmi@radenintan.ac.id, ²ida.fiteriani@radenintan.ac.id,
³srisukasih@mail.unnes.ac.id, ⁴citra26wulansari@gmail.com

Abstrak: Implementasi model media *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)* merupakan salah satu alternatif untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran dalam suasana Covid-19. *MCP-G* dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat menunjang motivasi dan hasil belajar secara tematik bagi siswa kelas IV MI. Pengembangan produk mengacu pada desain *ADDIE*. Produk yang dikembangkan adalah RPP, LKS, Media Pembelajaran dan instrumen motivasi dan tes hasil belajar. Tahapan pengembangan produk dimulai dari analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran, pemilihan metode, pemilihan format, validasi ahli, uji coba terbatas, uji coba lapangan dan revisi. Data penelitian bersumber dari lembar validasi ahli, lembar observasi motivasi siswa, lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dari sisi kepraktisan dan keterlaksanaan media pembelajaran *MCP-G*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *MCP-G* layak dan efektif digunakan dalam menunjang motivasi dan hasil belajar tematik dengan tema "indahnyanya keberagaman". Pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat dapat memudahkan siswa menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar sesuai tujuan pendidikan. Sejalan dengan itu, penelitian ini dapat dijadikan wawasan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, terutama pada pembelajaran di masa Pandemi COVID-19.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Crossword Puzzle*

IMPLEMENTATION OF THE IMAGE *CROSSWORD PUZZLE* MEDIA MODEL AN ALTERNATIVE LEARNING MEDIA DURING THE PANDEMIC COVID-19 IN MADRASAH IBTIDAIYAH

Abstract: The implementation of *Picture Crossword Puzzle (MCP-G)* media model is an alternative to making it easier for teachers to deliver during pandemic COVID-19. *MCP-G* can create a more pleasant learning atmosphere and foster active student participation. This study aims to produce learning media products that can support thematic motivation and learning outcomes for fourth-grade students of MI. Product development refers to *ADDIE* design. The products developed are lesson plans, worksheets, learning media and motivational instruments and learning outcomes tests.

The product development stages start from the initial-late analysis, student analysis, material analysis, task analysis, learning objectives analysis, method selection, format selection, expert validity, limited trials, field trials and revisions. The research data was sourced from expert validation sheets, student motivation observation sheets, teacher ability observation sheets in managing learning from the practical side and implementation of MCP-G learning media. The results show that the MCP-G model is feasible and effective to use in supporting motivation and thematic learning outcomes with the theme: "the beauty of diversity". The selection of good and appropriate learning media can make it easier for students to absorb the material presented by the teacher. This condition indicates that the learning media is very influential on learning outcomes according to educational goals. In line with that, this research can be used as an insight for teachers in developing fun and effective learning media, especially in the era of the COVID-19 Pandemic.

Keyword: Learning Media, Crossword Puzzles

PENDAHULUAN

Peningkatan minat, motivasi dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. faktor internal dan eksternal(Chandler & Connell, 1987; (Deci & Ryan, 2016) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari siswa. Misalnya terkait masalah inteligensi, bakat, minat dan motivasi dalam belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang dapat mempengaruhi diri siswa bersumber dari lingkungan (Seperti cara mengajar guru, metode dan pendekatan, media yang digunakan dalam pembelajaran serta suasana lingkungan kelas. Kedua faktor tersebut, secara simultan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Sebagai contoh seorang siswa memiliki kemampuan intelegensi yang baik, belum tentu dapat menguasai materi jika minat belajar siswa rendah, begitu sebaliknya seorang siswa memiliki kemampuan intelgensi tidak terlalu baik namun dapat mnguasai materi karena didorong oleh minat dan motivasi tinggi. Hal ini sejalan dengan pandangan (Nashar, 2004; Agustin & Hamdu, 2021). Namun hingga saat ini, masih ditemukan orientasi pembelajaran dikelas lebih menekankan aspek hafalan, kurang memanfaatkan media (Observasi; 2020). Padahal, efek yang diperoleh diantaranya berakibat pada minat belajar siswa rendah, kurang aktif, enggan mengemukakan pendapat dan tak jarang berdampak pada prestasi hasil belajar cenderung menurun.

Studi tentang pengembangan media pembelajaran dalam menunjang motivasi dan hasil belajar telah mengalami perkembangan dari studi awalnya hanya difungsikan sebagai penyampaian informasi pada siswa(Iwan & Falahudin, 2014: 112-113) kemudian beralih fungsi sebagai sarana efektif guna menyampaikan pesan atau informasi. Hingga saat ini media dalam pembelajaran menjadi solusi yang tepat untuk menyampaikan pesan dan transfer ilmu pengetahuan dalam menunjang memotivasi dan prestasi hasil belajar siswa(Halidi & Saehana, 2015; Kartika Sari, Rostini, Ahmad, Fajarianto, & Yulistiani, 2020). Studi muktahir pengembangan media pembelajaran sebagai sarana mendorong prakarsa siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa(Agustiya et al., 2017) mampu mengembangkan berfikir kreatif (Kelana, 2018), memudahkan siswa memahami konsep dan menunjang keberhasilan proses belajar mengajar (Emda, 2011).

Berdasarkan studi yang ada, pengembangan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran belum menjadi alternative pilihan untuk membantu siswa dalam

menguasai materi, menemukan pembelajaran lebih berakna. Dalam literatur pendidikan media permainan teka-teki silang disebut cara efektif, menarik dan menumbuhkan daya kreatif siswa dalam belajar (Yuriev, Capuano, & Short, 2016: 4). Beberapa penelitian yang telah dilakukan menggunakan teka-teki silang dalam bidang pendidikan dalam pembelajaran di kelas antara lain adalah: penguatan pemahaman konsep materi (Childers, 1996; Shah, Lynch, & Macias-Moriarity, 2010; Gaikwad & Tankhiwale, 2012; Patrick et al., 2018; Zamani, Haghghi, 2021), mengidentifikasi topik penting dalam pembelajaran (Childers, 1996; Franklin, Peat, & Lewis, 2003; Weisskirch, 2006; Shah et al., 2010; Zamani, Haghghi, 2021) melatih keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Franklin et al., 2003; Tifi, Turin, Divini, & Severino, 2004; Weisskirch, 2006; Shah et al., 2010), meningkatkan kerjasama (Shah et al., 2010; Weisskirch, 2006;), meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Childers, 1996; Patel & Dave, 2019), menumbuhkan kepercayaan diri siswa (Crossman & Crossman, 1983; (Childers, 1996), menumbuhkan kesenangan (Davis, Shepherd, & Zwiefelhofer, 2009; Mueller & Veinott, 2018) dan tumbuhnya keseimbangan informasi yang diperoleh (Luo, Yang, Shen, Qu, & Chai, 2019). Penelitian lain terkait penggunaan Media teka teki silang secara tematik dilakukan oleh (Laksmi, Sujana, & Suryaabadi, 2014; Maharani, Rahmawati, & Sukanto, 2019; Agustin & Hamdu, 2021).

Selain alasan di atas, pembelajaran tematik menggunakan teka teki silang serta permainan edukatif lainnya dapat mengatasi persepsi bahwa pembelajaran tematik yang membosankan menjadi pembelajaran lebih menarik, serta dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa (Shah et al., 2010; Lestari & Sb., 2020; Fika Fatmawati & Hermanto, 2019). Namun dari berbagai hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan teka-teki silang di Madrasah Ibtidaiyah dalam pembelajaran Tematik masih terbatas, hanya beberapa penelitian yang telah mengembangkan media teka teki silang dalam tematik, seperti (Siti Nurjanah & Sumarmi, 2020; Atiyah, Asri Untari, & Nashir Tsalatsa, 2019). Hasil penelitian di semua bidang studi merekomendasikan bahwa media permainan teka teki silang merupakan media alternatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran bagi siswa. Beberapa hasil penelitian menggambarkan bahwa media teka-teki silang dapat melatih daya ingat, penguasaan materi dan melatih keberanian siswa (Viagustati, Arana, Sudirman, & Pamelasari, Diah, 2016; Pradika, Negara, & Asri, 2017; Siti Nurjanah & Sumarmi, 2020) meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keterampilan menulis (Maududi & Purwanto, 2018; Lestari & Sb., 2020), dan berpikir kreatif (Ermaita, Pargito, 2016; Ginayah, Mashuri, & Wardhani, 2018) serta menumbuhkan potensi yang dimiliki siswa (Hakim, 2019).

Penelitian ini merupakan respon secara khusus terhadap peranan penting media teka teki silang sebagai pranata untuk memudahkan proses belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan hasil analisis awal proses pembelajaran di MIN 1 Bandar Lampung di temukan aktivitas belajar cenderung monoton. Siswa lebih banyak diam, fokus hanya mendengarkan informasi dari guru. Media maupun pendekatan pembelajaran masih bersifat konvensional. Dampak paling menonjol rendahnya motivasi belajar siswa dan nilai hasil belajar yang diraih siswa masih terdapat di bawah KKM. Pada sisi lain juga berdampak pada kehilangan daya kreatif yang dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu mendesain dan mengembangkan media pembelajaran secara khusus agar proses pembelajaran lebih kongkrit dan realistis. Pengembangan media *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)* salah satu alternatif media yang dapat membantu guru mengajarkan konsep abstrak dengan cara bermakna.

Penelitian ini didasari pada argumen, bahwa pengembangan media *Crossword Puzzle* selang tidak hanya dapat menunjang motivasi dan hasil belajar, tetapi juga dapat memudahkan siswa menguasai materi karena siswa merasa lebih senang dan tertarik dalam belajar (Munawaroh, Nuswowati, & Susatyo, 2016). Disisi lain pengembangan media *Crossword Puzzle* sangat memberikan manfaat bagi guru dan siswa (Siti Nurjanah & Sumarmi, 2020). Dengan demikian pengembangan media pembelajaran dipastikan dapat mengubah gaya dan cara mengajar guru yang bersifat tradisional (konvensional) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student centers*). Pada sisi lain lebih efektif meningkatkan prestasi belajar (Munawaroh et al., 2016; Batubara, Husen, 2015) serta dapat menumbuhkan pembelajaran lebih bermakna (Makherus Sholeh, Raihanatul Jannah, Mahmudah, 2021) seperti memicu kepercayaan, keberanian dan keberhasilan siswa dalam penguasaan materi yang telah disajikan oleh guru.

Berdasarkan gambaran uraian permasalahan di atas adanya keterbatasan guru dalam mendesain media pembelajaran terutama di masa pandemi COVID-19 ini. Oleh karena itu peneliti tertarik mendesain suatu produk media pembelajaran dengan menggunakan *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)*. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendesain produk media pembelajaran yang dapat menunjang motivasi dan hasil belajar bagi siswa. Kemudian produk media pembelajaran *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)* yang dihasilkan dijadikan suatu alternatif media pembelajaran di masa pandemi COVID-19 ini. Pengembangan produk media *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)* berdasarkan acuan dari rumusan permasalahan penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)* ?, (2) Seberapa tinggi efektivitas media pembelajaran *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)*?

METODE

1. Tipe dan Cakupan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Merujuk pada definisi Borg & Gall (1983) R & D digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk berupa perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pengalaman baru bagi siswa. Pemilihan metode penelitian ini dimanfaatkan untuk mendesain produk media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam menunjang motivasi dan hasil belajar siswa. Ada dua cakupan dalam penelitian ini yaitu pengembangan produk dan memvalidasi produk yang dihasilkan. Cakupan pengembangan produk ini berfokus pada perangkat pembelajaran tematik bagi penunjang motivasi dan prestasi hasil belajar siswa kelas IV MI pada tema "indahnyanya keberagaman". Perangkat yang dikembangkan yaitu media pembelajaran, Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta tes motivasi dan hasil belajar. Sementara untuk memvalidasi produk berupa media dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan memalui uji validitas oleh tim ahli. Validasi dilakukan oleh ahli meliputi bidang ; (1) Ahli Bahasa; (2) Ahli Media dan (3) Ahli Materi.

Penelitian ini dilaksanakan sebelum adanya pandemi COVID-19, bulan Agustus - November Tahun 2020. Tempat penelitian di MIN 1 Bandar Lampung. Responden atau subyek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 45 siswa, terdiri dari kelas A dan B sebagai tempat dilakukan uji coba produk dari sisi pengguna. Pemilihan siswa juga mempertimbangkan dari aspek gender dan aspek kemampuan siswa yang memiliki kemampuan homogen yaitu dari sisi prestasi memiliki

unggulan yang sama. Sekolah dipilih dengan pertimbangan bahwa sekolah memiliki kualitas dan sarana pembelajaran yang baik. Lingkungan belajar sangat mendukung sebagai tempat uji coba produk pengembangan media pembelajaran yang dapat mempresentasikan madrasah ibtidaiyah lainnya di kota Bandar Lampung.

2. Prosedur Pengembangan (proses, tahapan) penelitian

Persedur pengembangan produk ini menurut Branch, R.B. (2009) yang dikenal dengan sebutan ADDIE. Pelaksanaan penelitian ini meliputi 5 tahapan yaitu *Analysis (analisis)*, *Desing(desain)*, *Develop (pengembangan)*, *Implement (penerapan)* dan *Evaluat(valuasi)*. Adapun langkah-langkah dan prosedur pengembangan model MCP-G berdasarkan konsep ADDIE terlihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1: Prosedur Pengembangan Model MCP-G

Tahapan ADDIE	Kegiatan Penelitian	Output Penelitian
Analisis	Analisi kebutuhan awal-akhir Identifikasi masalah Analisis tugas	Profil pembelajaran Kendala pembelajaran Kebutuhan Analisis tugas
Desain	Tujuan pembelajaran Pembuatan instrumen Perencanaan pembelajaran	Instrumen pembelajaran Strategi pembelajaran Spesifikasi <i>prototype</i> media
Pengembangan	Prosedur Pembelajaran Mengembangkan Instrumen Program pembelajaran	RPP LKPD <i>Story bord</i> Media pembelajaran
Implementasi	Memberiakan pengarahan pada guru Uji Coba	Data Tanggapan/respon
Evaluasi	Analisi hasil observasi Interpretasi Kesimpulan	Rekomendasi Data hasil observasi Revisi produk

3. Teknik pengumpulan data dan analisis data

a. Teknik pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri atas dua sumber data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan komentar, tanggapan guru, siswa serta catatan dari ahli materi, bahasa dan media. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi ahli dan respon peserta didik, instrumen motivasi belajar dan penilaian hasil belajar, yaitu pretest dan posttes.

b. Teknik analisis Data

Data yang di peroleh dari hasil pengembangan selanjutnya dilakukan analisis untuk mendapat kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Data yang diperoleh dari skor kevalidan ahli dikonversikan dalam bentuk skala enam kemudian dikonversikan dalam kriteria kualitatif sebagai berikut.

Tabel: 2 Kretian Kevalidan Produk

Nilai Skala	Katagori
0 % - 20 %	Tidak Layak

21 % - 40 %	Kurang Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat Layak

Analisis data kepraktisan dilihat dari hasil data yang diperoleh dari penilaian uji kepraktisan guru, kepraktisan penilaian dari siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis penilaian kepraktisan guru dilihat pada tabel 3. Hasil katagori penilaian kepraktisan guru sebagai berikut:

Tabel: 3 Kriteria Kepraktisan Penilaian Guru

Nilai Skala	Katagori
0 % - 20 %	Tidak Baik
21 % - 40 %	Kurang Baik
41 % - 60 %	Cukup Baik
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100 %	Sangat baik

Hasil penilaian kepraktisan siswa juga dianalisis dengan cara yang serupa dengan analisis penilaian kepraktisan guru. Pertama-tama menjumlahkan hasil penilaian siswa kemudian dikonversikan dalam tabel menjadi skala 5. Hasil penilaian kepraktisan siswa dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4: Uji penilaian kepraktisan oleh siswa

Nilai Skala	Katagori
0 % - 20 %	Tidak Baik
21 % - 40 %	Kurang Baik
41 % - 60 %	Cukup Baik
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100 %	Sangat baik

Sedangkan untuk uji keefektifan model dilakukan dua tahap dengan mengelola data hasil penyebaran angket instrumen motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *MCP-G*. Pertama dengan melakukan uji Kruskal Wallis. Uji Kruskal Wallis ini merupakan uji non parametris sebagai asumsi normalitas boleh dilanggar maka tidak perlu lagi ada uji normalitas seperti uji Shapiro wilk atau lilliefers. Berikut rumus dari uji Kruskal Wallis:

$$K = (N - 1) \frac{\sum_{i=1}^g n_i (\bar{r}_i - \bar{r})^2}{\sum_{i=1}^g \sum_{j=1}^{n_i} (r_{ij} - \bar{r})^2}$$

Keterangan :

n_i = jumlah pengamatan dalam kelompok

r_{ij} = peringkat (diantara semua pengamatan) pengamatan j dari kelompok i

N = jumlah semua pengamatan di semua kelompok

Kedua melakukan Uji *paired sample t-test* guna mengetahui perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan hasil *posttest* masing-masing kelompok, seperti yang dapat dilihat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* antara uji lapangan dengan bantuan SPSS. Kemudian dilanjutkan dengan uji keefektifan diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada hasil belajar peserta didik berupa gain-score dengan perhitungan rumus berikut ini:

$$g = \frac{\text{Skor postes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

g : N-Gain

S Pretest : Skor Pretest

S Posttest : Skor Posttest

S maks : Skor Maksimal

Hasil N-Gain dikonversikan dalam tabel menjadi skala 3. Hasil penilaian uji keefektifan model *MCP-G* dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel: 5 Kriteria Indeks N-Gain Skor

Nilai Skala	Kategori
$(g) \geq 0.70$	Tinggi
$0.3 \leq (g) < 0.70$	Sedang
$(g) < 0.30$	Cukup

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Langkah-langkah pengembangan media *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)*

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap mendesain pengembangan produk dimulai dari analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui kegiatan observasi, wawancara dan studi dokumen di MIN 1 Bandar Lampung di temukan berbagai permasalahan sebagaimana tertuang dalam ringkasan tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6 : Ringkasan hasil kajian awal

Aspek yang dikaji	Temuan
Perangkat pembelajaran berupa Silabus, materi, RPP	Sudahtersedia, namun belum mencerminkan pembelajarann inovatif
Media pembelajaran yang dikembangkan guru	Belum mampu menunjang peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa
Kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran	Lebih dari 75% telah mengembangkan media pembelajaran, namun belum pernah menggunakan atau mmengembangkan media <i>crossword puzzle</i> bergambar
Penggunaan media setiap pemebelajaran	Belum mampu menarik perhatian peserta didik
Respon siswa setiap kali proses pembelajaran	Cukup baik, namun masih banyak yang membutuhkan bantuan dalam pemahaman di setaiap materi
Hubungan guru dengan peserta didik	Baik, namun beleum mampu memberikan kenyamanan siswa sehingga masih terdapat siswa yang enggan mengeluarkan pertanyaan, memberikan pendapat. Terlihat masih ditemukan ada siswa belum mencapai ketuntasan sesuai KKM.

Sumber : Hasil analisis data primer, 2020

Berdasarkan tabel 6 analisis awal di atas, tergambarakan perlunya pemecahan masalah guna dapat menunjang hasil belajar dan motivasi siswa. Adapun langkah yang dilakukan dalam pemecahan masalah sebagai berikut: 1) Merancang perangkat

pembelajaran yang inovatif; 2) menerapkan berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang motivasi dan hasil siswa; 3) perlunya pengembangan desain media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga rasa ingintahu semakin meningkat. Dengan kondisi seperti ini diperoleh bahwa perangkat media pembelajaran tematik di kelas IV MIN 1 Bandar Lampung belum dikembangkan secara maksimal dan belum mampu menunjang motivasi dan hasil belajar seperti media *crossword puzzle* bergambar.

b. Pengembangan desain produk media *Crossword Puzzle Gambar* (MCP-G)

Hasil analisis awal dijadikan dasar pengembangan desain produk. Tahap pengembangan produk diawali dengan mendeskripsikan kompetensi yang dijadikan acuan mendesain media *Crossword Puzzle Gambar* (MCP-G) agar nantinya sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Media dirancang dengan menggunakan *Microsoft Word 10* lalu dicetak dalam bentuk B5. Hasil desain produk ini disebut sebagai draf I. Draft I dilakukan uji validasi oleh tim ahli Bahasa; Ahli Media dan Ahli Materi sebanyak 6 orang ahli guna untuk mendapatkan masukan. Berdasarkan hasil penilaian tim ahli secara umum produk layak digunakan, hanya saja perlu penyesuaian warna, ukuran huruf”. Berikut dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 dibawah ini:



Gambar 1, Draft Awal

Gambar 2, Draft Final

Berdasarkan kedua gambar di atas, masukan dari tim ahli pada gambar 1 desain warnanya tidak cocok untuk usia MI/SD. Ukuran huruf pada judul terlalu kecil. Sedangkan gambar 2 hasil masukan dari tim ahli dari sisi warna menggambarkan warna hijau yang identik dengan madrasah. Ukuran judul sangat jelas dan besar sesuai dengan karakter anak MI/SD. Hasil revisi pada gambar 2 disebut sebagai draf II. Draft II selanjutnya dilakukan uji kepraktisan dan keterlaksanaan. Uji kepraktisan melibatkan 2 orang guru kelas untuk menilai dan memberikan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan baik dari sisi desain, materi, kemenarikan maupun tingkat relevansinya. Hasil wawancara dengan kedua guru sebagai berikut:

“...produk media yang dikembangkan ini menurut kami sangat bagus dari sisi warna, desaiannya maupun materinya menarik, ada gambarannya memudahkan dan dapat membantu anak-anak menjawab pertanyaan dalam bentuk taka-teki silang...” (W/GR 1/2019).

Sementara pernyataan dari guru ke dua mengungkapkan, sebagai berikut”

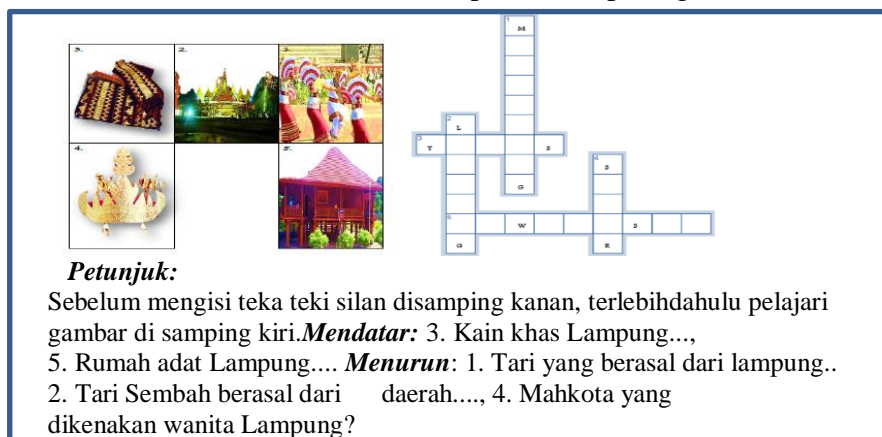
“...media menarik, menantang bagi siswa namun perlu pendampingan saat proses penerapan pembelajaran, petunjuknya harus diperjelas kembali...secara umum bagus” (W/GR,2/2019)

Selanjutnya uji keterlaksanaan melibatkan 12 peserta didik yang mewakili dari masing-masing kelas yang dijadikan obyek penelitian. Hasil anggapan siswa

menggambarkan ketertarikan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Sebagai mana pernyataan dari beberapa siswa, sebagai berikut:

“...sangat suka belajar dengan media ini...(W/Sis,1/2019), ...baru pertama kali kami belajar menggunakan media ini, suka bagus...(W/Sis,3/2019),...awalnya bingung setelah di baca enak belajarnya mudah dipahami...(W/Sis,6/2019),...asik, menantang walau bingung heee...(W/Sis,8/2019)”

Berdasarkan hasil keterbacaan dan keterlaksanaan dari guru dan siswa tersebut, dijadikan bahan pertimbangan untuk dilakukan perbaikan. Hasil dari penilaian dari guru dan siswa ini disebut draft III. Berikut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Model Media MCP-G

Uji selanjutnya yaitu uji lapangan dengan melibatkan 45 siswa MIN 1 Bandar Lampung yang terdiri atas kelas A 22 siswa dan kelas B 23 siswa. Hasil uji coba lapangan merupakan draft IV, siap untuk digunakan dalam menunjang motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Hasil Uji Efektivitas Model Media Pembelajaran *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)*

a. Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil uji coba model model *MCP-G* diperoleh data kevalidan, kepraktisan, keterlaksanaan dan keefektifan. Data kevalidan model *MCP-G* diperoleh dari 6 (enam) orang ahli yaitu, ahli bahasa, materi dan media yang menilai model *MCP-G* yang dikembangkan sebagai sarana menunjang motivasi dan hasil belajar. Masing-masing ahli tersebut terdiri dari dua orang tim penilai. Berikut hasil uji validitas dari tim ahli:

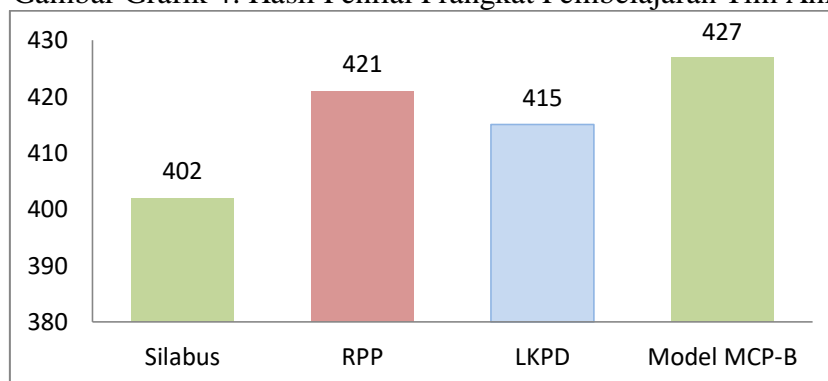
Tabel 7 : Hasil Uji Coba kevalidatan model *MCP-B*

Validator	Sekor Total			
	Silabus	RPP	LKPD	Model <i>MCP-B</i>
I	65	76	70	75
II	67	65	68	70
III	70	69	70	70
IV	66	70	68	69
V	72	71	70	73
VI	68	70	69	70
Skor Total	408	421	415	427
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Validitas instrumen test baik melihat motivasi dan hasil belajar dianalisis melalui analisis item/butir soal. Hasil validitas angket motivasi dan hasil belajar

diperoleh bahwa setiap item/butir soal sangat baik, dalam arti soal memiliki kualitas sangat baik. Hal ini, dikarenakan bahwa setiap komponen perangkat pembelajaran memiliki kategori sangat baik, maka model *MCP-G* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Artinya model *MCP-G* diyakini dapat menunjang motivasi dan hasil belajar siswa. Secara jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

Gambar Grafik 4: Hasil Penilai Prangkat Pembelajaran Tim Ahli



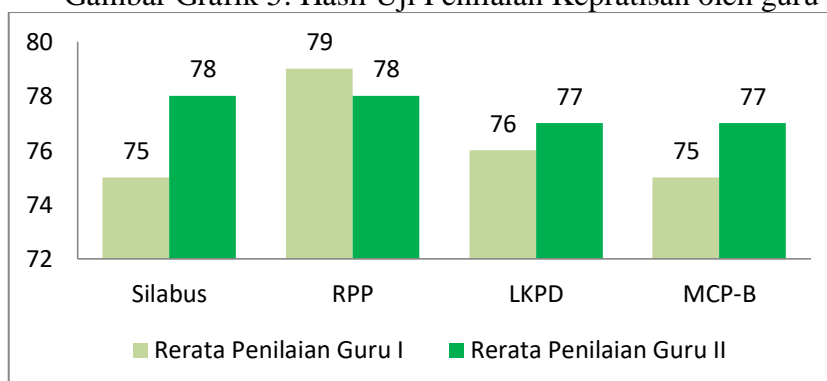
Sedangkan penilaian kepraktisan model *MCP-G* yang dilakukan oleh 2 (dua) orang guru kelas dan uji keterlaksanaan dilakukan siswa. Hasil penilaian uji kepraktisan oleh guru dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8 : Hasil Uji Penilaian Kepratisan oleh guru

Komponen Model	Rerata Penilaian		Katagoari
	Guru I	Guru II	
Silabus	75	78	baik
RPP	79	78	baik
LKPD	76	77	baik
<i>MCP-B</i>	75	77	baik

Berasarkan hasil penilaian uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru terkait dengan pengembangan model *MCP-B* memiliki katagori baik. Artinya model yang dikembangkan dalam menunjang motivasi dan hasil belajar mempunyai katagori praktis. Dengan penilaian kepraktisan ini, maka produk media yang dikembangkan praktis menurut guru. Secara lebih rinci dapat dilat pada perkembangan Gabar Grafik 5 dibawah ini.

Gambar Grafik 5: Hasil Uji Penilaian Kepratisan oleh guru



Selain penilaian uji kepraktisan oleh guru, siswa juga mempunyai andil dalam memberikan penilaian dilihat dari hasil uji kepraktisan pada siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *MCP-G*. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat respon siswa dalam pembelajaran menggunakan

model *MCP-G*. Hasil penilaian uji kepraktisan siswa melalui lembar angket respon siswa. Berikut prosentase hasil penilaian uji kepraktisan siswa di MI 1 Bandar Lampung.

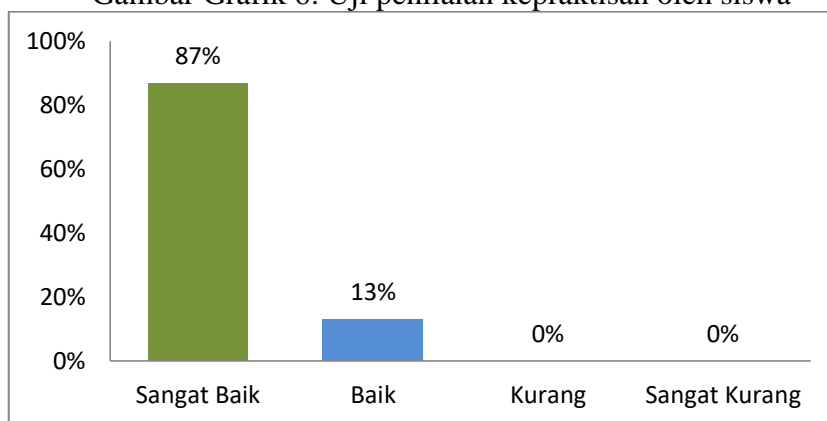
Tabel 9: Uji penilaian kepraktisan oleh siswa

Kategori	Prosentase
Sangat Baik	87 %
Baik	13 %
Kurang	0 %
Sangat Kurang	0 %

Berdasarkan data pada tabel 9 di atas menunjukkan bahwa hasil uji kepraktisan dari siswa dengan menggunakan model *MCP-G* yang dikembangkan memperoleh rata-rata 87%. Dengan hasil ini, mengindikasikan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *MCP-G* yang dikembangkan dikatakan praktis menurut siswa.

Secara rinci dapat dilihat pada gambar grafik 5 dibawah ini:

Gambar Grafik 6: Uji penilaian kepraktisan oleh siswa

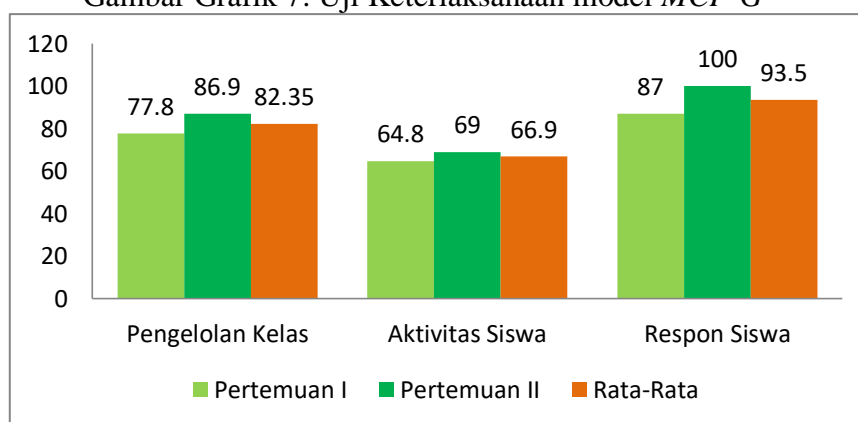


Selanjutnya uji keterlaksanaan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *MCP-G* yang telah dikembangkan. Uji keterlaksanaan dilakukan untuk melihat hasil kemampuan guru dalam pengelolaan kelas, melihat aktivitas siswa dan respon siswa dalam pembelajaran menggunakan model *MCP-G*. Hasil uji keterlaksanaan dapat dilihat dalam tabel 6 dibawah ini:

Tabel 10: Hasil Uji Keterlaksanaan model *MCP-G* dalam Pembelajaran

Penilaian	Pengelolaan Kelas	Aktivitas siswa	Respon siswa
Pertemuan I	77,8	64.8	87
Pertemuan II	86.9	69	100
Jumlah Tolat	164.7	133.8	187
Rata-Rata	82.35	66.9	93.5
Kategori	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik

Hasil uji keterlaksanaan model *MCP-G* di atas menunjukkan bahwa dari skor rerata yang diperoleh dari pengelolaan kelas, aktivitas dan respon siswa saat pelaksanaan pembelajaran dalam kategori sangat baik. Fakta ini menunjukkan bahwa model *MCP-G* efektif digunakan untuk menunjang motivasi dan hasil belajar dan diyakini dapat digunakan dalam pembelajaran di saat pandemi COVID-19. Secara ringkas dapat dilihat pada gambar 7 perkembangan pada grafik di bawah ini:

Gambar Grafik 7: Uji Keterlaksanaan model *MCP-G*

b. Uji Keefektifan model *MCP-G*

Uji keefektifan model *MCP-G* dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI dengan tema “Indahnya kebersamaan” dilihat dari hasil tes ketercapaian melalui dua tahap. Pertama melihat motivasi belajar siswa. Langkah yang dilakukan yaitu dengan membandingkan motivasi belajar sebelum menggunakan model dan setelah menggunakan model. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* capaian motivasi siswa dalam belajar menggunakan model *MCP-G*.

Tabel 11: Motivasi Belajar berdasarkan uji Kruskal Wallis

		Ranks	
	N	N	Mean Rank
motivasi_sesudah	Rasa ingin tahu	11	13.05
	Rasa ingin sukses	9	13.56
	Semangat	5	16.10
	Aktivitas	5	30.70
	Nyaman	15	35.70
	Total	45	
Motivasi_sebelum	Rasa ingin tahu	11	22.45
	Rasa ingin sukses	9	21.61
	Semangat	5	12.40
	Aktivitas	5	18.60
	Nyaman	15	29.23
	Total	45	

Dari hasil uji Kruskal Wallis dengan menggunakan bantuan SPSS, pada tabel 7 diperoleh nilai *mean ranks* motivasi belajar siswa menggunakan model *MCP-G* menunjukkan peringkat rerata masing-masing kemampuan. Peringkat rata-rata kenyamanan siswa dalam belajar siswa diperoleh (29,32), lebih tinggi dari rata-rata rasa ingin tahu siswa (22,45),. Peringkat rasa ingintahu siswa (22,45) lebih tinggi dari rata-rata capaian hasil belajar siswa (21,61). Peringkat capaian hasil belajar siswa (21,61) lebih tinggi dari rata-rata tingkat semangat siswa dalam belajar (12,40) dan peringkat semangat siswa dalam belajar lebih tinggi dari aktivitas belajar (18,60). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat rata-rata motivasi belajar siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

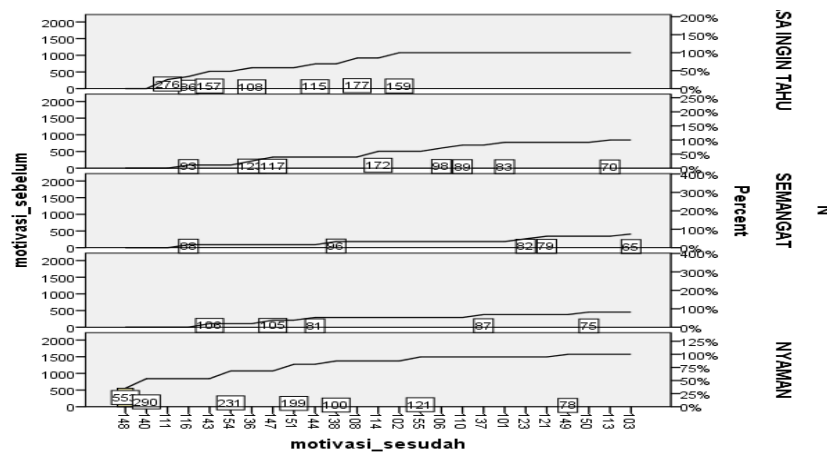
Tabel 12: Test Statistics^{a,b}

	motivasi_sesudah	motivasi_sebelum
Chi-Square	28.174	7.323
Df	4	4
Asymp. Sig.	.000	.120

a. Kruskal Wallis Test

b. Grouping Variable: N

Berdasarkan *output* hasil pengujian diperoleh informasi *p-sig* sebesar 0,120 > dari taraf signifikansi *alpha* 0,05. Dengan diperolehnya rata-rata motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa model *MCP-G* dapat menunjang motivasi belajar siswa. Secara rinci dapat dilihat pada gambar 1 grafik di bawah ini.



Gambar : 2 Grafik motivasi belajar berdasarkan uji Kruskal Wallis

Langkah kedua, untuk mengetahui uji efektivitas dilihat dari kemampuan siswa dalam menguasai materi dengan model *MCP-G* melalui *pretest* dan *posttest* sebelum menggunakan model *MCP-G* dalam pembelajaran. Data hasil uji coba kemampuan siswa dengan melihat nilai rata-rata (M) dan simpangan baku (SD) dan melihat hasil uji kesamaan dengan melakukan uji-t dengan taraf signifikan 0,05%. Kemudian dilanjutkan dengan melihat hasil uji g-skor ternormalisasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa sesudah dan sebelum mengimplementasikan model *MCP-G*. Berikut hasil uji coba model data dapat dilihat pada tabel 13, tabel 14 dan tabel 15.

Tabel 15: Nilai rata-rata dan simpangan baku hasil uji coba model

	Sesudah <i>MCP-G</i>	Sesbelum <i>MCP-G</i>
Mean	83.36	49.07
Std. Deviation	20.130	30.127

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa secara kuantitatif nilai rata-rata (M) dan standar deviasi (SD) yang diperoleh sebelum implementasi *MCP-G* dalam katagori “kurang”. Sedangkan nilai rata-rata (M) dan Standar Deviasi (SD) setelah melakukan uji coba implementasi model *MCP-G* dalam katagori “Sangat Baik”. Dengan demikian data ini menunjukkan bahwa model *MCP-G* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 16 : Hasil Uji Paired Sampel t Test pada uji coba

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	sesudah <i>MCPG</i> - sesbelum <i>MCPG</i>	34.28 9	34.850	5.195	23.819	44.759	6.60 0	44	.000

Dari Tabel 16 di atas menunjukkan bahwa pada hasil uji coba diperoleh hasil nilai tes awal dan nilai tes akhir yaitu nilai- t hitung ialah sebesar 6.600 dengan nilai p 0,000. Sedangkan nilai-t tabel untuk $\alpha=5\%$ ialah sebesar 1.6802. Kondisi ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai tes awal dengan nilai tes akhir. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model *MCP-G* dapat menunjang motivasi dan hasil belajar siswa di madrasah ibtidaiyah. Demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *MCP-G* ini efektif untuk menunjang motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada uji coba produk maka dapat diketahui perbedaan skor hasil belajar peserta didik MIN 1 Bandar Lampung melalui uji Gain. Hasil uji Gain dapat dilihat pada tabel 17 berikut:

Tabel 17 : Hasil Gain Skor pada uji coba

Satistik	Gain	Interval	Katagori
Pos_KR-Pre_KR	0.342	$0,3 < g < 0,7$	Sedang

Berdasarkan tabel 17 di atas menggambarkan bahwa hasil penilaian guru pada implementasi model *MCP-G* sudah memenuhi katagori sedang dengan nilai interval $0,3 < g < 0,7$. Dengan demikian media pembelajaran *CP-G* yang dikembangkan dan digunakan cukup memenuhi kriteria efektifan dalam menunjang motivasi melalui hasil uji belajar siswa.

Pembahasan

a. Proses Pengembangan model *MCP-G*

Penelitian ini didasi oleh tujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa permainan teka-teki silang bergambar (*Crossword Puzzle*) dalam pembelajaran tematik. Proses pengembangan produk ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan mengikuti langkah-langkah penelitian ADDIE. Pemilihan media didasarkan pada pentingnya pembelajaran yang menyenangkan di tengah-tengah pandemi COVID-19. Pada sisi lain, melalui pengembangan media pembelajaran *MCP-G* dapat menunjang motivasi dan hasil belajar siswa dengan model permainan. Kegembiraan belajar siswa saat belajar melalui media yang menarik dan menantang. Melalui pengembangan media *MCP-G* dapat membangkitkan daya ingat, penguasaan materi dan melatih keberanian siswa (Viagustati, Arana, Sudirman, & Pamelasari, Diah, 2016).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Crossword Puzzle* berupa permainan teka teki silang yang di lengkapi gambar untuk pembelajaran tematik kelas IV MIN 1 Bandar Lampung seperti pada gambar 3. Proses pengembangan media *MCP-G* diatur sedemikian rupa. Setidaknya ada 2 unsur yang perlu diperhatikan yaitu dari sisi kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan. a) unsur kevalidatan meliputi unsur materi, bahasa dan media. b) unsur kepraktisan meliputi kesesuaian dengan SK dan KD, tata letak, ukuran standar ISO, kelengkapan materi, keefektifan kalimat, kesesuaian dengan

usia anak MI/SD dan konsisten penggunaan kata dan simbol. c) unsur kemenarikan meliputi pemilihan bentuk, warna, gambar hingga ukuran yang digunakan (Ginayah, Mashuri, & Wardhani, 2018). Ketidangnya harus diperhatikan referensi dalam proses pengembangan media berbasis MCP-G agar produk yang dihasilkan efektif dan efisien digunakan untuk menunjang motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Efektivitas Model Media *Crossword Puzzle Gambar (MCP-G)*

Hasil penelitian ini memperlihatkan model media pembelajaran *Crossword Puzzle Bergambar (MCP-G)* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran, karena mempermudah siswa untuk mengasah pengetahuan sehingga siswa merasa tidak jenuh pada saat pembelajaran. Hal ini terbukti pada saat pembelajaran motivasi siswa sangat meningkat setelah menggunakan model media *Crossword Puzzle Bergambar (MCP-G)*. Siswa terlihat belajar dengan senang, semangat dan antusias. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pradika et al., 2017) menemukan bahwa media *Crossword Puzzle* memacu respon dalam belajar IPS dilihat dari prestasi belajar. Hasil penelitian terbaru seperti (Purwaningsih, 2019; Rusmiatun, 2021) menegaskan media *Crossword Puzzle* tidak hanya dapat meningkatkan aktivitas belajar namun dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi. Artinya dengan minat belajar yang tinggi akan berefek pada peningkatan hasil belajar siswa (Lestari & Sb., 2020). Ini sama persis apa yang dialami ketika penerapan pembelajaran dengan menggunakan model media *Crossword Puzzle Bergambar (MCP-G)* menunjukkan hasil belajar siswa meningkat sangat signifikan jika di banding dengan sebelum penggunaan model media *Crossword Puzzle (MCP-G)*. Dengan demikian media *Crossword Puzzle* sebagai media alternatif dalam penunjang pembelajaran.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan model media *Crossword Puzzle Bergambar (MCP-G)* merefleksikan bahwa dalam pembelajaran seyogyanya guru harus mampu menciptakan suasana belajar siswa lebih menyenangkan. Belajar tidak hanya berorientasi pada tujuan kognitif (hasil belajar) siswa, akan tetapi mampu menumbuhkan pengalaman bagi siswa (*experience*). Prinsip tersebut sejalan dengan teori motivasi yang telah di populerkan oleh Maslow yang dikenal dengan "*kebutuhan hierarki maslow*". Motivasi dan hasil belajar dua hal yang saling berkaitan. Motivasi dipahami sebagai dorongan seseorang untuk melakukan tindakan atau perbuatan berdasarkan kebutuhan. Misalnya minat, aktivitas, keberhasilan, kenyamanan dan mencapai kesuksesan (Lazowski & Hulleman, 2016; Hidi & Ann Renninger, 2006; Renninger & Hidi, 2021). Sedangkan belajar merupakan perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik pengalaman yang dilandasi oleh tujuan dalam mencapai target tertentu. Keterkaitan keduanya, motivasi belajar dapat timbul karena dua faktor, intrinsik dan ekstrinsik (Ryan & Deci, 2000; Yardimci et al., 2017). Menurut Ryan & Deci, motivasi intrinsik merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mencapai berhasil. Dalam konteks pembelajaran motivasi intrinsik memiliki korelasi kuat dengan hasil belajar siswa (Akhtar, Iqbal, & Tatlah, 2017). Selain itu motivasi intrinsik dan prestasi memiliki ikatan yang sangat signifikan. Sedangkan motivasi ekstrinsik ialah dorongan dari segi penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2016: 23). Hakikat motivasi mengarahkan seseorang untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, menumbuhkan kesenangan tanpa adanya paksaan (Yardimci et al., 2017; Legault, 2020 dan Ryan & Deci, 2000). Sikap yang demikian dapat

mempengaruhi prestasi belajar (Akçayir, Akçayir, Pektaş, & Ocak, 2016; Guo & Hariharan, 2012).

Temuan tersebut, menggambarkan motivasi menempati posisi yang sangat penting. Oleh karena itu, pembelajaran mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta kemampuan seseorang guna melakukan suatu hal untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Guru sebagai pendidik harus mampu mengembangkan pengalaman belajar yang memotivasi siswa secara langsung dengan menarik perhatian melalui penggunaan media atau materi pembelajaran menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat menunjang dan membangkitkan perhatian siswa dan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran. Pada sisi lain guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, menyenangkan, serta memotivasi dan mempermudah peserta didik dalam menerima dan memperoleh informasi atau pelajaran yang disampaikan.

Penelitian pengembangan model media pembelajaran *Crossword Puzzle Bergambar (MCP-G)* telah menjelaskan betapa pentingnya peran guru dalam menumbuhkan, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun demikian, studi yang ada lebih berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa kurang menganalisis implikasi jangka panjang faktor yang mempengaruhi hasil belajar seperti motivasi belajar. Penelitian ini memperlihatkan secara serius pentingnya menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa ketimbang hasil belajar. Mc. Donal menyatakan "*motivation is an energy change within the person characterized by effective arousal and anticipatory goal reaction* (Sadiman, 2011:73).

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, menjelaskan bahwa mendesain media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai sarana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Apa lagi dalam situasi pandemi COVID-19 saat ini. Guru hendaklah memiliki daya kreatif yang tinggi dalam menciptakan suasana belajar siswa kondusif guna dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan dari hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa pengembangan model media pembelajaran *Crossword Puzzle Bergambar (MCP-G)* telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif dengan kategori baik. Dengan demikian model media pembelajaran *Crossword Puzzle Bergambar (MCP-G)* dapat digunakan dalam menunjang motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dan dapat mengatasi permasalahan baik motivasi maupun prestasi hasil belajar. Hasil pengembangan ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi pokok lain. Sejalan dengan itu, dibutuhkan penelitian lanjutan yang melibatkan subyek dan materi yang lebih luas dengan mengakomodasi pengalaman dan masalah yang dihadapi siswa. Pengembangan media pembelajaran dengan cara ini diyakini dapat memecahkan masalah yang lebih komprehensi memungkinkan ditemukan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Kepala MIN 1 Bandar Lampung, yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan uji coba produk penelitian yang telah kami rancang ini. Selanjutnya ucapat terimakasih kami kepada tim redaksi jurna *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* yang dapat memfasilitasi terpublikasinya hasil penelitian kami. Harapan kami hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif media yang digunakan oleh guru dalam menunjang motivasi dan meningkatkan prestasi siswa pada situasi pembelajaran secara online di masa pandemi COVID-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPSSD. *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(1), 166–176.
- Agustiya, F., Sunarso, A., Haryani, S., Negeri, S. D., Karanganyar, K., Demak, K., & Tengah, J. (2017). Influence of CTL Model By Using Monopoly Game Media To The Students' Motivation And Science Learning Outcomes. *Journal Of Primary Education*, 6(2), 114–119. <https://doi.org/10.15294/jpe.v6i2.17559>
- Akçayır, M., Akçayır, G., Pektaş, H. M., & Ocak, M. A. (2016). Augmented Reality In Science Laboratories: The Effects Of Augmented Reality On University Students' Laboratory Skills and Attitudes Toward Science Laboratories. *Computers In Human Behavior*, 57, 334–342. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.054>
- Akhtar, S. N., Iqbal, M., & Tatlal, I. A. (2017). Relationship Between Intrinsic Motivation And Students' Academic Achievement: A Secondary Level Evidence. *Bulletin Of Education And Research*, 39(2), 19–29.
- Atiyah, U., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (Nht) Dengan Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *International Journal Of Elementary Education*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17284>
- Branch, R.B. (2009). Instructional design: the addie approach. Doi 10.1007/978-0-387-09506-6_3, springer science+business media, llc 2009
- Borg, w.r. & meredith d. Gall. 1983. Educational Reseach, An Education. Boston: allyn an bacon.
- Batubara, Husen, H. (2015). Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Informasi. 1(1), 1–12.
- Chandler, C. L., & Connell, J. P. (1987). Children's Intrinsic, Extrinsic And Internalized Motivation: A Developmental Study Of Children's Reasons For Liked and Disliked Behaviours. *British journal of Developmental Psychology*, 5(4), 357–365. <https://doi.org/10.1111/j.2044-835x.1987.tb01072.x>
- Childers, C. D. (1996). Using crossword Puzzles As An Aid To Studying Sociological Concepts. *Teaching Sociology*, 24(2), 231–235. <https://doi.org/10.2307/1318816>
- Crossman, E. K., & crossman, S. M. (1983). The Crossword Puzzle As A Teaching Tool. *Teaching Of Psychology*, 10(2), 98–99. https://doi.org/10.1207/s15328023top1002_10
- Davis, T. M., Shepherd, B., & Zwiefelhofer, T. (2009). Reviewing For Exams: Do Crossword Puzzle Help In The Success Of Student Learning?. *The Journal Of Effective Teaching* 9/2: 4-10. *The journal Of Effective Teaching*, 9(3), 4–10. Retrieved from <http://digital.library.wisc.edu/1793/34692>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2016). Building Autonomous Learners. *Building Autonomous Learners*, 9–29. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-630-0>
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(1), 149. <https://doi.org/10.22373/jid.v12i1.444>
- Ermaita, Pargito, P. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa). *Jurnal studi Sosial, Vol 4, No. 1 (2016)*, 4(1), 81–89.

- Fika Fatmawati & Hermanto. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 113–118. <https://doi.org/10.15294/jlj.v8i2.31057>
- Franklin, S., Peat, M., & Lewis, A. (2003). Non-traditional Interventions To Stimulate Discussion: The Use Of Games And Puzzles. *Journal of Biological Education*, 37(2), 79–84. <https://doi.org/10.1080/00219266.2003.9655856>
- Gaikwad, N., & Tankhiwale, S. (2012). Crossword Puzzles: Self-Learning Tool In Pharmacology. *Perspectives on Medical Education*, 1(5–6), 237–248. <https://doi.org/10.1007/s40037-012-0033-0>
- Ginayah, L. U., Mashuri, M. T., & Wardhani, R. R. A. A. . (2018). The effect Of Chemistry 3d Crossword Puzzle Media Toward Students ' Creative Ability On Hydrocarbon Topic At Class X SMA Negeri 12 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 1(2), 14–19.
- Guo, L., & Hariharan, S. (2012). Managing Knowledge In Times Of Organisational Change And Restructuring. *Knowledge and Process Management*, 19(2), 53–68. <https://doi.org/10.1002/kpm>
- Hakim, A. R. (2019). Teka teki Silang Matematika Untuk Kelas 1 Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika. *Seminar & Conference Proceedings Of UMT*, (2017), 125–134. Retrieved from <http://jurnal.umat.ac.id/index.php/cpu/article/view/1691>
- Hamzah B. Uno . 2016 .“ teori motivasi dan pengukurannya”. Jakarta; PT Bumi Aksara.
- Halidi, H. M., & Saehana, S. N. H. Dan S. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Tik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu. *Jurnal mitra sains*, 3(1), 53–60.
- Hidi, S., & Ann Renninger, K. (2006). The four-Phase Model Of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Iwan, & Falahudin. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal lingkaran widyaiswara (www.juliwi.com) edisi 1 no. 4, oktober – desember 2014, p.104 – 117 issn: 2355-4118 masyarakat*, 1(4), 104–117.
- Kartika Sari, P., Rostini, D., Ahmad, A., Fajarianto, O., & Yulistiani, N. (2020). The Effect Of Poster Media On Students' Learning Motivation In Social Science For Primary Students. (ICELS 2019), 371–375. <https://doi.org/10.5220/0008999203710375>
- Kelana, J. B. (2018). The effect Of The Learning Media and The Ability To Think Creative Of To The Ability To Science Literacy Student Of Elementary School. *Primaryedu - Journal Of Primary Education*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.22460/pej.v2i2.1008>
- Laksmi, P. K., Sujana, I. W., & Suryaabadi, I. B. G. (2014). Pengaruh model pembelajaran berbasis otak (Brain Based Learning) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VSD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Lazowski, R. A., & hulleman, C. S. (2016). Motivation Interventions In Education: A Meta-Analytic Review. *Review Of Educational Research*, 86(2), 602–640. <https://doi.org/10.3102/0034654315617832>
- Legault, L. (2020). Encyclopedia Of Personality And Individual Differences. *Encyclopedia Of Personality And Individual Differences*, (november 2016). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8>

- Lestari, Y., &SB., N. S. (2020). Development of Crossword Puzzles In The Learning Of Explanatory Text Summarization. *Elementary School Teacher*, 3(1), 75–76. <https://doi.org/10.15294/est.v3i1.27912>
- Luo, J., Yang, M., Shen, Y., Qu, Q., &Chai, H. (2019). Learning Document Embeddings With Crossword Prediction*. *33rd AAAI conference On Artificial Intelligence, Aaai 2019, 31st Innovative Applications Of Artificial Intelligence Conference, Iaaai 2019 And The 9th Aaai Symposium On Educational Advances In Artificial Intelligence, EAAI 2019*, 9993–9994. <https://doi.org/10.1609/aaai.v33i01.33019993>
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., &Sukamto, S. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz Dan Media Teka Teki Silang. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 151. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18522>
- Makherus Sholeh, Raihanatul Jannah, Mahmudah, K. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Efektif Dan Bermakna Di Mi Perwanida Blitar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6, 16–31.
- Maududi, A., &Purwanto, E. (2018). Influence of Pictorial Crossword Puzzle Media Toward Vocabulary Mastery And Initial Writing Skills Of Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, 7(3), 318–323. <https://doi.org/10.15294/jpe.v7i3.24214>
- Mueller, S., &Veinott, E. S. (2018). Testing the Effectiveness Of Crossword Games On Immediate and Delayed Memory For Scientific Vocabulary And Concepts. *Cogsci 2018*, 2134–2139.
- Munawaroh, S., Nuswowati, M., &Susatyo, B. (2016). Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(1), 1672–1682.
- Nashar. (2004). Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran. Jakarta: Delia Press.
- Patel, J., &Dave, D. (2019). Implementation and Evaluation Of Puzzle-Based Learning In The First MBBS Students. *National Journal Of Physiology, Pharmacy And Pharmacology*, 9(0), 1. <https://doi.org/10.5455/njppp.2019.9.0309628032019>
- Patrick, S., Vishwakarma, K., Giri, V. P., Datta, D., Kumawat, P., Singh, P., &Matreja, P. S. (2018). The Usefulness Of Crossword Puzzle As A Self-Learning Tool In Pharmacology. *Journal of Advances In Medical Education & Professionalism*, 6(4), 181–185.
- Pradika, I. P. H., Negara, I. G. A. O., &Asri, I. G. A. A. S. (2017). Pengaruh model Pembelajaran Course Review Horey Berbantuan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS SiswaKelas V SD Gugus Budi Utomo Dentim tahun Pelajaran 2016 / 2017. *E-journal pgsd universitas pendidikan ganesha*, 5(3), 1–7.
- Purwaningsih, S. (2019). Permainan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas dan hasil Belajar PKN Materi Sumpah Pemuda Pada Siswa Kelas III SDN 1 Sidowayah Polanharjo Klaten Semester I Tahun Pelajaran. (2), 314–328.
- Renninger, K. A., &Hidi, S. E. (2021). Interest Development, Self-Related Information Processing, and Practice. *Theory into practice*, 00(00), 1–12. <https://doi.org/10.1080/00405841.2021.1932159>
- Rusmiatun. (2021). Meningkatkan MinatdanAktivitasBelajarsiswa Melalui MetodeTypestad BerbantuanCrossworld Puzlle Padamateri Interaksi AntarRuang

- Negara-Negara Asia dan Benua lainnya di Kelas IX/ASMPN 5 Masbagik Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal ilmiah rinjani (jir) media informasi ilmiah universitas gunung rinjani vol. 9. No. 1. Tahun 202*, 9(1), 105–118.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sardiman, 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shah, S., Lynch, L. M. J., & Macias-Moriarity, L. Z. (2010). Crossword puzzles As A Tool To Enhance Learning About Anti-Ulcer Agents. *American journal of pharmaceutical education*, 74(7), 1–5. <https://doi.org/10.5688/aj7407117>
- Siti Nurjanah, & Sumarmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di MI Al Busyro. *Premiere: Journal Of Islamic Elementary Education*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.85>
- Tifi, A., Turin, D., Divini, I. E., & Severino, S. (2004). Crosswords Supporting Concept Mapping Learning. *Technology*, (1984).
- Viagustati, Arana, D., Sudirman, & Pamelasari, Diah, S. (2016). Pengembangan media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber belajar Untuk Siswa SMP. *Unnes science education journal*, 5(3), 1418–1423. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Weisskirch, R. S. (2006). An analysis Of Instructor created Crossword Puzzles For Student Review. *College teaching*, 54(1), 198–201. <https://doi.org/10.3200/ctch.54.1.198-201>
- Yardimci, F., Bektaş, M., Özkütük, N., Muslu, G. K., Gerçeker, G. Ö., & Başbakkal, Z. (2017). A study Of The Relationship Between The Study Process, Motivation Resources, and Motivation problems Of Nursing Students In Different Educational Systems. *Nurse education today*, 48, 13–18. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2016.09.017>
- Yuriev, E., Capuano, B., & Short, J. L. (2016). Crossword Puzzles For Chemistry Education: Learning Goals beyond vocabulary. *Chemistry education research and practice*, 17(3), 532–554. <https://doi.org/10.1039/c6rp00018e>
- Zamani, Somayeh Biparva Haghghi, (2021). The Use Of Crossword Puzzles As An Educational Tool. 9(2). <https://doi.org/10.30476/jamp.2021.87911.1330>.received