

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORLD PUZZLE DALAM MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH

Lika Hestyaningsih¹ wulan Pramudita² Evi Risky Mularsih³
Lika.insip@gmail.com wlnnnp11@gmail.com evi.insip@gmail.com

Abstrak

This research aims to explain the application of using Cross world learning media in enhancing the cognitive development aspects of madrasah ibtidaiyah students. This study uses qualitative research methods with a qualitative descriptive approach. The results of this study indicate that the use of crossword puzzles as a learning medium is effective in enhancing various cognitive aspects of elementary school students. The activity of solving crossword puzzles not only helps students improve their memory and understanding of concepts but also stimulates critical and creative thinking skills. In an interactive and enjoyable way, students become more engaged in the learning process, which contributes to an increase in their learning motivation.

Keywords: learning media,fuzzle, Madrasah Ibtidaiyah students

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Salah satu aspek yang sangat penting dalam pendidikan dasar adalah perkembangan kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah crossword puzzle. Crossword puzzle tidak

hanya menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Penggunaan crossword puzzle dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mengingat informasi, meningkatkan kosakata, serta mengembangkan kemampuan analisis dan sintesis.

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* yang berarti mengetahui. Pada kamus besar Bahasa Indonesia,kognisi diartikan dengan empat pengertian,yaitu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan,termasuk kessadaran dan perasaan dan usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri dan hasil pemerolehan pengetahuan. Kognitif adalah suatu proses berpikir yakni kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai,dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Pada aspek pengembangan kognitif,kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berpikir secara logis,berpikir kritis,dapat memberi alasan,mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yan dihadapi. Brunner membagi proses perkembangan perilaku kognitif dalam tiga periode, yaitu: *Pertama*, tingkat enaktif merupakan suatu masa Ketika individu berusaha memahami lingkungannya;*Kedua*,Ikonik. Tahap ini terjadi pada saat anak telah menginjakkan di taman kanak-kanak.Pada tahap ini anak banyak belajar dari contoh yang dilihatnya gambaran contoh dari orang yang dikaguminya yang menjadi gambaran mentalnya dan memengaruhi

perkembangan kognitifnya. *Ketiga,Penggunaan lambang di mana pada saat ini anak telah duduk di bangku sekolah dasar kelas akhir atau pada fase C.*

Jean Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat tahapan yang berhubungan seiring pertambahan usia antara lain: Tahap sensorimotor (0-2 tahun) yaitu saat bay belajar melalui sensoris dan aktivitas motorik, tahap praoperasional (2-7 tahun) dalam tahapan ini anak mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata,bayangan dan gambar-gambar,Tahap operasional konkret (7-11 tahun) dimana anak sudah mulai emnginjakan kakinya di sekolah dasar (SD). Pada tahap ini pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif. Konsep yang semula samar-samar,kini menjadi konkret.Anak sudah mampu berpikir rasional dan melakukan aktivitas logis tertentu,walaupun masih terbatas pada objek konkret,dan terakhir tahap operasional formal (12-16 tahun) Pada fase ini anak sudah mengerti konsep dan dapat berpikir baik secara konkret maupun abstrak,sehingga tidak perlu menggunakan alat peraga¹

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Media ini berfungsi sebagai prantara dalam menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah komponen yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat

¹ Muh.Daud., dkk *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*. KENCANA: Jakarta (2021).Hal 59-67

merangsang siswa untuk belajar.² media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar.³ Media Crossword Puzzle merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang terbentuk sebuah kata berdasarkan pertanyaan yang diberikan. Media pembelajaran Crossword Puzzle (teka-teki silang) merupakan susunan teks peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat menumbuhkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran⁴.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini jenis deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan dan memahami fenomena sosial atau perilaku manusia berdasarkan data non-numerik⁵. penelitian kualitatif menekankan pada proses dan makna yang tidak diukur secara ketat melalui statistik, melainkan menggunakan data deskriptif seperti kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.⁶ juga menegaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena dalam konteks tertentu dan bagaimana individu

² Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2009

³ Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Alensindo 2007

⁴ Zulfikri. *Media Pembelajaran: Penggunaan Crossword Puzzle dalam Proses Pembelajaran*. [Jakarta: Penerbit Edukasi, 2017](#)

⁵ Baherianta Tarigan, “Analisis Validitas Isi Pada Buku Teks Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII Kurikulum Merdeka Tahun 2021 Ontent Validity Analysis of Indonesian Language Textbooks for Class VIII Independent Curriculum 2021,” *Jurnal Teologi Cultivation* 5, no. 2 (2021): 86–102, <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>.

memberikan makna pada pengalaman mereka. Dengan demikian, metode deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang interaksi sosial dan konstruksi makna dalam berbagai konteks⁷.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pererapan media pembelajaran cross world. Sumber data dari penelitian ini adalah media pembelajaran cross world yang diterapkan di madrasah ibtidaiyah tersebut.

C. Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) memerlukan metode yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Salah satu media yang efektif adalah crossword puzzle, yang telah terbukti mampu mendukung proses belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya membantu dalam mengajarkan kosakata, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa. Dalam konteks pembelajaran, penerapan crossword puzzle dapat memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif peserta didik.

Penelitian oleh Afifah dan Sari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan crossword puzzle dapat meningkatkan daya ingat dan

⁷ Sukmadinata, "Metode Penelitian," 2020, 61–72.

pemahaman konsep siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang menggunakan media ini menunjukkan hasil yang lebih baik dalam tes pemahaman materi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Puzzle silang mendorong siswa untuk mengingat informasi melalui pengulangan aktif, yang merupakan kunci untuk meningkatkan retensi memori. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁸

Selain meningkatkan daya ingat, crossword puzzle juga merangsang berpikir kritis dan kreatif siswa. Menurut penelitian oleh Nugroho dan Hidayah (2021), ketika siswa dihadapkan pada tantangan untuk menemukan kata-kata yang tepat dalam puzzle, mereka perlu menganalisis dan memecahkan masalah. Proses ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir logis dan strategis. Dengan demikian, crossword puzzle bukan hanya sekadar alat belajar, tetapi juga dapat dijadikan sarana untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.⁹

Penggunaan crossword puzzle juga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Dalam kegiatan kelompok, siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan puzzle, yang mendorong komunikasi dan

⁸ Afifah dan Sari, "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi IPA" *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 3 No.1 (2020),45-58

⁹ Nugroho," Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa" *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol.5 No.2 (2021),123-130

interaksi antar teman. Menurut Iskandar dan Rohmawati (2019), kolaborasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan keterampilan sosial siswa. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi rasa cemas yang sering dirasakan siswa saat menghadapi ujian.¹⁰

Media pembelajaran crossword puzzle dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang inovatif. Penilaian yang dilakukan melalui media ini memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa tertekan. Penggunaan media interaktif crossword puzzle dalam evaluasi pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai pemahaman siswa.

2. Pengaruh Aspek Kognitif dalam Penggunaan Media Pembelajaran Crossworld Puzzle

Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti crossword puzzle semakin diminati dalam proses pendidikan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung aspek perkembangan kognitif. Teka-teki silang sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memperkuat pengetahuan yang telah diajarkan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai aspek kognitif. Dengan desain yang menarik dan interaktif, crossword

¹⁰ Iskandar, Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran dengan Media Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.12 No.2 (2019),99-107

puzzle tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat berpengaruh positif terhadap berbagai aspek kognitif siswa, terutama daya ingat, pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan motivasi belajar.

a. Daya Ingat

Aspek kognitif pertama yang paling terpengaruh oleh penggunaan crossword puzzle adalah daya ingat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahman dan Wulandari (2021), penggunaan crossword puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi siswa secara signifikan. Dalam aktivitas menyusun puzzle, siswa diharuskan untuk mengingat informasi dan menerapkannya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran crossword puzzle ini memiliki kemampuan mengingat yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.¹¹ Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dapat memperkuat daya ingat jangka panjang siswa.

b. Pemahaman Konsep

Selain daya ingat, pemahaman konsep juga merupakan aspek kognitif yang mengalami peningkatan. Menurut Lestari dan Anwar

¹¹ Rahman dkk,” Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Daya Ingat Siswa”*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.7 No.1 (2021),23-30

siswa yang menggunakan crossword puzzle dalam pembelajaran materi seperti IPA dan Matematika menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Aktivitas menyusun kata-kata dalam puzzle membantu siswa untuk mengaitkan informasi dan memvisualisasikan hubungan antar konsep, yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami konteks dan makna di balik setiap istilah, yang penting dalam penguasaan materi pelajaran.¹²

c. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah aspek lain yang signifikan terpengaruh oleh penggunaan crossword puzzle. Menurut Sari dan Nugroho (2022), siswa yang terlibat dalam aktivitas puzzle menunjukkan peningkatan dalam kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Dalam usaha mencari kata yang tepat untuk menyelesaikan puzzle, siswa dituntut untuk berpikir logis dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Proses ini mengasah keterampilan berpikir kritis mereka, yang sangat penting untuk pengembangan akademis dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, crossword puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai media untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.¹³

¹² Lestari dkk, Penerapan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol.4 No.2 (2020), 112-120

¹³ Nugroho,” Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk

d. Kreativitas

Kreativitas siswa juga berkembang melalui penggunaan crossword puzzle. Siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan puzzle dapat menghasilkan ide-ide baru dan solusi yang inovatif. Aktivitas menyusun kata dalam konteks yang menyenangkan merangsang siswa untuk berpikir di luar batasan konvensional, yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan kreatif. Dengan cara ini, crossword puzzle tidak hanya meningkatkan aspek kognitif lainnya, tetapi juga mendorong siswa untuk berinovasi dan menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah.

e. Motivasi Belajar

Aspek kognitif lain yang terpengaruh adalah motivasi belajar siswa. Kegiatan yang menyenangkan ini membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Motivasi yang tinggi ini menjadi faktor utama dalam keberhasilan akademik siswa, karena siswa yang termotivasi cenderung memiliki semangat yang baik dalam belajar.

f. Interaksi Sosial

Penggunaan crossword puzzle juga dapat meningkatkan interaksi sosial di antara siswa. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan puzzle sering dilakukan dalam kelompok, di mana siswa dapat

bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Interaksi sosial ini sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional siswa, serta menciptakan iklim pembelajaran yang lebih inklusif.

Dengan demikian, penggunaan crossword puzzle dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kognitif siswa. Dari peningkatan daya ingat, pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, hingga motivasi belajar, semua aspek ini saling berinteraksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penggunaan crossword puzzle sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan berbagai aspek kognitif siswa di tingkat SD/MI. Aktivitas menyusun teka-teki silang tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, siswa lebih terlibat dalam proses belajar, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar mereka.

Selain itu, penerapan crossword puzzle dalam pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan puzzle, yang meningkatkan interaksi sosial dan mendukung perkembangan sosial-emosional mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung perkembangan holistik siswa.

Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan siswa dapat mencapai potensi terbaik mereka dalam proses belajar, serta meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk mengintegrasikan crossword puzzle dalam metode pengajaran mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dan dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Muh.Daud.(2021). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak,Jakarta: KENCANA
- Arsyad, Azhar (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, Halaman 4.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, Halaman 2.
- Rahman, F., & Wulandari, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Daya Ingat Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 23-30.
- Lestari, P. S., & Anwar, M. (2020). Penerapan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 112-120.
- Sari, D., & Nugroho, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Penggunaan Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 45-53.
- Hadi, S., & Zulkifli, M. (2023). Peran Media Crossword Puzzle dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*, 5(1), 67-74.
- Iskandar.(2019) Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran dengan Media Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.12 No.2,99-107
- Zulfikri(2017). *Media Pembelajaran: Penggunaan Crossword Puzzle dalam Proses Pembelajaran*
- Afifah dan Sari(2020), "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi IPA" *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 3 No.1,45-58