

## Pengembangan Media Teka-Teki Silang Bergambar untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Sekolah Dasar

Nursaida Siagian

Jalan William Iskandar Ps.V, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang  
nursaida306202055@uinsu.ac.id

Sapri

Jalan William Iskandar Ps.V, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang  
sapri@uinsu.ac.id

---

Received: 23/05/2024

Accepted: 28/06/2024

Revised: 22/06/2024

Publication: 30/06/2024

---

### Abstrak

Membaca permulaan menjadi isu khusus dalam usaha peningkatan kualitas literasi. Fakta lapangan menunjukkan bahwa kampanye gerakan membaca belum berimplikasi pada kuantitas bacaan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan media pembelajaran teka-teki silang bergambar dan menguji validitasnya. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan. Peneliti menggunakan pengembangan model ADDIE (*analytic, design, development, implement, and evaluations*). Subjek penelitian adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah Sigambal 06 yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini menghasilkan informasi bahwa media teka-teki silang bergambar memiliki nilai validitas sebesar 80%. Selain itu, tingkat kepraktisan yang diperoleh dari respons guru yang mendapat nilai persentase 90%. Lebih lanjut, respons efektivitas media yang didapatkan dari peningkatan pembelajaran peserta didik yang berada pada kategori tinggi senilai 0,8. Berdasarkan hasil uji validitas, teka-teki silang bergambar berbasis cerita terbukti efektif dalam mengatasi kesulitan membaca sehingga produk ini layak untuk digunakan dan memungkinkan upaya pemanfaatan sebagai media pembelajaran di kelas tinggi.

**Kata Kunci:** Teka-Teki Silang, Kesulitan Membaca



## A. Pendahuluan

Membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap orang ketika menempuh pendidikan (Lubis, 2023). Membaca dapat dikatakan sebagai upaya mempelajari sesuatu yang belum diketahui, mengalami sesuatu yang baru, atau mempelajari sesuatu yang tertulis dengan membaca nyaring atau dalam hati (Syaifullah dkk., 2022). Keterampilan membaca merupakan proses yang sangat panjang, mulai dari mengenal simbol huruf demi huruf hingga menafsirkan teks (Harianto, 2020). Melalui membaca dapat meningkatkan aktivitas otak, menambah pengetahuan dan meningkatkan daya ingat. Pada dasarnya membaca harus dikenalkan kepada anak melalui permainan yang menyenangkan sejak dini. Dapat dikatakan bahwa pada jenjang pendidikan dasar, tanggung jawab pengajaran membaca dan menulis ditekankan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Akan tetapi, konsep dan standar keterampilan membaca tidak selalu sejalan dengan fakta lapangan. Masri dkk., (2022) dalam penelitian yang dilakukan pada periode 2022 menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa sekolah dasar di Kabupaten Labuhanbatu berada pada kategori rendah. Fenomena tersebut sejalan dengan fakta yang diperoleh di Sekolah Dasar Swasta 06 Muhammadiyah Sigambal. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan terhadap siswa dan guru kelas II di Sekolah Dasar Swasta 06 Muhammadiyah Sigambal pada tanggal 15 Maret 2024, peneliti menemukan fakta bahwa terdapat kesenjangan keterampilan membaca pada siswa. Hal tersebut didasarkan pada dokumentasi hasil belajar keterampilan membaca, diperoleh data bahwa 19 siswa belum mampu membaca secara lancar dan 6 siswa berada pada kategori lancar.

Fenomena tersebut tentu menjadi kendala dalam pembelajaran bahasa (Ratnasari & Adiwijaya, 2023). Lebih lanjut, Ariawan (2020) menuliskan bahwa membaca memegang peranan penting sebagai upaya penambahan kognitif siswa sekolah dasar. Dampaknya, siswa mengalami kesulitan mengomunikasikan gagasan secara lisan (Ratnasari & Adiwijaya, 2023).

Fakta lain di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih berfokus pada bahan ajar dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Padahal, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nugrahani et al., 2024) menunjukkan bahwa tingkat keterbacaan bahan ajar yang diterbitkan oleh Kemdikbudristekdikti memiliki kesenjangan standar dan keterampilan yang dimiliki siswa.

Di era modern, terdapat beragam perkembangan arus informasi yang tersebar dalam berbagai bidang (Karim 2020). Sektor pendidikan harus berkonsentrasi pada tujuan utama, yaitu pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara bersamaan (Daulay dkk, 2024). Salah satu aspek koordinasi adalah mengembangkan cara penggunaan media pembelajaran yang dapat dipahami dan dikuasai guru. Hal ini memungkinkan guru untuk menyampaikan bahan ajar secara efektif, informatif dan sukses.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau tema, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa dengan tujuan memudahkan proses belajar mengajar. Media audiovisual biasanya digunakan untuk memulai proses pembelajaran (Samsul Haq, 2023). Penggunaan media dalam pendidikan tidak hanya sebatas penggunaan kata-kata (simbol linguistik) tetapi juga mencakup unsur visual, audio dan interaktif dengan harapan dapat menciptakan pengalaman



belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Moto, 2019). Teka-teki silang merupakan salah satu media atau permainan yang membantu anak meningkatkan pemahaman bacaan serta melatih daya ingat dan kemampuan pemahaman (Ferdiana, 2020).

Teka-teki silang biasanya terdiri dari soal-soal yang memerlukan jawaban horizontal dan vertikal pada ruang-ruang kosong (Permana dan Sintia, 2021). Keunggulan media teka-teki silang adalah menyelesaikan teka-teki silang meningkatkan proses dan kinerja belajar siswa karena dapat memperkuat daya ingat otak siswa dengan menciptakan pikiran lembut yang jernih dan rileks (Wahyuningsih, 2021).

Pemilihan media teka-teki silang bertujuan untuk menjadi jembatan yang membuat siswa merasa proses pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Struktur teka-teki silang yang terdiri dari soal-soal dengan jawaban horizontal dan vertikal, dapat digunakan pada tingkat pembelajaran yang berbeda (Said, Paputungan dan Tangio, 2021). Pada penelitian Wijaksono S dan Siddik (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teka-teki silang efektif untuk meningkatkan kosakata siswa. Hasil tersebut membuktikan bahwa media ini tidak hanya mudah membantu kinerja guru, tetapi juga memberikan keleluasaan dalam memilih materi berdasarkan tujuan pembelajaran tertentu (Amalia dan Hidayat, 2018). Keunggulan media teka-teki silang bergambar selain mudah dalam penggunaannya adalah gambarnya yang menarik sehingga merangsang imajinasi anak (Nikmah, 2019). Diharapkan dengan adanya teka-teki silang bergambar ini akan semakin meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Kebaruan penelitian ini didapatkan dengan membandingkannya terhadap penelitian terkait. Misalnya, penelitian pengembangan media teka-teki silang bergambar yang dilakukan oleh Nikmah (2019), menunjukkan bahwa media teka-teki silang bergambar berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki nilai validitas yang tinggi sehingga menunjang pembelajaran siswa. Hasil penelitian tindakan kelas lainnya yang dilakukan Purwoko dan Masitoh (2022) menyatakan bahwa teka-teki silang bergambar mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Rianto (2020) yang menunjukkan bahwa teka-teki silang bergambar pada pengenalan kosa kata berpengaruh pada anak tunagrahita ringan dengan kategori sedang. Selanjutnya, penelitian Rosnani, Lian, dan Sari (2023). menyatakan bahwa media teka-teki silang bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa usia 5-6 tahun dengan peningkatan sebesar 41,4 dari siklus I ke siklus II.

Sebagai spesifikasi penelitian, peneliti mengarahkan fokus pada pengembangan media teka-teki silang berbasis gambar pada kelas rendah, kelas II. Pemilihan ini mejadi pembeda yang signifikan disbanding penelitali lainnya yang memfokuskan penelitian pada pembelajaran kelas luar biasa. Argumen tersebut menguatkan hasil penelitian terdahulu bahwa media teka-teki silang menjadi pilihan tepat yang merefleksikan keberhasilan penguasaan keterampilan membaca.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah *research and development* (R&D) melalui pengembangan produk atau penyempurnaan produk yang sudah ada agar dapat digunakan dengan lebih efektif (Salim dan Haidir, 2019). Model yang



digunakan peneliti merupakan pengembangan dari ADDIE (*analytic, design, development, implement, and evaluations*) (Rusmayana, 2021). Model penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk yang sudah ada secara lebih efisien melalui pengujian kelayakan berdasarkan berbagai aspek seperti kelayakan, efektivitas dan kepraktisan.

Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas II Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah Sigambal 06. Desain tes awal terdiri dari instrumen tes dan wawancara dengan guru kelas untuk menganalisis permasalahan kelas (1) validasi data dari ahli yang terdiri dari ahli media, ahli isi, dan ahli materi; (2) data angket guru dan siswa menyikapi uji praktikalitas produk; dan (3) tes untuk menguji keefektifan produk melalui penggunaan post-test dan pre-test yang dilakukan siswa. Uji kelayakan yang digunakan peneliti pada produk dan materi, yaitu skala likert untuk mengukur kelayakan materi, skala guttman untuk mengukur kelayakan produk, dan tes untuk menguji keefektifan produk.

### C. Hasil dan Diskusi

#### 1. Hasil

##### a. Pengembangan Media Teka-Teki Silang Bergambar Berbasis Cerita

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran teka-teki silang bergambar berbasis cerita untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Pengembangan media teka-teki silang bergambar berbasis cerita ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analytic-Design-Development or Production-Implement or Delivery-Evaluations*) 5 tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi.

Pada tahap analisis yang merupakan proses identifikasi masalah dan kebutuhan apa yang ada di dalam kelas (Jannah, 2023). Peneliti memperoleh informasi, dari wawancara dengan guru kelas, bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan membaca. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, memang masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan membaca. Kesulitan membaca siswa yang ditemui peneliti ialah, beberapa siswa yang masih susah membedakan sesama huruf vokal, ada juga siswa yang kesusahan membedakan huruf kapital dan huruf kecil, serta ada juga siswa yang belum mampu menghubungkan suku kata menjadi kata.

Pada tahap analisis ini peneliti juga menemukan bahwa tidak ada media khusus yang digunakan sebagai alat untuk membantu pembelajaran membaca, hanya ada buku sekolah yang digunakan. Media buku cetak yang digunakan guru masih terlalu sederhana dan membosankan bahkan kurang menarik minat membaca siswa. Karena tidak adanya tes tambahan dan gambar pendukung yang membantu kemampuan imajinatif siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media. Media yang dikembangkan peneliti adalah media teka-teki silang berbasis cerita bergambar.

Pada tahap perancangan, peneliti berusaha merancang produk yang diharapkan dapat mengatasi kesulitan membaca peserta didik (Slamet, 2022). Peneliti mengidentifikasi media menarik yang cocok untuk mengatasi kesulitan membaca siswa dan menyesuaikannya dengan indikator pembelajaran yang akan dipelajari siswa. Peneliti melakukan identifikasi menggunakan prangkat lunak





kategori sangat valid dan sangat praktis untuk diterapkan. Sebagai tambahan peneliti juga memvalidasi rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dikarenakan peneliti akan melakukan uji coba langsung terhadap peserta didik. Presentase yang didapatkan untuk validasi RPP adalah sebesar 84% berada pada kategori valid dan praktis.

Tahap penerapan, sebagai langkah nyata untuk penggunaan media (Slamet, 2022). Peneliti melakukan uji coba dalam kelas II di Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah 06 Sigambal. Pada tahap ini awalnya peneliti melakukan penerapan secara berkelompok. Peserta didik yang berjumlah 25 dibagi menjadi 5 kelompok, namun hasil yang ditemukan tidak akurat dikarenakan keadaan kelas yang kurang kondusif. Terdapat beberapa siswa hanya diam dan tidak ikut mengerjakan. Beberapa peserta didik menjadi tidak fokus dan memilih bermain dengan temannya.

Selanjutnya, peneliti melakukan pembelajaran ulang untuk mendapatkan hasil evaluasi yang akurat. Evaluasi harus dilakukan karena mengetahui sistem pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan harapan awal (Luh dkk, 2019). Peneliti tidak lagi membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dan membuat peserta didik menggunakan media secara individu. Penerapan membuahkan hasil data-data yang didapatkan bermanfaat untuk penentuan akhir sebagai penilaian kevalidan dalam pandangan peserta didik dan guru serta peningkatan pembelajaran pada aspek membaca. Pada hasil penerapan media, ditemukan peningkatan pembelajaran peserta didik dalam aspek membaca berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 0,8 yang dijabarkan dalam penilaian N-Gain, sehingga media dapat dikatakan efektif dalam menyelesaikan masalah kesulitan membaca peserta didik di kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan dari data yang ditemukan peneliti dapat disimpulkan bahwa validitas media teka-teki silang bergambar yang berdasarkan 1) media teka-teki silang bergambar, 2) materi dan soal, dan 3) RPP memiliki nilai rata-rata perhitungan sebesar 83% hal ini dikategorikan dengan skala Likert sebagai sangat valid atau sangat layak digunakan. Selanjutnya hasil uji kepraktisan yang dilakukan secara bersamaan dengan uji validitas juga menunjukkan hal yang sama yaitu rata-rata perhitungan media, materi dan soal, dan RPP berada pada kategori sangat praktis dengan skala Likert perhitungan nilai 82%.

Pada tahap selanjutnya adalah hasil respons siswa dan guru. Respons siswa yang dinyatakan dengan menggunakan skala Guttman dengan poin (Ya) sebanyak 2 poin dan poin (Tidak) sebanyak 1 poin. Sehingga jika ditotal skor sempurna seluruh pertanyaan dikalikan total keseluruhan jumlah siswa adalah 700 dengan presentase 100% dan pengkategorian skala Likert. Penjabaran berada pada tabel 3. berikut.



Tabel 1. Hasil Respons Siswa

| No                         | Pernyataan   | Skor       |
|----------------------------|--|------------|
| <b>Media Pembelajaran</b>  |  |            |
| 1                          | Media teka-teki silang bergambar mudah digunakan   | 40         |
| 2                          | Tampilan media teka-teki silang bergambar yang menarik   | 40         |
| 3                          | Kesesuaian antara media teka-teki silang bergambar dan proses pembelajaran   | 34         |
| Jumlah                     |  | 114        |
| <b>Materi</b>              |  |            |
| 4                          | Materi yang disajikan di media memenuhi tujuan pembelajaran.   | 34         |
| 5                          | Media harus sesuai dengan materi pelajaran   | 36         |
| 6                          | Media menggunakan bahasa yang mudah dipahami   | 36         |
| 7                          | Permasalahan yang ditampilkan terkait dengan kehidupan sehari-hari   | 38         |
| 8                          | Penyajian materi di media sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca                                       | 42         |
| 9                          | Media teka-teki silang bergambar membantu menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia | 34         |
| 10                         | Ketersediaan evaluasi dalam media  | 32         |
| Jumlah                     |  | 252        |
| <b>Manfaat</b>             |  |            |
| 11                         | Menggunakan media teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan motivasi saya belajar                                | 42         |
| 12                         | Saya dapat menjadi lebih aktif dalam belajar dengan menggunakan media teka-teki silang bergambar                     | 32         |
| 13                         | Menggunakan media teka teki silang bergambar membuat pembelajaran lebih mudah bagi saya                              | 40         |
| 14                         | Saya dapat meningkatkan kemampuan membaca saya dengan menggunakan media teka-teki silang bergambar                   | 38         |
| Jumlah                     |  | 152        |
| <b>Skor Total</b>          |  | <b>518</b> |
| <b>Skor Total (Persen)</b> |  | <b>74%</b> |

Pada tabel 1 dapat diketahui bahwa terdapat total 114 skor dari 150 skor total yang setuju bahwa media teka-teki silang bergambar mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan proses pembelajaran. Terdapat pula total 252 skor dari 500 skor total yang setuju bahwa materi memenuhi, sesuai, mudah dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, mampu meningkatkan kemampuan membaca, serta memiliki evaluasi. Dan terakhir pada manfaat media terdapat total 152 skor dari skor total 500 yang setuju bahwa media bermanfaat dalam meningkatkan motivasi,



kemampuan membaca, keaktifan, serta membuat pembelajaran terasa lebih mudah bagi siswa. Dari hasil respons siswa dimiliki jumlah skor sebesar 518 dari skor total yang berjumlah 700 atau berada pada persen nilai sebesar 74% kategori valid digunakan. Pada hasil respons yang diberikan guru terhadap media dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti secara langsung ditemukan hasil sebesar 90%. Melalui pengamatan kelayakan media yang berjumlah 90% dan kelayakan materi 90% kegiatan peneliti berada pada kategori sangat baik.

Hasil keberhasilan ketuntasan belajar siswa yang didapat dari perubahan nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan. Pada kegiatan *pre-test* ditemukan siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  berjumlah 7 siswa sedangkan 18 siswa mendapatkan nilai dibawah 75. Pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti ternyata mampu meningkatkan hasil penilaian *post-test* dikarenakan jumlah siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  menaik drastis menjadi 21 siswa. Hasil menunjukkan selisih jumlah siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  sebanyak 14 siswa. Itu artinya ada 14 siswa yang mengalami peningkatan kemampuan membaca. Jenis soal yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* ialah 2 paragraf dongeng binatang (fabel) yang dibacakan langsung oleh siswa dan dinilai oleh peneliti sesuai dengan aspek dan indikator. Nilai pada indikator tiap paragraph berupa penilaian 1-10 pada setiap aspek dengan jumlah nilai total 100. Terdapat 5 aspek yang sesuai dengan aspek kemampuan membaca yaitu pelafalan, intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan membaca dengan utuh (Sugiyarti, 2022).

**Tabel 2.** Rincian Penilaian N-Gain

| No. | Postes | Pretes | Postes-<br>pretes | Skor<br>ideal<br>(100-Pre) | N-<br>Gain<br>Score | N-Gain<br>Score % |
|-----|--------|--------|-------------------|----------------------------|---------------------|-------------------|
| 1.  | 80     | 60     | 20                | 40                         | 0,5                 | 50                |
| 2.  | 80     | 0      | 80                | 100                        | 0,8                 | 80                |
| 3.  | 100    | 80     | 20                | 20                         | 1                   | 100               |
| 4.  | 100    | 60     | 40                | 40                         | 1                   | 100               |
| 5.  | 60     | 20     | 40                | 80                         | 0,5                 | 50                |
| 6.  | 80     | 20     | 60                | 80                         | 0,8                 | 75                |
| 7.  | 80     | 0      | 80                | 100                        | 0,8                 | 80                |
| 8.  | 60     | 20     | 40                | 80                         | 0,5                 | 50                |
| 9.  | 100    | 80     | 20                | 20                         | 1                   | 100               |
| 10. | 40     | 0      | 40                | 100                        | 0,4                 | 40                |
| 11. | 60     | 40     | 20                | 60                         | 0,3                 | 33                |
| 12. | 100    | 80     | 20                | 20                         | 1                   | 100               |
| 13. | 100    | 80     | 20                | 20                         | 1                   | 100               |
| 14. | 80     | 40     | 40                | 60                         | 0,7                 | 67                |
| 15. | 80     | 40     | 40                | 60                         | 0,7                 | 67                |
| 16. | 80     | 60     | 20                | 40                         | 0,5                 | 50                |
| 17. | 100    | 80     | 20                | 20                         | 1                   | 100               |
| 18. | 80     | 40     | 40                | 60                         | 0,7                 | 67                |
| 19. | 80     | 40     | 40                | 60                         | 0,7                 | 67                |
| 20. | 100    | 60     | 40                | 40                         | 1                   | 100               |
| 21. | 80     | 60     | 20                | 40                         | 0,5                 | 50                |
| 22. | 100    | 0      | 100               | 100                        | 1                   | 100               |



|               |           |           |           |           |            |           |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 23.           | 100       | 80        | 20        | 20        | 1          | 100       |
| 24.           | 100       | 80        | 20        | 20        | 1          | 100       |
| 25.           | 80        | 60        | 20        | 40        | 0,5        | 50        |
| <b>Rerata</b> | <b>84</b> | <b>47</b> | <b>37</b> | <b>53</b> | <b>0,8</b> | <b>75</b> |

Tabel 2. Menunjukkan hasil ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui gain hasil sebelum dan sesudah pengujian. Hasilnya rata-rata nilai N-Gain meningkat sebesar 0,8 atau terjadi peningkatan kategori tinggi setelah menggunakan media teka-teki silang bergambar berbasis cerita. Sehingga media teka-teki silang bergambar berbasis cerita dikatakan praktis untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan dari keseluruhan jelas merupakan hasil yang sangat memuaskan bagi peneliti. Pada skala Likert hasil yang didapatkan berada pada kategori valid atau praktis digunakan oleh peserta didik, serta mampu mengatasi kesulitan membaca peserta didik. Respon wali kelas yang mengajar pada kelas tersebut juga menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berupa media dan materi berada pada kategori sangat baik.

### C. Simpulan

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa bahwa produk teka-teki silang bergambar yang dikembangkan oleh peneliti mampu mengatasi kesulitan membaca. Media teka-teki silang bergambar telah memenuhi kriteria sebagai media yang valid, praktis dan efektif terhadap penyelesaian kesulitan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Media dinyatakan valid karena rata-rata setiap instrumen berada pada kategori valid dan sangat valid, yakni rencana pelaksanaan pembelajaran dengan persentase 84%, materi dan soal dengan persentase 85%, dan media dengan persentase 80%. Pernyataan sangat praktis juga diperoleh dari respons guru terhadap media tersebut dengan nilai presentase 90%. Selanjutnya, pernyataan efektif yang didapatkan pada peningkatan pembelajaran peserta didik yang berada pada kategori tinggi senilai 0,8. Sebagai fokus penelitian, aspek keterampilan mengomunikasikan jawaban siswa menjadi bagian yang perlu diteliti lebih lanjut.

### D. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Allah SWT. karena rahmat dan hidayah penulis dapat menyelesaikan tulisan ini dengan hati yang tenang. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, karena telah memberikan nasehat dan bimbingan terhadap penelitian ini. Penulis juga mengucapkan kepada Sekolah Dasar Swasta 06 Muhammadiyah Sigambal yang menerima penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang ikut berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini.



### E. Pernyataan Kontribusi Penulis

Penelitian ini dilakukan oleh NS sebagai penulis pertama yang berkontribusi melakukan penelitian dalam mengembangkan media teka-teki silang bergambar untuk mengatasi kesulitan membaca siswa sekolah dasar. S sebagai penulis kedua yang berkontribusi dengan memberikan solusi dan arahan pengembangan media serta perbaikan dalam penulisan.

### F. Referensi

- Amalia, Nur Hikmah, dan Nur Hidayat. (2018). Penggunaan Media TeKa-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10 (1), 119-34. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>.
- Ariawan, Rezi dan Kinanti Januarti Putri. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Disertai Pendekatan *Visual Thinking* pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok Kelas VIII. *Journal for Reseach for Mathematics Learning*. 3(3), 293-302. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/juring/article/view/10558>
- Daulay, Afrahul Fadhila, dkk. (2024). Tanggung Jawab Guru dalam Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Yayasan Pendidka MIS Karya Shabirah. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1 (12), 543-47.
- Eliantari, Ni Putu Regina, Mg. Rini Kristiantari, dan I Wayan Sujana. (2020) Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* Berbantuan *Circular Card* terhadap Keterampilan Menulis. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4 (1), 23. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24780>.
- Ferdiana, Nur Lely. "Meningkatkan Minat Membaca Melalui Media TeKa-Teki Silang Pada Siswa Kelas Iii Sdi Wahid Hasyim Sidoarjo. (2020)" *UMSIDA* ,5 (3), 248-53.
- Hafni Sahir, Syafrida. ed. Try Koryati (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia.
- Haq, Samsul. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Problematika dan Solusi dalam Pengembangan Media." *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 7 (1), 211-22. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6937>.
- Hariato, Erwin. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal didaktika*, 9 (1), 1-8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>.
- Hikmaturrasyidah, Kamarudin, dan Rustam. (2023). Analisis Kompetensi Dasar menjadi Indikator dalam Rancangan Pembelajaran Guru Bahasa Indonesia SMPN 14 Kota Jambi. *jurnal pendidikan bahasa dan sastra*, 2 (2), 1-15.
- Karim, Pangulu Abdul. (2020) "Pendidikan Akhlak Ibnu Miskawaih. *Ittihad*, 4 (1), 72-80. <https://ejournal.ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/85/74>
- Lubis, Marasamin, Hendra Utama Zein, dan Lubis Malim Sutan. (2023). Pengaruh Literasi Membaca dan Menulis terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika UINSU Medan di Era Society



- 5.0." *Jurnal Tarbiyah*, 30 (1), 39-52.  
<http://dx.doi.org/10.30829/tar.v30i1.2244>.
- Luh, Ni, Gita Sri, Kt Pudjawan, dan I Citra Wibawa. (2019) "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA" 3 (2), 116-23.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/18512>
- Masri, Dedi, Juhro Ulya, Wardani Ritonga, dan Khoirul Ardani Manurung. (2022). Kuliah Kerja Nyata: Pengelolaan Sumber Daya Manusia Melalui Kegiatan Masyarakat Desa Kampung dalam Oleh Kelompok 129." *Modeling: Jurnal Program Studi PGM*, 9 (4), 123-39.  
<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/190>
- Mesra, Romi. (2023). *Research & Development dalam Pendidikan*. Tanjung Morawa: Mifandi Mandiri Digital.
- Moto, Maklonia Meling. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3 (1), 20-28.  
<http://dx.doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nikmah, Luluk Maslahatin. (2019). Pengembangan Media Teka Teki Silang Bergambar Berbasis *Teams Games Tournament* Materi Sumber Energi Sekolah Dasar." *Jpgsd*, 7 (2), 2760-70. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/27770>
- Nugrahani, A. F., dkk. (2024). Analisis Keterbacaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Pada Kelas I SD Berdasarkan Grafik Fry. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 46-51. <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3017>
- Permana, Sukanda, dan Neng Ita Sintia. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *Resource | Research of Social Education*, 1 (1), 18-27.  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>
- Pratiwi, Susila. (2019). Model Picture and Picture Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1D MI MBA. *publikasi ilmiah ums*, 1, 177-187.  
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/11196/25.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Purwoko, Bayu, dan Siti Masitoh. (2022). Permainan Teka-teki Silang Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10 (2), 1-19. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/25041>
- Ratnasari, D., & Adiwijaya, S. N. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition*. *Journal of Integrated Elementary Education*, 3(1), 87-97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v3i1.16794>
- Rosnani, Melli, Bukman Lian, dan Mardiana Sari. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Teka-Teki Silang Bergambar Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Journal of Early Childhood Education*, 6 (2), 33-44. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>



- Rusmayana, Taufik. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19"*. Bandung: CV Widina Media Utama,
- Said, Agus, Mardjan Papatungan, dan Julhim S. Tangio. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Antara Siswa yang Diajar dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) dan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) pada Materi Sistem Koloid. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 3 (2), 33–39. <https://doi.org/10.34312/jjec.v3i2.10435>.
- Salim, H, dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Adinda Puspita, dan Edy Rianto. (2020). Media Teka-teki Silang Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Pengenalan Anggota Keluarga Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 15 (1), 1–13. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/32850>
- Slamet, Fayrus Abadi. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Sugiyarti, Sugiyarti. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas I SD Negeri Kluwih I. *Jurnal Humaniora*, 10 (1), 35–40. <https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/jh/article/view/657>
- Suweno, Intan, Santa Idayana Sinaga, dan Kata Kunci. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Teka Teki Silang Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Pendidikan Anak Usia Dini Hafis Di Desa Pangkalan Gelebek. *Jurnal Lentera Pedagogi*, 7 (1), 21–26. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppaud/article/view/23768>
- Syaifullah, Muhammad, dkk. (2022). Strategi Guru Agama dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Sesuai Hukum Tajwid Siswa Kelas V MI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (4), 544–52. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5282>
- Wahyuningsih, Fitri. (2021). Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Ips Kelas V Sdn 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 10 (1), 16–29. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/9736>
- Widodo, Slamet, dkk. 2023. *Buku Ajar Metode Peneltian*. Pangkal Pinang: CV Science Techno Direct.
- Wijaksono S, Dwi Nur Hadiyansah, dan Ainun Habiba Ramadani Siddik. (2022) The Effectiveness of Using Crossword Puzzle Games Through Student's Vocabulary Mastery." *JOEY: Journal of English Ibrahimi*, 1 (1), 1–10. <https://doi.org/10.35316/joey.2022.v1i1.1-10>.
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, dan Suwahono. 2021. *Cercular Model of R&D (MOdel RD&D Pendidikan dan Sosial)*.. Jogjakarta: Penebit KBM Indonesia.

