

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS TEKA-TEKI SILANG PADA TEMA 2 BERMAIN DI LINGKUNGAN KELAS II SDS MUHAMMADIYAH 16 MEDAN

Sania Juli Arafah¹, Masta Marselina Sembiring², Dila Handayani³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan

arafahnia8@gmail.com

ABSTRACT; *This research aims to develop a crossword-based flashcard learning media on the theme Playing in the Environment for second-grade students at SDS Muhammadiyah 16 Medan. The background of this study stems from low student achievement and limited vocabulary understanding due to conventional learning methods and minimal use of instructional media. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The research subjects consisted of one material expert, one media expert, one learning practitioner, and 20 second-grade students. Data were collected through interviews, observations, validation questionnaires, and pretest-posttest assessments. The results of the material expert validation showed a feasibility percentage of 94.28%, categorized as very feasible, while the media expert validation obtained 93.75%, also categorized as very feasible. Practicality testing by the teacher indicated that the media was very practical to use in the learning process. The effectiveness test results, based on the comparison between pretest and posttest scores, showed an increase in students' learning outcomes, achieving the complete category in classical mastery. Therefore, the crossword-based flashcard learning media is declared feasible, practical, and effective as an alternative learning medium in thematic instruction for second-grade elementary students to enhance vocabulary comprehension and learning outcomes.*

Keywords: *Learning Media, Flashcard, Crossword Puzzle, Thematic Learning, Learning Outcomes.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran **flashcard berbasis teka-teki silang** pada tema *Bermain di Lingkungan* untuk peserta didik kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya minat dan pemahaman terhadap kosakata akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim penggunaan media. Jenis penelitian yang digunakan adalah **Research and Development (R&D)** dengan model **ADDIE** (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian terdiri dari satu ahli materi, satu ahli media, satu praktisi pendidikan, dan 20 peserta didik kelas II. Instrumen pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket validasi, serta tes pretest dan posttest. Hasil validasi ahli materi menunjukkan

persentase kelayakan sebesar **94,28%** dengan kriteria *sangat layak*, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase **93,75%** dengan kriteria *sangat layak*. Uji praktikalitas oleh guru menunjukkan media ini *sangat praktis* digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji efektivitas melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai kategori *tuntas*. Dengan demikian, media pembelajaran **flashcard berbasis teka-teki silang** layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar untuk meningkatkan pemahaman kosakata serta hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flashcard, Teka-Teki Silang, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar, khususnya dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 yang bersifat tematik. Pembelajaran tematik menuntut peserta didik untuk menguasai kosakata dan kemampuan berpikir analitis sesuai tingkatan Taksonomi Bloom. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran seringkali masih bersifat konvensional dan berpusat pada ceramah, sehingga peserta didik cenderung merasa jenuh dan kesulitan memahami makna kosakata baru yang menjadi dasar kemampuan berpikir kritis mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan, ditemukan bahwa minat dan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa 61% peserta didik belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan (70), sementara hanya 39% yang dinyatakan tuntas. Kendala utama terletak pada keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan kurangnya pemanfaatan teknologi, sehingga peserta didik kesulitan dalam merekam dan menginterpretasikan kosakata baru yang terdapat dalam buku teks tematik.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan pengembangan media *Flashcard* berbasis teka-teki silang. Media ini dipilih karena mampu mengkombinasikan kekuatan visual gambar pada kartu dengan permainan asah otak yang menyenangkan, yang terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat serta kemampuan analisis siswa. Melalui penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka-teki Silang pada Tema 2 Bermain di Lingkungan Kelas II", diharapkan media ini dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan pemahaman kosakata, dan memperbaiki hasil belajar peserta didik secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model **ADDIE** yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian bertujuan mengembangkan **media pembelajaran flash card berbasis teka-teki silang** untuk kelas II Tema 2 Subtema 1.

Penelitian dilaksanakan di **SD Muhammadiyah 16 Medan** mulai bulan Juli hingga selesai. Subjek penelitian terdiri dari **ahli media, ahli materi, guru kelas II, dan 20 peserta didik kelas II**, sedangkan objek penelitian adalah media flashcard berbasis teka-teki silang.

Tahap **analisis** meliputi analisis kebutuhan, kurikulum dan materi, serta karakteristik peserta didik. Tahap **desain** mencakup perancangan tampilan flashcard, pemilihan kosakata, dan desain gambar. Tahap **pengembangan** dilakukan dengan pembuatan media dan validasi oleh ahli media serta ahli materi. Tahap **implementasi** dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik dan penilaian oleh guru. Tahap **evaluasi** bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang telah direvisi.

Teknik pengumpulan data meliputi **kuesioner, wawancara, observasi, dan tes (pre-test dan post-test)**. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian **Research and Development (R&D)** yang bertujuan mengembangkan **media pembelajaran flashcard berbasis teka-teki silang** pada Tema 2 *Bermain di Lingkungan* untuk siswa kelas II SD Swasta Muhammadiyah 16 Medan tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil bulan Juli–September dengan subjek uji coba sebanyak **20 peserta didik** kelas II.

Tahap **analisis** dilakukan melalui observasi pembelajaran, analisis kurikulum, perangkat pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, pemanfaatan media belum optimal, dan hasil belajar siswa masih rendah sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik.

Tahap **desain** meliputi perancangan konsep media, penyusunan materi dan soal, serta pembuatan instrumen penilaian berdasarkan kurikulum 2013. Tahap **pengembangan** menghasilkan media flashcard berbasis teka-teki silang yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi akhir menunjukkan media **sangat layak**, dengan persentase kelayakan ahli materi **94,28%** dan ahli media **93,75%**.

Tahap **implementasi** dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik. Kepraktisan media dinilai oleh guru kelas II dan memperoleh persentase **95%** dengan kategori **sangat praktis**. Efektivitas media diukur melalui pre-test dan post-test, yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari **62,75** menjadi **88**, serta ketuntasan belajar klasikal mencapai **80%**.

Tahap **evaluasi** menunjukkan bahwa media pembelajaran flashcard berbasis teka-teki silang memenuhi kriteria **valid, praktis, dan efektif**, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat pada BAB IV, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil uji validitas pada media pembelajaran flashcards berbasis teka-teki silang ini diperoleh dari ahli media dan materi. ahli media memberikan total skor 75 dengan persentase kelayakan sebesar 93,75% dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli materi memberikan total skor 66 dengan persentase kelayakan 94,28% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dari hasil validasi media dan materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flashcards berbasis teka-teki silang ini sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil uji praktikalitas pada media pembelajaran flashcards berbasis teka-teki silang ini diperoleh dari ahli praktisi pendidikan yaitu guru wali kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan. total skor yang diperoleh adalah 76 dengan persentase 95% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sehingga dari hasil validasi praktisi pendidikan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flashcards berbasis teka-teki silang yang dikembangkan oleh peneliti sudah sangat praktis.

3. Tingkat keefektifan media pembelajaran flashcards berbasis teka-teki silang ini diperoleh dari data pre-test dan post-test. dari hasil pre-test diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,75 (tidak tuntas KKM) dengan persentase ketuntasan sebesar 30% kategori “Tidak Efektif”. Sedangkan dari hasil post-test diperoleh nilai rata-rata sebesar 88 (Tuntas KKM) dengan persentase ketuntasan sebesar 100% kategori “Sangat Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat dikategorikan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan peneliti pada penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, diharapkan dapat termotivasi dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar tercapainya proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan media dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan kemampuan belajarnya dan meningkatkan konsentrasi peserta didik pada proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan bahwa penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi yang berguna dalam upaya mengembangkan media pembelajaran untuk peneliti di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, D. (2020). *Kekurangan Media Flashcard (h. 148)*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini.
- Aqib, Z. Dkk. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (h. 41)*. Rama Widya.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Rosda.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran (h. 23, 29-30)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Faisal dan Stelly Martha Lova. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (h. 544)*. Medan: CV Harapan Cerdas.
- Febriyanto. (2019). *Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (h. 110, 3(2))*. Jurnal Komunikasi Pendidikan.

- Fitriyani & Nulanda. (2017). Efektivitas Media Flashcard dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah*. Vol.4,(2). 167-182.
- Genjek. (2019). Pengembangan Media *Flashcard* Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis (h. 150). *Joyful Learning Journal*.
- Ilmaya. (2019). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Media Flashcard Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal At-Tayyibah Candi Sidoarjo* (h. 25). Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Sunan Ampel Surabaya.
- Karo-karo, Isran Rasyid dan Rohani. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran* (h. 95). Jurnal FITK UIN-SU Medan, 7 (1).
- Lindawati, Ni Putu. (2018). *Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar dengan Menggunakan Flashcard*, 2 (2), 61-62. Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia.
- Magdalena, I. D. (2013). *Desain Pembelajaran SD* (h. 86) . Sukabumi: CV Jejak.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (h. 124). Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyatiningsih, Endang. Model Pembelajaran. *Artikel (Online)*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. Diakses pada 20 Februari 2023.
- Murfiah, Uum. (2017). *Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktik di Sekolah* (h. 7). Bandung: Refika Aditama.
- Noviana, Ulfa. (2020). Analisis Media Pembelajaran *Flashcard* untuk Anak Usia Dini (h. 38, 1(1)). *Indonesia Journal of Early Childhood Education*.
- Nunuk, Suryani dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif* (h. 5). Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rima, dkk. (2018). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 2528-5173.
- Sarinta, Noperita. (2019). *Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash pada Tema 4 Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SDN 101771 Tembung T.A 2018/2019*. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.

- Setiawan, Indra. (2019). Pengaruh Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya. *JPGSD*. Vol.7, (1). 2539-2548.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sumiharsono. (2018). *Media Pembelajaran* (h. 1). Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sundayana, H. Rostina. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (h. 7-8). Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (h. 241). Jakarta: Kharisma Putra Grafika.
- Trisnanti, T. (2018). Media Flashcard dan Macam-macam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Umroh, K. (2019). *Langkah Menggunakan Media*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Jakarta.
- Wahyuni, Sri. (2020). *Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku"*, 4(1), 9-16. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Zahid, Ramadhan Al Fikri. (2022). "Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Listening Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 217 Gresik", 10(3), 498-507. *JPGSD*.