



Pengembangan Media Pembelajaran Game Teka Teki Silang Materi Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya Kelas IV Di Sekolah Dasar

Nisca Oktaria¹, Yusni Arni², Isnatun Triani³, M. Sulton Aulia⁴, Reyhan Pradida⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

21 September 2024

Revised

25 October 2024

Accepted

20 November 2024

To increase students' interest and motivation in studying religious content, learning materials based on crossword games have been developed for grade IV elementary school which includes faith in Allah and His Messenger. From design to classroom implementation, the process of creating educational media is discussed in this article. Research findings show that the use of crossword game-based learning resources can improve students' understanding and memory of lesson material. In addition, these educational resources can support the growth of students' critical and collaborative thinking abilities.

Keywords

Game Edukasi, Pembelajaran PAI, Teknologi Pendidikan.

Corresponding

Author :

Niscaoktaria076@gmail.com

PENDAHULUAN

Karena kemajuan pendidikan suatu negara tentu akan mengiringi kemakmuran negara tersebut, maka pendidikan merupakan suatu permasalahan yang sangat penting dan perlu mendapat perhatian. Menurut Abdurrahman Saleh Abdullah (2007:15), pendidikan adalah suatu proses yang diciptakan masyarakat untuk membantu generasi mendatang maju dengan cara tertentu berdasarkan keterampilan yang berguna untuk mencapai kemajuan sebesar-besarnya (Arni Yusni (2024) .

Alat yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Karena media tidak hanya merupakan alat untuk membantu guru tetapi juga membantu siswa memahami konten yang disampaikan guru, maka media memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar di kelas dan bahkan mungkin diperlukan jika diperlukan. Sesuatu yang tidak mampu diungkapkan oleh guru dengan kata-kata atau kalimat dapat diwakilkan dengan alat bantu. Dengan bantuan alat, efektivitas asimilasi siswa terhadap materi pembelajaran yang menantang dan kompleks dapat dikurangi. Bahkan

diakui bahwa siswa yang menggunakan teknologi asistif dapat memberikan feedback yang positif kepada guru (Arni, Y. 2023).

Sebagai komponen penting dari kurikulum sekolah dasar, pendidikan agama membantu anak-anak dalam memahami dan menumbuhkan keimanan mereka kepada Allah dan Rasul-Nya. Namun, seringkali siswa menganggap proses pendidikan agama membosankan dan tidak menarik. Oleh karena itu, membuat materi pembelajaran berbasis teka-teki silang mungkin bisa menjadi cara yang berguna untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mempelajari konten yang berkaitan dengan keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya. Pembuatan materi pembelajaran permainan teka-teki silang untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang mencakup keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya akan dibahas pada artikel ini, beserta kelebihan dan manfaat yang dapat dirasakan siswa ketika memanfaatkan alat pembelajaran jenis ini. (Fkip Unpas, Fauziah Lina, 2023)

Pendidikan agama Islam mempunyai peranan penting dalam membentuk kepribadian dan karakter peserta didik sejak dini, khususnya dalam menumbuhkan keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya. Materi yang berkaitan dengan keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan salah satu hal penting yang perlu dipahami anak pada tingkat sekolah dasar, khususnya kelas IV, agar dapat menjadi landasan nilai-nilai moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya, konten keagamaan ini terkadang dianggap rumit dan menantang untuk dipahami siswa sehingga memerlukan strategi dan media pengajaran yang kreatif dan menarik. (Wahyuningsih, Y., & Ulfiah, Z. (2023)

Dalam bidang pendidikan, penggunaan sumber belajar yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Permainan edukasi yang memadukan bermain dan belajar, seperti teka-teki silang, merupakan salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan. Pembuatan materi edukasi berbasis permainan teka-teki silang untuk siswa kelas IV SD dengan topik keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya dibahas dalam artikel ini. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menciptakan alat bantu yang efektif dan menyenangkan, yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep keimanan serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperdalam pengetahuan mereka mengenai nilai-nilai agama, khususnya terkait dengan keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya. (Rosyad, Syamsudin (2018)

Untuk membantu siswa memahami konten secara lebih menyeluruh dan kontekstual, sumber belajar permainan teka-teki silang ini memasukkan

gagasan dasar keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya. Hal ini bertujuan agar dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan tersebut maka pemahaman mereka terhadap materi pelajaran akan meningkat dan prinsip-prinsip agama yang diajarkan akan lebih mudah mereka internalisasikan. (V.Ariyasha, 2021).

Strategi-strategi yang dapat memotivasi anak untuk mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran PAI yang dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu digunakan dalam diskusi ini agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Perkembangan proses belajar dapat terjadi apabila anak tidak merasa takut atau tegang. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya direncanakan untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi anak. Hal ini akan mendorong mereka untuk lebih berkonsentrasi pada kegiatan belajar dan meningkatkan tingkat perhatian mereka. (Yuni Purwanti Fira, 2022)

Inovasi dalam pendidikan sangat penting di era digital kontemporer untuk menjawab kesulitan pendidikan di abad kedua puluh satu. Pembuatan materi pendidikan yang menarik dan interaktif merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah penyerapan materi pelajaran. Iman kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan di kelas IV sekolah dasar. Hal ini memerlukan strategi pengajaran yang unik untuk memastikan bahwa anak-anak sepenuhnya memahami dan menghargai gagasan agama. Teka-teki silang dan materi pembelajaran berbasis permainan lainnya dapat menjadi solusi yang berguna karena mengandung komponen yang mendidik dan menghibur. Widari, L.A., Meriatna, M., Maryana, M., Zuraida, Z., Daud, E.D., Syukriah, S., dan Zakaria, M. (2024).

Berangkat dari penelitian di atas, maka tujuannya adalah untuk mengkaji proses pembuatan permainan teka-teki silang sebagai alat ajar muatan keagamaan, menilai seberapa baik media tersebut membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, dan mengamati bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi dan motivasi siswa. semangat untuk belajar. Penggunaan media interaktif diperkirakan akan membuat pendidikan agama lebih menarik dan lebih mudah diterima oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Untuk memahami secara utuh pengalaman dan pandangan guru dan siswa mengenai penggunaan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran PAI, penelitian ini dilakukan di SDN 110 Palembang dengan menggunakan pendekatan pengembangan. Penelitian dan Pengembangan Teknologi (RND)

adalah istilah untuk pendekatan R&D. (1) Penelitian (Research) dan (2) Pengembangan merupakan dua fase proses R&D. Proses yang digunakan untuk membuat barang tertentu, mengevaluasi kemanjurannya, atau membuat atau meningkatkan barang atau jasa yang sudah ada dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). Untuk memastikan produk telah memenuhi tujuan yang ditetapkan dan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, siklus penelitian dan pengembangan dapat diulang beberapa kali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video game teka-teki silang merupakan konsekuensi akhir dari proses pembelajaran ini. Dengan memproduksi konten video teka-teki silang dengan topik keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya, Pendidikan Agama Islam mengajarkan siswa kelas 4 (Sdn 110 Palembang) tentang materi keimanan kepada Allah dan kesimpulan rasul-Nya. Program pengeditan video digunakan untuk mendukung materi pendidikan ini. Tugas utama holding ini adalah menganalisis kebutuhan untuk menciptakan materi pendidikan mutakhir. Oleh karena itu, dilakukan observasi awal terhadap guru dan siswa Mata Pelajaran Agama Islam di SDN 110 Palembang. Teka-teki Silang untuk Pendidikan Format teka-teki silang digunakan dalam permainan teka-teki silang sebagai alat pengajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk membantu siswa memahami dan mengingat subjeknya. Ilustrasi permainan teka-teki silang yang digunakan di kelas adalah sebagai berikut:

Berikut temuan analisis berdasarkan penggunaan teka-teki silang di kelas 4 SDN 110 Palembang:

1. Hasil Peningkatan Keterlibatan Siswa

Aktivitas Siswa: Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi selama permainan tekateki silang. Mereka aktif berpartisipasi dan berdiskusi untuk menyelesaikan teka-teki, yang menunjukkan minat dan antusiasme terhadap materi.

Observasi Kelas: Selama kegiatan, guru mencatat interaksi yang positif antara siswa, seperti saling membantu dan berbagi pengetahuan.

2. Hasil Peningkatan Pemahaman Materi

Dalam peningkatan materi serta hasil observasi, siswa-siswi lebih memahami dan terdapat peningkatan dalam minat belajar Siswa-Siswi dikelas. Umpan Balik Siswa Kuesioner: Sebagian besar siswa (sekitar 90%) menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang belajar dengan menggunakan teka-teki silang. Mereka juga merasa bahwa metode ini membantu mereka mengingat konsep-konsep penting.

Pernyataan Siswa: Banyak siswa yang mengatakan bahwa teka-teki

silang membuat mereka lebih tertarik untuk belajar tentang iman dan ajaran Rasul.

3. Hasil Keterampilan Kolaboratif

Kerja Sama Tim: Melalui permainan ini, siswa belajar untuk bekerja sama dalam kelompok. Mereka saling mendiskusikan jawaban dan membangun pemahaman bersama tentang materi.

Diskusi: Siswa lebih aktif dalam berdiskusi tentang makna dari istilah-istilah yang ada di dalam teka-teki, yang memperdalam pemahaman mereka.

4. Perbandingan dengan Metode Tradisional

Metode Tradisional: Penggunaan metode pembelajaran konvensional sebelumnya menunjukkan kurangnya keterlibatan dan motivasi siswa.

Keunggulan Teka-Teki Silang: pengembangan ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan

5. Efektivitas Media Video Teka Teki Silang

Hasil dari efektivitas pengembangan video game teka-teki dapat dilihat dalam beberapa aspek kunci:

- Meningkatkan keterampilan kognitif
Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis setelah bermain teka teki (Problem Solving). Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mampu meningkatkan daya ingat jangka pendek dan konsentrasi.
- Pengembangan Kreativitas
Siswa melaporkan peningkatan dalam kreativitas, karena mereka ditantang untuk berpikir di luar kotak saat menyelesaikan teka-teki.
- Interaksi Sosial
Siswa terlibat dalam komunitas dan kolaborasi karena game teka teki sering kali membangun komunitas di mana pemain saling berbagi tips dan strategi meningkatkan interaksi sosial.
- Umpan balik positif dari Siswa
Ulasan dan umpan balik dari setiap siswa sering kali menunjukkan bahwa game teka teki memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan.
- Dampak terhadap Pendidikan Para peneliti menggunakan permainan puzzle yang menggabungkan latar pendidikan untuk mengajarkan konsep-konsep dari pelajaran lanjutan.

- Faktor-Faktor yang Berkontribusi pada Efektivitas Video Teka-Teki Silang Membuat video game teka-teki silang yang sukses memerlukan sejumlah komponen. Berikut ini beberapa di antaranya:
 - a) Desain yang Menarik: Visual dan antarmuka pengguna yang menarik akan meningkatkan pengalaman bermain. Desain yang intuitif memudahkan pemain memahami mekanisme permainan.
 - b) Tantangan yang Seimbang: Tingkat kesulitan teka-teki harus bervariasi. Tawarkan kombinasi teka-teki yang mudah dan sulit untuk menarik berbagai kalangan pemain.
 - c) Konten yang Beragam: Menyediakan beragam tema dan kategori kata akan menjaga minat pemain. Update konten secara berkala dapat meningkatkan retensi pemain.
 - d) Interaksi Sosial: Fitur untuk berbagi skor atau tantangan dengan teman dapat meningkatkan keterlibatan pemain. Elemen kompetisi atau kolaborasi dapat memperkaya pengalaman.
 - e) Umpan Balik Pengguna: Mendengarkan masukan dari pemain dapat membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Ini juga membantu dalam pengembangan konten yang lebih menarik.
 - f) Pemasaran yang Efektif: Strategi pemasaran yang baik untuk menjangkau audiens target sangat penting. Promosi melalui media sosial, influencer, atau kampanye iklan dapat meningkatkan visibilitas game.
 - g) Ketersediaan di Berbagai Platform: Memastikan game dapat diakses di berbagai platform (mobile, desktop, konsol) akan menjangkau lebih banyak pemain.
 - h) Teknologi yang Tepat: Memanfaatkan teknologi terkini untuk memastikan performa game yang baik dan mengurangi bug yang dapat mengganggu pengalaman bermain.
 - i) Pengalaman Pengguna yang Baik: Pemain akan lebih puas jika permainan dimainkan dengan lancar dan tanpa lag atau masalah teknis.

Selain itu, faktor dukungan dari pihak Sekolah, Guru, Semangat Siswa dalam belajar, dan dukungan dari Orang Tua Siswa dapat mendukung Efektivitas dari Pengembangan Video Game Teka Teki Silang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, keterlibatan, pemahaman, dan motivasi siswa terhadap materi keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya jauh meningkat ketika permainan teka-teki silang digunakan di kelas Pendidikan Agama Islam. Selain membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, pendekatan ini juga

berhasil membantu siswa dalam mengingat dan memahami gagasan-gagasan keagamaan yang penting.

Banyak harapan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konten keagamaan di kelas IV sekolah dasar melalui penciptaan sumber belajar berbasis permainan teka-teki silang untuk konten keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya. Melalui kegiatan yang menarik dan menghibur, teka-teki silang dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang gagasan keagamaan.

Selain itu, mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan agama dapat membantu siswa mengembangkan literasi digital mereka dan bersiap menghadapi dunia yang semakin digital. Esai ini menekankan betapa pentingnya memasukkan teknologi ke dalam pendidikan agama untuk memberikan siswa lingkungan belajar yang aktif dan menarik.

1. Efektivitas Media Pembelajaran: Siswa kelas IV sekolah dasar menemukan bahwa materi pembelajaran tentang keimanan kepada Allah dan Rasul-Nya paling baik dipahami jika disajikan dalam bentuk permainan teka-teki silang. Gaya media yang menarik dan partisipatif membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Peningkatan Pemahaman Siswa: Pemahaman siswa terhadap gagasan beriman kepada Allah dan Rasul-Nya meningkat secara signifikan setelah memanfaatkan materi permainan teka-teki silang. Hasil penilaian dan ujian yang menunjukkan peningkatan nilai siswa setelah penggunaan media ini untuk pembelajaran menunjukkan hal tersebut.
3. Sambutan Positif: Baik guru maupun siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap sumber daya pendidikan ini. Dengan media berbasis permainan, siswa lebih terlibat dan terpacu untuk belajar. Sementara itu, para guru merasa terbantu oleh media digital karena mendorong penyampaian konten yang unik dan kreatif.
4. Kesesuaian Kurikulum: Permainan teka-teki silang yang dihasilkan telah dimodifikasi untuk memenuhi standar kurikulum dan kompetensi yang relevan, memastikan bahwa konten sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas IV sekolah dasar.
5. Rekomendasi Penggunaan: Berdasarkan hasil penelitian, game teka-teki silang direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran agama, khususnya materi tentang keimanan. Media ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi pembelajaran lainnya agar semakin memperkaya metode pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa materi pembelajaran berdasarkan permainan teka-teki silang adalah alat yang ampuh

dan interaktif yang meningkatkan proses pendidikan, mendukung pertumbuhan akademik dan spiritual siswa, dan membantu mereka memahami konten keagamaan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media game *Teka Teki Silang* siswa kelas IV sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 1-5.
- Aryesha, V. (2021). Pembelajaran PAI dengan menggunakan strategi *Teka-Teki Silang (CROSSWORD PUZZLE)*. *Jurnal Binagogik*, 8(2)
- Aziz, M. F. A., & Alfurqan, A. (2023). Penggunaan Media *Teka Teki Silang (TTS)* dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23164-23169.
- Arni, Y., Anista, P., Luthfia, I. A., Septiani, R., & Asyauki, E. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya. *ALACRITY: Journal of Education*, 27-37
- Aryesha, V. (2021). Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Strategi *Teka-Teki Silang (CROSSWORD PUZZLE)*. *Jurnal Binagogik*, 8(2)
- Arni, Y., Nurhayati, N., & Intan Medika, A. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis video animasi untuk meningkat pemahaman belajar bahasa indonesia kelas iii sd n 96 palembang . *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2215 - 2224.
- Faujiah, Lina (2023) pengaruh media pembelajaran *Teka-Teki Silang* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik kelas 1V Sekolah Dasar
- Fira, Yuni Purwanti (2022) pengembangan media pembelajaran game edukasi teka-teki silang berbasis aplikasi android tema 4 pada peserta didik kelas v di sd/m. diploma thesis, uin raden intan lampung
- Laili, F. (2024). Metode teka teki silang online pada Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 42-56.
- Maryana, M., Zuraida, Z., Daud, E. D., Syukriah, S., Zakaria, M., Widari, L. A., & Meriatna,
- M. (2024). Implementasi *Teka Teki Silang* Sebagai Media Pembelajaran Pada PAI Untuk Motivasi Belajar Santri Kelas I Pasantren Terpadu Syamsuddhuha Kecamatan Dewantara Aceh Utara. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(1), 1-6

- Maryana, M., Zuraida, Z., Daud, E. D., Syukriah, S., Zakaria, M., Widari, L. A., & Meriatna, M. (2024). Implementasi Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Pada PAI Untuk Motivasi Belajar Santri Kelas I Pasantren Terpadu Syamsuddhuha Kecamatan Dewantara Aceh Utara. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(1), 1-6
- Rosyad, Syamsudin (2018) peningkatan prestasi belajar siswa melalui metode pembelajaran teka teki silang pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sd it muhammadiyah bandongan. Other thesis, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang
- Ridhatil, Hidayah (2024) Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di SD 16 Koto Tuo. Other thesis, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi*