



IMPLEMENTASI MEDIA LABIRIN TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA FASE C SEKOLAH DASAR

Jaisaqi Danuriyo

STKIP PGRI Sumenep

Hafidhan Ryastiadi

STKIP PGRI Sumenep

Yetti Hidayatillah

STKIP PGRI Sumenep

Alamat : Jl. Trunojoyo, Gedung, Kec. Batuan, Kab. Sumenep, Jawa Timur

Korespondensi penulis: jaisaqi@gmail.com

Abstrak. *The lack of student participation in the learning space is our shared urgency in overcoming this phenomenon. The aim of this research is to determine the effect of implementing the crossword maze learning media on the learning outcomes of phase C students at SDN Pakandangan Sangrah. The research method we use is descriptive qualitative. The population in this study was 11 class V students at SDN Pakandangan Sangrah. The data collection instrument is field observation. The results of this research show significant and prominent changes before and after using the learning media that we implemented. If it is a percentage, the participation rate increases from 40% to 95%. The results of this research show that the crossword maze media has a positive impact on educators and students' learning. It can be concluded that there is a significant influence from the implementation of the crossword maze learning media in phase C of SDN Pakandangan Sangrah.*

Keywords: *Implementation; Crossword Maze Media; Learning Participation*

Abstrak. Kurangnya partisipasi siswa dalam ruang pembelajaran merupakan *urgensi* kita bersama dalam mengatasi fenomena tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran labirin teka teki silang terhadap hasil belajar siswa fase C SDN Pakandangan Sangrah. Metode penelitian yang kami gunakan adalah kualitatif deskriptif. Populasi pada penelitian ini siswa kelas V SDN Pakandangan Sangrah yang berjumlah 11 orang. Instrumen pengumpulan data yaitu dengan penelitian lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan perubahan yang signifikan dan menonjol dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang kami terapkan. Jika dipersentasekan maka tingkat partisipasi meningkat dari 40 % menjadi 95 %. Hasil penelitian ini menunjukkan media labirin teka teki silang berdampak positif terhadap pendidik maupun dalam pembelajaran peserta didik. Dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan dari implementasi media pembelajaran labirin teka teki silang pada fase C SDN Pakandangan Sangrah.

Kata Kunci: Implementasi; Media Labirin Teka Teki Silang; Partisipasi Belajar

PENDAHULUAN

Media Pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang diperuntukan sebagai alat peraga konkret atau nyata dihadirkan sebagai penunjang sebuah proses pembelajaran. Tidak hanya itu media belajar juga menjadikan transformasi ilmu dari pendidik ke siswa menjadi efektif dan menyenangkan. Hal tersebut memiliki korelasi erat dengan suksesnya cita-cita pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan salah satu elemen vital dalam pembangunan dan penguatan intelektual masyarakat. Pendidikan yang diperuntukan sebagai upaya dalam mempersiapkan generasi muda agar *Fleksible* atau menyesuaikan dengan perkembangan zaman, pasti didalamnya terdapat beberapa aspek penunjang keberhasilan dan keefektifan pendidikan. Pendidikan yang menjadi penentu kualitas SDM (Sumber daya manusia) tidak akan terlepas dari media, hasil, dan metode pembelajaran. Dalam sebuah kutipan buku dikatakan bahwa, pendidikan merupakan soft skill yang harus terus dikembangkan, karena pendidikan menjadi salah satu kunci menjadi negara maju (Mukhlisi, 2021:54). Maka dengan itu, pendidikan harus diselenggarakan dengan sebaik mungkin agar menghasilkan siswa yang berkualitas dan berintegritas.

Partisipasi siswa dalam ruang pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Daya tarik yang diberikan oleh media pembelajaran menjadikan penyampaian materi lebih efektif dan efisien. Hal tersebut telah tertera pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa pendidik harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Kewajiban dalam landasan hukum tersebut menjadikan pendidik wajib untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran.

Problematika yang sering ditemui dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Urgensi dalam Proses pembelajaran salah satunya kurangnya minat atau partisipasi belajar siswa terhadap penyampaian materi oleh guru. Fenomena tersebut diakibatkan karena kurangnya alat peraga atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan . Keterbatasan media pembelajaran mengakibatkan persentase partisipasi dan keberhasilan belajar siswa menjadi menurun. Proses pembelajaran secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam belajar karena media dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret (Supriyanto, 2018:15).

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Pakandangan Sangrah menunjukkan bahwasanya keaktifan siswa masih cenderung kurang partisipatif. Berdasarkan data di lapangan keterangan dari pendidik, penggunaan media dalam setiap mata pelajaran diterapkan sistem bergilir dikarenakan media yang terbatas, juga media yang digunakan bisa terbilang monoton karena media tersebut hanya berupa proyektor. Partisipasi siswa yang rendah mengakibatkan ruang kelas menjadi kurang menarik, materi belajar yang diberikan oleh pendidik pun tidak bisa diterima secara maksimal dikarenakan siswa merasa tertekan dan bosan dalam pembelajaran.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Talizaro (Tafano, 2018: 21) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan dapat mengatasi kebosanan dalam belajar . Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Hal yang senada dikemukakan oleh pakar pendidikan bahwasanya dalam jurnalnya “Peranan Media Dalam Pembelajaran” yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam memberikan informasi ataupun pengajaran sehingga dapat meningkatkan ketertarikan para pembelajar sehingga informasi mudah diterima.

Media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif menjadikan partisipasi siswa meningkat, implementasi media pembelajaran labirin teka teki silang pada siswa kelas V (fase C) diharapkan meningkatkan partisipasi, dikarenakan penggunaan media yang kreatif, unik dan

menarik untuk dimainkan. Penelitian ini juga menjadi sebuah indikator untuk mengukur bagaimana keberhasilan pembelajaran yang didukung dengan media pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Dalam mendukung penelitian ini, terdapat beberapa teori yang digunakan dalam mendalami penelitian tentang Implementasi Media Labirin Teka Teki Silang. Berikut beberapa teori yang dijadikan tinjauan pustaka.

Implementasi

Menurut Mulyadi (2015:12), implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha untuk mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi pola-pola operasional serta berusaha mencapai perubahan-perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya. Implementasi pada hakikatnya juga merupakan upaya pemahaman apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan.

Media pembelajaran

Sadiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Labirin

Labirin merupakan sebuah sistem jalur yang rumit, berliku-liku, serta memiliki banyak jalan buntu. Labirin bisa menjadi permainan di atas kertas, tetapi dapat juga dibuat dengan skala besar dengan menggunakan tanaman yang cukup besar untuk dilewati dapat juga dengan tembok ataupun pintu-pintu. Dahulu labirin digunakan untuk mengurung Minotaur, yaitu makhluk mitologi Yunani.

Teka Teki Silang

Teka-teki silang, sering juga disingkat dengan TTS, adalah suatu permainan kata yang biasanya berbentuk serangkaian ruang-ruang kosong berbentuk kotak berwarna hitam dan putih. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengisi kotak-kotak putih dengan huruf, membentuk kata atau frasa tertentu, dengan menyelesaikan petunjuk yang mengarah ke jawaban tertentu. Kotak yang berwarna hitam (atau warna lainnya) biasanya digunakan untuk memisahkan kata atau frasa yang berbeda.

Partisipasi Peserta didik

Partisipasi siswa berarti keikutsertaan siswa dalam suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan perilaku fisik dan psikisnya. Belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara tanggung jawab dalam proses belajar. Keaktifan siswa ditunjukkan dengan partisipasinya. Keaktifan itu dapat terlihat dari beberapa perilaku misalnya mendengarkan, mendiskusikan, membuat sesuatu, menulis laporan, dan sebagainya. Partisipasi siswa dibutuhkan dalam menetapkan tujuan dan dalam kegiatan belajar dan mengajar (Hasibuan & Moedjiono, 2006 : 7).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuanyang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan

nprosedur prosedur statistik atau cara cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan wawancara. Data yang dihasilkan dari metode penelitian bersifat sekunder. Data sekunder umumnya bersifat pelengkap atau biasanya dijadikan alat pengujian untuk data primer yang sudah didapatkan. Metode penelitian dan teknik pengambilan data yang kami pilih dalam penelitian ini untuk menggambarkan keadaan yang terjadi dalam ruang pembelajaran khususnya pada siswa kelas V SDN Pakandangan Sangrah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi media Labirin Teka-Teki Silang merupakan sebuah langkah awal untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas V SDN Pakandangan Sangrah. Konsep media Labirin yang berbentuk teka teki dan dipadupadankan dengan materi pembelajaran maka akan menarik minat dan partisipasi siswa dalam belajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur bagaimana tingkat partisipasi siswa kelas V Pakandangan Sangrah sebelum dan setelah penerapan media belajar Labirin Teka Teki Silang.

Media Labirin Teka Teki Silang

Di zaman globalisasi saat ini pendidikan sangatlah menjadi hal yang fundamental atau elemen yang paling terpenting. Pendidikan yang merupakan *soft skill* dari sebuah negara menjadikan pendidikan sebagai landasan diberbagai aspek. Metode dan model yang menjadi kunci suksesnya pembelajaran dalam kelas menjadi hal yang sangat krusial, karena mengingat jika seorang siswa tidak *fleksible* atau tidak bisa mengikuti perkembangan zaman maka pembelajaran dalam ruang kelas akan terpaku dan monoton. Dan ketika terjadi kemonotonan dalam ruang kelas otomatis ilmu yang di berikan tidak akan terserap secara maksimal. Model pembelajaran yang inovatif memang menjadi salah satu kunci dalam efisiensi pembelajaran. Dalam Penelitian ini saya mengangkat model pembelajaran berjudul labirin Teka Teki Silang.

Labirin yang notabene merupakan teka teki berfikir dan teka-teki menuju tujuan akhir bisa membuatsetidaknya siswa berfikir dan adrenalinnya dalam pembelajaran meningkat, konsep labirin yang dikaitkan dengan materi belajar bisa menjadikan siswa belajar sekaligus bermain teka teki. Pengelompokkan di dalam permainan labirin ini juga menjadikan *chemistry* atau kekompakan antar sesama siswa menjadisemakin erat, karena di dalam model pembelajaran ini terdapat sebuah masalah yang harus di pecahkan bersama.

Kemudian penyematan elemen lagu lagu daerah berguna untuk tidak menghilangkan nilai budaya asli dari daerah mereka masing masing, pelestarian lagu lagu daerah ini memang sangatlah penting karena memang ketika melihat situasi saat ini anak anak usia dini sudah jauh dari kata bahasa daerah atau bahasa madura, mereka cenderung telah dijejali dengan bahasa nasional. Bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia memang wajib dan harus seluruh pelajar atau siswa menguasainya, tetapi ingat, ada bahasa yang memang otentik dan harus terus dilestarikan yaitu bahasa daerah masing masing. Maka dari itu, lagu daerah di sini diharapkan untuk bisa memberikan wawasan dan pengetahuan terhadap siswa yang notabene masih generasi baru agar nilai nilai kedaerahan pada anak negeri tetap lestari dan tidak punah karena perkembangan zaman

Derek Rowntree memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi. Pendapat Derek Rowntree di atas tentang fungsi media pembelajaran dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan keinginan dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk belajar.

Labirin Teka Teki Silang merupakan media pembelajaran yang baru kami buat dan baru diimplementasikan perdana pada penelitian ini. Media ini terinspirasi oleh labirin yang memiliki jalur berkelok-kelok untuk mencapai garis finish atau tempat yang dituju. Dikombinasikan dengan teka teki silang, konsep media pembelajaran ini akan menarik minat dan meningkatkan partisipasi peserta didik. Konsep teka teki dan cara berfikir kritis pada media ini menjadikan media Labirin Teka Teki Silang tidak hanya menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran tetapi juga akan merangsang daya kritis dan kreatif peserta didik.

Pada media labirin ini, kami mebuatnya dengan model tiga dimensi agar lebih memberi kesan nyata dan daya tarik pada peserta didik, dengan berbahankan kardus tebal media labirin ini dibuat sedemikian rupa mebuat jalur teka teki seperti labirin. Sistematis bermain dalam media ini sudah tertera jelas pada sintaks pembelajaran yang kami paparkan seperti berikut. Sebelum masuk pada sistematis permainan maka siswa akan dibagi menjadi tiga kelompok dengan 1 siswa sebagai ketua kelompok. Kemudian siswa diminta untuk mengikuti sistematis bermain seperti berikut :

- a. Dalam menggerakkan pion di labirin harus berjalan secara horisontal atau vertikal tidak boleh berbelok langsung atau menyerong.
- b. Ada tiga jalur atau tiga garis permulaan pada setiap pinggir labirin, ketiga garis start tersebut memiliki jalur atau rute yang berbeda, setiap kelompok akan diminta untuk berdiskusi untuk menentukan dimana jalur labirin yang paling tercepat untuk menuju garis finis.
- c. Ketika telah menentukan dimana tempat start mereka akan dimulai mereka akan diminta untuk adu cepat untuk sambung lagu, lagu di sini bisa meliputi lagu daerah atau lagu lagu nasional, ketika pendidik menyetelkan lagu lagu tersebut pendidik akan melakukan pause lagu dan meminta dengan adu cepat kepada siswa untuk mengacungkan tangan sebagai tanda kesiapan untuk melanjutkan lagu.
- d. Kelompok yang terlebih dahulu mengacungkan tangan dan benar dalam menyambung atau melanjutkan lagu akan diberi reward yaitu bisa memilih tempat start yang menurut mereka memiliki rute tercepat.
- e. Kemudian dilanjutkan sampai semua kelompok memiliki tempat start masing masing, mereka akan diberi pertanyaan sesuai dengan materi yang disampaikan.
- f. Akan ada 2 sesi dalam perjalanan labirin ini. Sesi pertama yaitu pertanyaan yang khusus diperuntukkan untuk tiap tiap kelompok. (2 pertanyaan atau menyesuaikan dengan materi). Sesi ke 2 ini yaitu pertanyaan dengan sistem adu cepat, jadi tiap tiap kelompok boleh menjawab (2 pertanyaan/menyesuaikan).
- g. Dalam menjawab pertanyaan tiap kelompok boleh melakukan diskusi selama 30 detik untuk menjawab.
- h. Setiap kelompok yang menjawab benar boleh melangkah sebanyak 1 langkah yaitu hanya lurus secara vertikal dan horizontal.
- i. Karena ada teka teki silang pada media pembelajaran ini maka, tiap kelompok yang 1 langkah lagi akan mencapai garis finish maka akan rintangan terakhir yaitu dengan menjawab teka teki silang yang telah pendidik siapkan, dalam teka teki silang tersebut disertai dengan pertanyaan seputar materi yaitu tentang perumusan Pancasila.
- j. Kelompok yang benar menjawab teka teki silang dan mencapai garis finis akan menjadi pemenang.

Partisipasi Siswa Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Labirin Teka Teki Silang

Pada Penelitian ini kami melakukan 2 kali penelitian ke sekolah. Pada penelitian pertama, kami melakukan penelitian pada hari kamis tanggal 16 Mei 2024, di jam 08:00 WIB. Kami melakukan penelitian pada siswa kelas V di SDN Pakandangan Sangrah. Siswa Kelas V berjumlah 11 orang dengan 3 orang laki laki dan 9 orang perempuan. Dalam Penelitian ini kami akan menganalisis bagaimana partisipasi peserta didik dalam ruang pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Ada beberapa indikator yang kami pakai dalam menganalisis partisipasi peserta didik. Cakupan partisipasi yang dikemukakan beberapa praktisi pendidikan bahwa Partisipasi mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Temuan dalam penelitian ini mengindikasikan beberapa poin keaktifan peserta didik.

Pada penelitian pertama, kami melakukan penelitian pada hari kamis tanggal 16 Mei 2024, di jam 08:00 WIB. Kami melakukan penelitian pada siswa kelas V di SDN Pakandangan Sangrah. Siswa Kelas V berjumlah 11 orang dengan 3 orang laki laki dan 9 orang perempuan. Dalam Penelitian ini kami akan menganalisis bagaimana partisipasi peserta didik dalam ruang pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Ada beberapa indikator yang kami pakai dalam menganalisis partisipasi peserta didik. Aspek partisipasi siswa dalam menerima pelajaran pada indikator siswa memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidik terbukti pada 11 orang siswa hanya 4 orang yang merespon aktif ketika pendidik menyampaikan materi.

Ketika pendidik memberikan pertanyaan hanya 2 sampai 5 siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, dalam aspek keaktifan berkelompok penyelesaian tugas kelompok yang diberikan oleh pendidik, siswa tidak melakukan diskusi pada keseluruhan pada anggota kelompok, seperti contoh ada 4 orang dalam satu kelompok yang berdiskusi hanya 2 orang saja. Dalam aspek pengajuan pertanyaan dari 11 siswa hanya ada 2 siswa yang mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran. Memasuki sesi presentasi ada di mana waktu setiap kelompok di instruksikan untuk kedepan mengerjakan sebuah soal dan untuk atensi siswa terhadap kelompok yang mengerjakan soal masih kurang memperhatikan karena ada siswa yang masih berbicara dengan teman sebangkunya.

Indikator di atas merupakan beberapa poin untuk mengukur partisipasi belajar peserta didik, selanjutnya kami melakukan wawancara terhadap pendidik yang saat itu mengajar ruang kelas V yaitu bapak Habibullah. Pada beliau kami mengajukan beberapa pertanyaan terkait media pembelajaran. Pada poin pertama kami menanyakan seberapa sering ruang pembelajaran ini menggunakan media, dan keterangan beliau mengatakan bahwasanya dikelas V ini dalam satu bulan menggunakan 4 kali media dengan porsi 1 minggu 1 kali, dan untuk hari penggunaanya kondisional atau bisa berubah rubah(kondisional) karena media yang digunakan yaitu proyektor hanya 1 di sekolah SDN Pakandangan Sangrah. Pada poin kedua kami menanyakan dampak dan perbandingan ketika menggunakan media dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran, dari pemaparan pak Habibullah dikatakan bahwa ketika beliau menggunakan media dalam pembelajaran maka siswa akan memiliki atensi dan partisipasi lebih pada pembelajaran saat itu, siswa menjadi lebih kondusif, fokus, dan teratur dikarenakan penggunaan media ini memiliki daya tarik lebih terhadap peserta didik. Dan ketika mereka tidak menggunakan media pembelajaran maka untuk mencapai kondusifitas dan efektifitas dalam pembelajaran maka beliau membawa siswa untuk belajar diluar kelas (outdoor). Tetapi memang kembali lagi ketika pembelajaran dalam ruang kelas dan tanpa media, siswa cenderung akan lebih pasif dan tidak memperhatikan pembelajaran ujar pak Habibullah.

Intinya pada penelitian pertama kami dapat disimpulkan bahwa di sekolah SDN Pakandangan Sangrah telah menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi karena keterbatasan perangkat media pembelajaran ini maka, untuk lebih mengkodifikasi siswa ada beberapa metode yang diterapkan oleh pendidik untuk lebih meningkatkan partisipasi peserta didik. Dan dapat dilihat juga dalam beberapa indikator yang kami pakai, ketika dalam ruang pembelajaran tidak menggunakan sebuah media maka partisipasi peserta didik tidak mencapai angka 50 %. Maka dari itu, kami di sini telah menyampaikan bahwasanya di minggu depan tepatnya di tanggal 28 Mei kami akan melakukan penelitian ke 2 dengan membawa sebuah perangkat media pembelajaran yang merupakan ide dari kami yang bernama labirin teka teki silang dan mengimplementasikan langsung pada ruang pembelajaran.

Partisipasi Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Labirin Teka Teki Silang

Pada penelitian kedua ini kami di tanggal 28 Mei tepatnya pukul 08:00 kami langsung menuju kelas kemudian konfirmasi dengan pendidik untuk melaksanakan praktek implementasi media pembelajaran yang telah kami bawa. Respon siswa maupun pendidik memberikan respon positif terhadap kedatangan kami. Pada awal pembelajaran kami langsung menyapa hangat peserta didik. Sebelum memasuki inti pembelajaran kami menjelaskan materi mengenai pembelajaran yang sedang dilaksanakan pada hari itu yaitu materi mengenai norma. Menggunakan media proyektor dan laptop pada penyampaian materi, kami telah mendapatkan atensi atau memiliki daya tarik terhadap keseluruhan siswa di kelas tersebut.

Berlanjut pada inti penerapan media pembelajaran kami melihat reaksi siswa yang senang dan gembira karena akan bermain sebuah permainan yaitu labirin dan teka – teki silang. Setelah kami menunjukkan bentuk labirin dan menjelaskan sistematis permainan, kami memulai permainan labirin ini. Ketika permainan berlangsung perbedaan keaktifan dan partisipasi siswa mengalami perbedaan yang signifikan entah itu dari segi aspek partisipasi individu maupun partisipasi kelompok. Ketika permainan berlangsung seluruh siswa memperhatikan setiap pertanyaan dan menyimak bagaimana permainan yang sedang berlangsung.

Pada penelitian kedua ini seluruh siswa yang berjumlah 11 orang menunjukkan partisipasi aktif dengan memperhatikan materi yang kami sampaikan. Tidak hanya pada penyampaian materi ketika permainan berlangsung antusias dari siswa untuk menjawab setiap pertanyaan juga meningkat drastis dari observasi sebelumnya. Dalam aspek partisipasi berkelompok siswa juga menunjukkan sikap yang partisipatif dan interaktif bekerjasama dalam menentukan jawaban dan jalur permainan labirin yang benar. Jika diproyeksikan dengan persentase dapat dituliskan partisipasi siswa menyentuh angka 95 %.

Pada akhir permainan maka akan didapatkan pemenang dan sebagai penyemangat siswa kami memberikan *reward* berupa hadiah snack atau jajanan ringan. Hal tersebut kami lakukan atas usaha yang memang patut kami apresiasi terhadap peserta didik. Setelah pembelajaran usai kami kemudian menanyakan terhadap peserta didik, “ apakah pembelajaran tadi seru ?”, serentak mereka menjawab “seru!”. Secara tidak langsung reaksi dari siswa menunjukkan pembelajaran yang kami bawa dengan konsep permainan labirin teka teki silang membuat mereka senang dan bersemangat dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran, komunikasi dapat dilakukan dengan efektif dan efisien karena fungsinya sebagai alat bantu pembelajaran. Sama halnya dengan apa yang dikatakan oleh Riyana (2008:29) bahwa media pembelajaran dapat berfungsi mempercepat proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang diharapkan mencapai cita cita pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa harus senantiasa diimbangi dengan pembaruan pembaruan entah itu dari metode, gaya, kurikulum, dan media pembelajaran. Pada kesimpulannya media labirin teka teki silang yang kami buat dan kami implementasikan

membawa dampak positif yang dapat dirasakan langsung oleh pendidik maupun oleh peserta didik. Meskipun media pembelajaran yang kami buat masih bisa dikatakan belum sempurna, tetapi setidaknya ini merupakan langkah awal menuju Indonesia emas 2045.

KESIMPULAN

Perkembangan sekaligus tuntutan zaman yang semakin pesat memang menjadi *urgensi* kita bersama dalam bagaimana strategi dan metode yang kita pakai dalam menghadapinya. Pendidikan yang bisa kita sebut sebagai jantungnya dari sebuah negara berkembang harus mengalami banyak perkembangan dan banyak modifikasi. Cita cita pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, harus sejalan dengan elemen penunjang kesuksesan pendidikan tersebut. Salah satu faktor vital dalam pendidikan yang sering diabaikan oleh para pendidik yaitu tentang penggunaan media pembelajaran. Keterbatasan kapasitas dan fasilitas tiap instansi sekolah menjadi salah satu faktor utama dimana pemakaian media pembelajar ini masih belum diimplementasikan secara *intens* dan konsisten. Temuan dilapangan menunjukkan bahwasanya dari dua penelitian memiliki perbedaan yang bisa dikatakan timpang dalam aspek partisipasi peserta didik. Model pembelajaran yang terpantau masih konvensional menjadikan proses pembelajaran kurang efektif dan efisien. Pesan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik terhadap siswa tidak tersalurkan secara maksimal karena tidak adanya daya tarik dalam sebuah pembelajaran itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran labirin teka teki silang yang menuntun peserta didik untuk bermain, berfikir, dan beraksi selain memberikan dampak meningkatnya partisipasi peserta didik. hal yang terpenting, mereka menjadikan ruang pembelajaran sebagai tempat berfikir secara gembira bukan menjadi penjara belajar yang membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN E-COMIC BAGI GURU SDN KEBUNAGUNG II SUMENEP. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622-1635.
- Aini, K., AR, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1).
- AR, M. M., Asmoni, A., & Aini, K. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2).
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- AR, M. M. (2017). Implementasi pendidikan multikultural melalui pendekatan nilai luhur budaya dan pancasila untuk membangun karakter mahasiswa dalam meghadapi arus globalisasi. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(2), 89-101.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In

- PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- Armadi, A., AR, M. M., & Aini, K. (2022). Training and Coaching Strengthening Character Education Based On School Culture InThe Upper Class Of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Tamidung Batang-Batang. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144-151.
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- Asmoni, A. (2019). KAPITALISME, PROFESIONALISME DOSEN, DAN PERAN PEMERINTAH PADA PENDIDIKAN TINGGI. *Reflektika*, 14(2), 103-126.
- Astuti, Y. P. (2023). The Effect of the Cooperative Model With the Assistance of LKS on Class III Students' Learning at SDN Bumianyar II. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 399-414.
- Astuti, Y. P., & Armadi, A. (2024). MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL MELALUI PROGRAM ESKUL PUBLIC SPEAKING DI SDIT AL-WATHONIYAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6590-6602.
- Astuti, Y. P., & Jamilah, J. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning dengan Teknik Two Stay Two Stray dalam Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8-8.
- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140-5149.
- CHOLI, A. (2023). Buku Ajar Problematika Bimbingan dan Konseling.
- Damayanti, N. P. U. I., AR, M. M., & Aini, K. (2024). KETERKAITAN PEMBELAJARAN RAGAM GEOGRAFIS DAERAH DENGAN DIAGRAM VENN DAN BILANGAN BULAT. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 102-109.
- Hardiansyah, F., AR, M. M., Hidayatillah, Y., & Astutik, C. (2023). UTILIZATION OF ECO-LITERACY IN SCIENCE LEARNING AS A TEACHING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1384-1396.
- Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2022). Pelatihan Membuat dan Menggunakan Alat Peraga Game Eleven Pieces Multiplication (GEPION) untuk Memudahkan Menghitung Perkalian pada Guru di Sekolah Dasar. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 162-174.
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles in Solving Science Problems in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Hasibuan, J.J dan Moedijono, Proses Belajar mengajar. Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012.
- Hidayatillah, Y., AR, M. M., Astuti, Y. P., & Kumala, R. S. D. (2023). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pencegahan Stunting Desa Aenganyar Kecamatan Giligenting Kabupaten Sumenep. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(05), 1195-1201.

- Hidayatillah, Y., Wahdian, A., & Misbahudholam, M. (2022). Peran Sekolah melalui Kegiatan Pembiasaan Terintegrasi Pembelajaran IPS untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(4), 1422-1433.
- Jamilah, J., AR, M. M., Ridwan, M., Armadi, A., & Aini, K. (2023). Pendampingan Pembelajaran RBUS (Rumah Belajar Ustadzah Sundari) untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 104-113.
- Jamilah, J., Sukitman, T., & Fauzi, M. (2021). Opportunities and challenges of digital learning media during the covid-19 pandemic in primary school. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 11(2).
- Mukhlisi, Tirakat, Kebijakan Pendidikan ; Mengurangi Topologi Politisi, Bhapak, Bhabuk, Guru Rato, Yohyakarta, CV. Sulur Pustaka. 2020.
- Nurhadi, A., Idris, H., & Asmoni, A. (2021). Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Membudayakan Akhlaqul Karimah Siswa di Madrasan Aliyah Negeri Sampang. *re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 4(1), 60-71.
- Ridwan, M., AR, M. M., Budiyono, F., & Sukitman, T. (2023). Improve The Numeracy Skills of Fifth-Grade Students Through Self-Efficacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 526-535.
- Sama, S., Bahri, S., & AR, M. M. (2022). Realizing creative innovative education through increasing digitalization skills in learning with canva media in the era of smart society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-81.
- Sukitman, T., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2023). PENGUATAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Zainuddin, Z. (2021, December). Kepatuhan Pesantren terhadap Program Vaksinasi Nasional di Era New Nomal. In *ICONIS: International Conference on Islamic Studies* (Vol. 5, pp. 17-26).
- Zainuddin, Z., AR, M. M., Hidayat, F., & Fadhilah, A. (2021). Penguatan komunikasi orang tua dan guru terhadap perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SNAPP*, 119-122.