

Penerapan Permainan Edukatif Teka-Teki Silang sebagai Bentuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 2

Rifda Khairu Nisa¹, Lilik Bintartik²

Program Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana^{1,2}

Universitas Negeri Malang^{1,2}

rifda.khairun.2431139@students.um.ac.id¹, lilik.bintartik.fip@um.ac.id²

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri Gadingkasri menjadi permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar serta rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru menerapkan permainan edukatif teka-teki silang yang disesuaikan dengan materi pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan edukatif teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri Gadingkasri. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan lesson study. Subjek penelitian terdiri atas 27 siswa kelas II SD Negeri Gadingkasri. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif teka-teki silang memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, permainan edukatif teka-teki silang dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan edukatif, Teka-teki silang, Motivasi belajar.

Abstract

The low learning motivation of second-grade students at Gadingkasri State Elementary School is a problem encountered during the learning process. This condition is indicated by the lack of enthusiasm of students in participating in learning activities and low student engagement during the learning process. To overcome this problem, teachers implement educational crossword puzzle games that are adapted to the learning material to make learning activities more interesting and interactive. This study aims to describe the application of educational crossword puzzle games in improving the learning motivation of second-grade students at Gadingkasri State Elementary School. This study uses a qualitative descriptive method with a lesson study approach. The research subjects consisted of 27 second-grade students at Gadingkasri State Elementary School. Research data were collected through observation and student learning motivation questionnaires. The results of the study indicate that the implementation of educational crossword puzzle games has a positive impact on student learning motivation. Students become more active, enthusiastic, and involved during the learning process. Thus, educational crossword puzzle games can be used as an alternative learning strategy to improve the learning motivation of elementary school students.

Keywords: Educational games, Crossword, Learning motivation.

PENDAHULUAN

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), siswa sedang berada pada tahap perkembangan yang penting untuk membangun fondasi pengetahuan, sikap, serta kebiasaan belajar yang akan berdampak besar terhadap perjalanan pendidikan dan kehidupan mereka di masa mendatang (Tulak et al., 2023, 2025). Untuk itu, pembelajaran yang dilakukan haruslah dirancang secara menarik, bermakna, dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat secara aktif serta mengembangkan potensi diri mereka secara optimal (Asbarin, Mulyanti, et al., 2024; Jannah et al., 2025). Di sisi lain, selain memiliki kebutuhan untuk belajar, anak-anak usia SD juga memiliki dorongan alami untuk bermain. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak-anak dengan penuh kesenangan, tanpa paksaan atau tekanan dari luar, serta menjadi bagian penting yang mendukung proses tumbuh kembang mereka (Fatimah et al., 2023). Sejalan dengan pendapat Junianto et al, 2023 mengatakan bahwa setiap individu khususnya pada anak SD masih memiliki sifat kekanak-kanakan sehingga sangat suka bermain (Junianto et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran, strategi yang menggabungkan unsur bermain menjadi salah satu solusi yang dapat menjembatani dunia belajar dan dunia bermain anak (Asbarin, Hapiz, et al., 2024). Belajar sambil bermain menjadi solusi yang mampu menghadirkan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan akan meningkatkan motivasi belajarnya (Sari et al., 2021). Tanpa motivasi yang kuat, siswa akan cenderung pasif dan kurang bersemangat di dalam proses pembelajarannya (Asbarin et al., 2025, 2018). Tinggi rendahnya motivasi akan memengaruhi besar kecilnya usaha dan semangat seseorang dalam beraktivitas, yang pada akhirnya berdampak pada hasil yang dicapai (Rahman, 2022). Sehingga, dibutuhkan sebuah cara dalam menciptakan suasana belajar yang mampu menumbuhkan semangat dan keterlibatan siswa secara optimal (N. N. Amalia et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi saat mendampingi guru kelas serta pengalaman peneliti ketika mengajar di kelas II SDN Gadingkasri, permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, terlebih jika menggunakan metode ceramah dan kegiatan pembelajarannya yang hanya menggunakan LKS. Hal ini terjadi saat proses pembelajaran dimana siswa terlihat kurang memperhatikan gurunya, tampak bermalas-malasan, jarang mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan, serta sering meninggalkan tempat duduk untuk bermain atau mengobrol dengan teman lainnya. Sependapat dengan Edli & Mudjiran (2015) yang mengatakan bahwa, siswa dengan motivasi belajar rendah sering melakukan perilaku menyimpang, seperti tidak fokus memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, malas mengutarakan pendapat, dan perilaku negatif lainnya (Edli & Mudjiran, 2015).

Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru (Sulle & Tulak, 2021).

Pembelajaran yang didominasi metode ceramah cenderung membuat siswa cepat merasa bosan sehingga keaktifan belajar menjadi rendah. Sejalan dengan penelitian Ali et al. (2025), pembelajaran yang didominasi sistem ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar (Deviyanti et al., 2022). Selain itu, penelitian Asbarin et.al (2024) juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sekolah dasar cenderung rendah ketika guru menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa melibatkan aktivitas interaktif siswa (N. N. Amalia, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Kaharuddin et al., 2021; Umar et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti menyadari bahwa siswa kelas II masih berada dalam masa kanak-kanak, di mana mereka lebih tertarik pada aktivitas bermain, mudah merasa bosan, memiliki rentang perhatian yang pendek, serta mudah terdistraksi. Oleh karena itu, salah satu upaya yang peneliti lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menghadirkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui permainan teka teki silang. Permainan teka teki silang digunakan sebagai alat bantu dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memicu semangat belajar. Suasana belajar yang positif melalui permainan dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa dalam menyerap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Junianto et al, (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD (Junianto et al., 2023).

Permainan dapat dijadikan alat bantu dalam penyampaian informasi atau materi yang prinsipnya bermain sekaligus belajar (Wicaksono, 2021). Bermain sambil belajar bagi anak merupakan kesempatan untuk bereksplorasi, praktik langsung, dan memperoleh berbagai konsep serta pengalaman belajar yang tak terhitung banyaknya (Manggena et al., 2017). Permainan edukatif adalah jenis permainan yang dibuat khusus untuk membantu pemainnya belajar, karena di dalamnya terdapat unsur pendidikan dan pengajaran. Permainan ini bertujuan untuk menarik motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran sambil tetap bermain, sehingga timbul perasaan senang dengan harapan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Selain itu, permainan edukatif juga memiliki potensi besar untuk menumbuhkan kembali semangat dan motivasi belajar siswa yang mengalami penurunan (Hellyana et al., 2023). Dengan demikian, integrasi permainan edukatif dalam proses pembelajaran menjadi strategi yang tepat untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Teka-Teki Silang (TTS) dapat dimanfaatkan sebagai jenis bentuk permainan edukatif dalam pembelajaran. TTS merupakan permainan yang mengharuskan siswa mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf untuk membentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuk yang tersedia. Kata-kata tersebut merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara mendatar dan menurun (Deviyanti et al., 2022). Permainan ini mendorong siswa untuk berpikir, mengingat, dan menghubungkan

informasi dalam bentuk kata-kata, sekaligus memperkuat pemahaman materi yang telah dipelajari. TTS juga melatih keterampilan berpikir kritis karena setiap jawaban saling terhubung dan harus sesuai agar seluruh kolom dapat terisi dengan benar. Hal ini sejalan dengan penelitian Junianto (Junianto et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan TTS terbukti dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Selain meningkatkan kemampuan berpikir kritis, penggunaan TTS dalam pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menantang rasa ingin tahu mereka. Aktivitas mengisi jawaban berdasarkan petunjuk membuat siswa terdorong untuk berdiskusi, bertanya, dan mencoba menemukan jawaban yang tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa TTS tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung.

Peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran berdampak pada tumbuhnya motivasi belajar. Siswa terlihat lebih antusias dan fokus ketika menyelesaikan teka-teki silang dibandingkan saat mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini karena permainan edukatif mampu mengurangi kejenuhan belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Temuan ini didukung oleh penelitian Fatimah et al., (Fatimah et al., 2023) yang menyatakan bahwa media teka-teki silang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mandiri. Selain itu, penelitian (N. H. Amalia & Hidayat, 2018) juga menunjukkan bahwa metode teka-teki silang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Melalui penerapan TTS, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat materi, tetapi juga memahami hubungan antar konsep dalam pembelajaran. Proses tersebut membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, permainan edukatif teka-teki silang dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan edukatif teka-teki silang dalam memotivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif guna meningkatkan motivasi belajar, melatih siswa berpikir kritis, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah siswa kelas II SD N Gadingkasri sebanyak 27 siswa. Aktivitas yang ditinjau yaitu perilaku, respon, dan keaktifan/keterlibatan siswa selama pembelajaran, dan objeknya yaitu permainan edukatif berupa teka-teki silang. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi dan angket dengan pendekatan *Lesson Study*.

Lesson study terdiri dari 3 tahap yaitu (1) *Plan*, merancang pembelajaran mencakup materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran, menyusun RPP yang akan digunakan, menyiapkan media ajar, dan menentukan siapa yang akan menjadi guru model dan observer; (2) *Do*, guru model akan melaksanakan pembelajaran di kelas 2 berdasar rencana yang telah disusun dan rekan guru lain dalam tim mengamati proses pembelajaran yang berlangsung; (3) *See*, menyampaikan hasil observasi dan evaluasi selama proses pembelajaran yang telah dilakukan. Instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi yang diisi oleh guru observer dan lembar angket diisi oleh siswa. (1) Observasi yaitu cara memperoleh data dalam penelitian yang dilakukan dengan mengamati situasi penelitian. Peneliti mengamati langsung proses pembelajaran di kelas untuk melihat tingkat keterlibatan dan respon siswa terhadap penerapan permainan edukasi TTS; (2) Angket yaitu cara pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk diisi. Angket yang dibuat berisi pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa dengan tujuannya untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat motivasi siswa dengan penerapan permainan edukatif berupa teka-teki silang. Penelitian ini didasari oleh masalah yang ditemukan saat proses pembelajaran di kelas yaitu rendahnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, terlebih jika menggunakan metode ceramah dan kegiatan pembelajarannya yang hanya menggunakan LKS. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran dimana hampir 50% dari jumlah siswa terlihat kurang memperhatikan gurunya, tampak bermalas-malasan, jarang mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan (pasif), serta sering meninggalkan tempat duduk untuk bermain atau mengobrol dengan teman lainnya.

Sesendapat dengan Edli & Mudjiran (2015) yang mengatakan bahwa, siswa dengan motivasi belajar rendah sering melakukan perilaku menyimpang, seperti tidak fokus memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, malas mengutarakan pendapat, dan perilaku negatif lainnya (Edli & Mudjiran, 2015) (Sari et al., 2021).

Untuk menyikapi hal tersebut, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing lapangan dan guru pamong untuk mengatasi permasalahan yang ditemui. Sebagai tindak lanjut, peneliti mengajukan penggunaan permainan edukatif teka-teki silang sebagai upaya memotivasi belajar siswa di kelas. Adapun hasil uraian pelaksanaan dengan pendekatan *lesson study* sebagai berikut:

Tahap perencanaan

Peneliti bekerja sama dengan rekan guru dalam merencanakan rancangan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan permainan edukatif teka-teki silang. Hal yang perlu disiapkan yaitu modul ajar Bahasa Indonesia kelas 2 bab 3 “sayangi lingkungan” materi jenis sampah. Dalam Modul ajar terdapat identitas modul, sarana dan prasarana, pendekatan, model, metode belajar, komponen inti (CP, elemen, dan tujuan pembelajaran), kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup), refleksi pembelajaran, media ajar, LKPD, dan asesmen.

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru model sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya. Langkah awal yang dilakukan guru model di kelas yaitu mengucapkan salam, membaca doa sebelum belajar, mengabsen kehadiran siswa, memberikan pertanyaan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian, guru memberikan pertanyaan pemantik dan pengenalan masalah kepada siswa. Kemudian, siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditetapkan, guru memberikan penjelasan materi dan tugas apa saja yang harus mereka kerjakan didalam kelompok masing- masing.

Guru melakukan permainan edukatif Teka-teki silang dengan bantuan website Bookwidgets untuk dikerjakan bersama dan ditampilkan di layar serta menggunakan bantuan canva untuk mendesain teka-teki silang yang di cetak. Pada penelitian ini, peneliti yang berperan sebagai guru model menggunakan kedua metode tersebut. Pertama, setiap kelompok diberikan lembar TTS untuk dikerjakan bersama dengan berdiskusi. Selanjutnya secara acak, setiap kelompok dipanggil untuk maju ke depan dan mengisi TTS yang ditampilkan di layar.



Gambar 1. Peserta didik melakukan permainan edukatif TTS

Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang maju dan menyampaikan penguatan materi. Di akhir pembelajaran, siswa dipandu guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran, kemudian guru memberikan soal evaluasi untuk melihat pemahaman siswa pada materi hari ini. Setelah itu, guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran dan menutup kegiatan dengan memberikan salam penutup. Guru yang bertugas sebagai observer melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya.

Nilai yang dicantumkan pada kolom sesuai dengan evaluasi guru terhadap aktivitas siswa, dengan mempertimbangkan bobot yang telah ditentukan sebagai berikut:

- 1 = Sangat kurang (Tidak berusaha dan tampak bosan)
- 2 = Kurang (Berpartisipasi jika diminta dan kurang antusias)
- 3 = Baik (Aktif dalam beberapa kali dan menunjukkan usaha)
- 4 = Sangat baik (Aktif sepanjang kegiatan dan antusiasme tinggi)

Tahap refleksi

Setelah proses pembelajaran berakhir, guru model dan guru observer berkumpul untuk melakukan refleksi bersama. Dalam tahap ini, keduanya menyampaikan hasil observasi dan evaluasi terhadap jalannya proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Tabel 1. Hasil observasi

No	Aspek yang dinilai	Rata- rata skor	Persentase	Kategori
1	Siswa menunjukkan minat mengikuti permainan edukatif	3,85	96,3%	Sangat baik
2	Siswa bersemangat saat mengerjakan tantangan dalam permainan	3,70	92,6%	Sangat baik
3	Siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan menanggapi	3,33	83,25%	Baik
4	Siswa berusaha menyelesaikan tugas meskipun ada kesulitan	3,37	84,25%	Baik
5	Siswa menunjukkan ekspresi senang saat beraktivitas	3,85	96,26%	Sangat baik
6	Siswa fokus dan memperhatikan arahan guru	3,29	82,25%	Baik
7	Siswa memberi tanggapan positif tentang pembelajaran ini	3,70	92,5%	Sangat baik

Hasil pengamatan guru observer terhadap 27 siswa selama proses pembelajaran diperoleh 4 aspek pengamatan berada pada kategori “Sangat baik” dan 3 aspek lainnya dalam kategori “Baik”. Dapat disimpulkan bahwa, penerapan permainan edukatif TTS berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan adanya partisipasi aktif siswa. Sementara itu menurut guru model, penerapan permainan edukatif seperti teka-teki silang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat bersemangat mengikuti setiap arahan dari guru, aktif bertanya, duduk di tempatnya masing-masing dan fokus pada kegiatan pembelajaran.

Hal ini menunjukkan adanya perbedaan perilaku siswa dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Guru model menyampaikan bahwa metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, terutama bagi siswa yang biasanya pasif saat pembelajaran konvensional. Guru model menyarankan agar strategi pembelajaran serupa dapat diterapkan kembali pada pertemuan selanjutnya, baik dalam bentuk permainan edukatif lainnya maupun pengembangan dari media yang sudah

digunakan. Sejalan dengan pendapat Mudzakir (2020) bahwa penerapan game saat pembelajaran dapat mengoptimalkan motivasi belajar karena mereka merasa senang dan tidak terbebani dalam memahami materi yang diajarkan (Mudzakir, 2020). Aspek motivasi belajar menurut Sudibyo et al., (2016) meliputi unsur-unsur berikut yaitu memiliki minat dalam belajar, berjuang untuk meraih keberhasilan, tekun dalam mengelola waktu dengan baik, dan adanya rasa percaya diri selama proses belajar (Sudibyo et al., 2016).



Gambar 1. Rumah adat Tongkonan.

Tabel 2. Hasil angket peserta didik

No	Indikator	Jumlah setuju	Setuju (%)
1	Perasaan senang	26	96,30%
2	Keterlibatan	23	85,19%
3	Ketertarikan	26	96,30%
4	Perhatian siswa	24	88,88%

Angket yang diisi oleh 27 siswa memperlihatkan hasil yaitu sebagian besar siswa memberi respon positif pada penerapan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran. Pada indikator nomor 1 dan 3 hanya 1 siswa (3,70%) yang menyatakan tidak setuju. Pada indikator nomor 2 terdapat 4 siswa (14,81%) tidak setuju dan pada indikator 4 terdapat 3 anak tidak setuju. Secara garis besar, hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan teka-teki silang dalam proses pembelajaran mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan ketertarikan siswa. Hal ini juga disebabkan karena pada pembelajaran sebelumnya, kegiatan belajar lebih didominasi oleh metode konvensional, yaitu penyampaian materi melalui ceramah dan pemberian tugas berupa LKS atau latihan dari buku paket.

Pendapat ini didukung hasil penelitian Fatimah et al., (2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui permainan edukatif lebih bersemangat dan termotivasi dibandingkan dengan metode konvensional (Fatimah et al., 2023). Oleh karena itu, penerapan permainan edukatif menjadi suatu hal yang baru dan menyenangkan bagi siswa. Inovasi ini tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa di kelas.

Hanya saja, penerapan media teka-teki silang membutuhkan waktu yang lebih banyak. Sependapat dengan penelitian sebelumnya, terdapat hasil signifikan bahwa penerapan teka teki silang (TTS) pada pembelajaran memiliki kekurangan yaitu adanya keterbatasan waktu, sehingga kemungkinan tidak semua materi bisa terajarkan (Walidah et al., 2022) . Setiap strategi yang kita lakukan dalam proses pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Seperti halnya permainan teka-teki silang, menurut Wirahyuni (2017) kekurangan permainan TTS dalam pembelajaran yaitu banyak menghabiskan waktu, soal terkadang membingungkan, butuh konsentrasi tinggi dan jawaban harus singkat (Wirahyuni, 2017). Sedangkan kelebihanannya yaitu siswa menjadi lebih aktif, teliti, meningkatkan kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis, suasana kelas menjadi lebih kondusif, dan mengurangi kejenuhan.

PENUTUP

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan game edukasi berupa teka-teki silang saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi “*Jenis Sampah*” pada siswa kelas II dapat menstimulasi peningkatan motivasi belajar siswa secara positif. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa yang tinggi, kefokuskan, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan ketertarikan yang tinggi selama proses pembelajaran. Permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hasil observasi dan refleksi menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, terutama bagi siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran konvensional.

Hasil angket yang diisi oleh siswa pun mendukung pendapat ini, di mana sebagian besar siswa menyatakan senang dan tertarik dengan penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan teka-teki silang juga memiliki beberapa kelemahan seperti membutuhkan waktu yang relatif lebih banyak. Namun, kelebihan dari metode ini jauh lebih menonjol, seperti mendorong motivasi belajar siswa maka siswa dapat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan memperkuat pemahaman materi. Dengan demikian, permainan edukatif teka-teki silang dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, selama guru mampu mengelola waktu dan materi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'ruf Giroloyo 1 Bnatul. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume, 10*(1), 125.
- Amalia, N. N. (2024). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Kearifan Lokal: Studi Kasus di Indonesia Timur. *Islamic Elementary Education Journal (IEEJ)*, 3(1), 35–64.
-

- Amalia, N. N., Ramadhani, N. H., & Mulyani, R. E. (2025). Optimalisasi Quizalize sebagai Asesmen Formatif dalam Pembelajaran Nahwu Berbasis Community Language Learning. *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 7(1), 333–350.
- Asbarin, A., Hapiz, I., & Amalia, N. N. (2024). Pengaruh Model Video Based Learning Dalam Pembelajaran Maharah Kalam Pada Santri MTS Di Kota Malang. *Al-Waraqah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 19–31.
- Asbarin, A., Kumillaela, K., & Sari, D. A. (2018). Peran Pendidikan Berbasis Pesantren dalam Mewujudkan Indonesia Madani di Era Globalisasi. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3(2), 127–141.
- Asbarin, A., Mulyanti, T., & Jamil, H. (2024). Analisis Manajemen Pengawasan Dan Evaluasi Pada Program Bahasa Arab Di Pondok Pesantren. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 9(1), 85–98.
- Asbarin, Warahmah, M., & Jannah, N. (2025). Analisis Isi Buku Nahwu Wadih untuk Madrasah Tsanawiyah: Telaah Berdasarkan Prinsip Kemendiknas dan Ahmad Rusydi Thu'aimah. *Jurnal Al- Fawa ' Id : Jurnal Agama Dan Bahasa*, 15(1), 121–140.
- Deviyanti, A., Apriliana, M., & Satria, I. (2022). Efektifitas Crossword Puzzle Braille Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Tunanetra Sekolah Luar Biasa Negeri Batam.
- Edli, H., & Mudjiran, M. (2015). Perbedaan Motivasi dan Keterampilan Belajar Peserta Didik Berprestasi Tinggi dan Rendah Serta Implikasi dalam Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(1), 26–32.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56.
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., & Putra, K. A. A. (2023). Game edukasi “Perjalanan Si Koko” sebagai media pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96.
- Jannah, N., Al Haqiqy, M. S. I., & Warahmah, M. (2025). Interferensi Nahwu dalam Penulisan Pidato Bahasa Arab: Studi Kasus Porseni Se-KKMTS 01 Gresik: Interference of Nahwu In Arabic Speech Writing: A Case Study of Porseni In Gresik. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 14(2), 120–133.
- Junianto, T., Tuasikal, A. R. S., & Siantoro, G. (2023). Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 40–45.
- Kaharuddin, A., Tulak, T., Magfirah, I., & Ode, R. (2021). Mengapa Kita Membutuhkan Teknologi Dalam Pendidikan? *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 57–61. <https://doi.org/10.47178/jkip.v10i1.1279>
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Sanubari, T. P. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain Game terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153.
-

- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600.
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2016). Pengembangan instrumen motivasi belajar fisika: Angket. *Jppipa (Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa)*, 1(1), 13–21.
- Sulle, D., & Tulak, T. (2021). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Motivasi Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 1–6. <https://doi.org/10.47178/jkip.v10i1.1167>
- Tulak, T., Pitriyana, S., Ahmad, Ode, Z., Adi, N. R. M., Sari, D. D., Salam, Dos Santos, M., Napisah, Hevitria, Wulandari, N., Nur, M. A., Kusumastuti, F. A., Rumangun, K., Roys, Lutfi, Muh. K., Sarwandi, Ibrahim, M., & Setiadi, H. (2025). *Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*. PT. Mifandi Mandiri Digital. <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/940>
- Tulak, T., Tangkearung, S. S., Tulak, H., & Paseno, E. W. (2023). *Application of Meaningful Learning Model To Improve Student's Learning Outcomes*. 664–675. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1_66
- Umar, Mahmudi, M. R., Davidi, E. I. N., & Tulak, T. (2024). Tren Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Numerasi Di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 148–160. <https://doi.org/10.47178/hjncz940>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. *Uninus Journal of Mathematics Education and Science (UJMES)*, 7(2), 105–115.
- Wicaksono, G. (2021). P Pengembangan Game Edukasi “Petualangan Alja” Untuk Melatih Conceptual Understanding Dan Procedural Fluency Siswa SMP Materi Aljabar: pengembangan game edukasi mateei aljabar. *Satya Widya*, 37(1), 43–53.
- Wirahyuni, K. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan ‘Balsem Plang.’ *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan Dan Informasi*, 3(1), 1–11.
-