

Penerapan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Materi Unsur Intrinsik Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya

'Masulla Hana Sajidah., 'Lailatul Hasanah., 'Desi Eka Pratiwi

'Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia.

Emai: masullahana@gmail.com

| Informasi Artikel | ABSTRAK |
|-----------------------------|---|
| Diterima: November 2025 | Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik cerita melalui penerapan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) berbasis digital di kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 63 pada pra-siklus (ketuntasan 62,8%) menjadi 73 pada siklus I (ketuntasan 75,3%) dan mencapai 80 pada siklus II (ketuntasan 86%). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media TTS digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita. Dengan demikian, media pembelajaran TTS berbasis digital dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, literasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. |
| Revisi: November 2025 | |
| Publikasi: Desember 2025 | Kata kunci: Teka-Teki Silang Digital, Hasil Belajar, Unsur Intrinsik Cerita, Bahasa Indonesia |

This study aims to improve students' learning outcomes on the topic of intrinsic elements of stories through the implementation of digital-based Crossword Puzzle learning media in the third grade of SDN Pakis V/372 Surabaya. The background of this research is the low achievement in Indonesian language learning caused by conventional teaching methods that lack active student involvement. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in three cycles using the Kemmis and McTaggart model, which includes the stages of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation. The research results showed a significant improvement in learning outcomes from the pre-cycle to the second cycle. The students' average score increased from 63 in the pre-cycle (62.8% mastery) to 73 in the first cycle (75.3% mastery) and reached 80 in the second cycle (86% mastery). These results indicate that the application of digital crossword puzzle media can create a more interactive, engaging, and enjoyable learning atmosphere, thereby improving students' motivation, active participation, and understanding of the intrinsic elements of stories. Therefore, digital crossword puzzle learning media can be used as an effective instructional innovation to enhance learning outcomes, literacy, and critical thinking skills among elementary school students.

Keywords: Digital Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Intrinsic Elements, Indonesian Language



© 2025 Masulla Hana Sajidah, Lailatul Hasanah, Desi Eka Pratiwi. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

doi: [10.33084/jppp.v3i2.11405](https://doi.org/10.33084/jppp.v3i2.11405)

Bidang: Penelitian

Informasi sitasi: Sajidah, M. H., Hasanah, L., & Pratiwi, D. E. Penerapan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Materi Unsur Intrinsik Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 3(2), 39–44. <https://doi.org/10.33084/jppp.v3i2.11405>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan fundamental dalam pembangunan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses yang dilaksanakan murid dan terencana dengan menciptakan lingkungan belajar serta kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Melalui proses tersebut, murid diharapkan mampu menumbuhkan kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, membentuk kepribadian yang matang, mengasah kecerdasan, menanamkan akhlak mulia, serta mengembangkan keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa (Liasari & Pulungan, 2022).

Kurikulum Merdeka merupakan sistem pembelajaran yang menekankan pada keberagaman kegiatan intrakurikuler dengan tujuan mengoptimalkan konten agar peserta didik memiliki kesempatan lebih luas untuk memahami konsep secara mendalam serta mengembangkan kompetensinya. Dalam pelaksanaannya, guru diberikan kebebasan profesional untuk memilih dan menggunakan berbagai perangkat ajar yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan belajar, serta minat siswa. Selain itu, pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang berdasarkan tema-tema kontekstual yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut berfungsi sebagai sarana pengembangan karakter dan kompetensi lintas disiplin, bukan sebagai upaya untuk memenuhi capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten spesifik mata pelajaran (Fauzi, 2022).

Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada *deep learning* menekankan pentingnya penguasaan konsep secara mendalam, bukan sekadar kemampuan menghafal atau mengenali informasi secara permukaan. Melalui pendekatan ini, proses belajar diarahkan agar peserta didik benar-benar memahami esensi dari suatu konsep dan mampu mengaitkannya dengan situasi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada aspek kognitif tingkat rendah, tetapi berkembang menuju kemampuan berpikir analitis, reflektif, dan aplikatif. Pendekatan ini juga menuntut murid untuk mengaitkan berbagai pengetahuan secara terpadu, sehingga menghasilkan pemahaman yang menyeluruh dan bermakna. Lebih dari sekadar mempersiapkan murid menghadapi evaluasi akademik, *deep learning* membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta kecakapan adaptif yang diperlukan untuk menghadapi dinamika dan tantangan dunia nyata (Fitriani & Santiani, 2025).

Media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam keseluruhan sistem dan proses pembelajaran karena menjadi sarana yang menghubungkan peserta didik dengan materi pelajaran. Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi jembatan yang mempermudah peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Melalui penggunaan media yang tepat, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pemilihan dan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik menjadi faktor penting dalam mewujudkan efektivitas pembelajaran secara optimal. (Daniyati dkk., 2023).

Teka-teki silang merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir melalui kegiatan mengisi kotak-kotak kosong berdasarkan petunjuk yang telah disediakan. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang tinggi karena mampu melatih daya ingat, memperkuat konsentrasi, serta menumbuhkan kemampuan berpikir logis dan sistematis. Dalam pelaksanaannya, teka-teki silang terdiri atas kotak-kotak berwarna putih yang tersusun secara vertikal dan horizontal, yang kemudian diisi dengan huruf atau kata sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Melalui aktivitas ini, peserta didik dituntut untuk memahami makna kata, menalar hubungan antaristilah, serta mengaitkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian, penggunaan teka-teki silang sebagai media pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis murid secara menyenangkan (Indah Tri Murti dkk., 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi sebagai fondasi utama bagi murid dalam proses belajar dan pengembangan diri. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran ini memiliki peranan strategis dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, terutama dalam keterampilan menyimak dan memahami informasi. Menurut Tarigan (2008), kegiatan menyimak merupakan suatu proses aktif yang mencakup kemampuan mendengarkan, mengenali, menafsirkan, mengevaluasi, serta memberikan tanggapan terhadap makna pesan yang diterima. Dengan demikian menyimak tidak sekedar mendengar bunyi bahasa, melainkan melibatkan pemahaman mendalam terhadap isi yang disampaikan. Salah satu bentuk kegiatan menyimak di sekolah dasar adalah mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita (Roseana dkk., 2024).

Kegiatan mengidentifikasi cerita pendek merupakan proses analitis yang bertujuan untuk memahami struktur internal karya sastra melalui pengkajian unsur-unsur intrinsiknya. Unsur intrinsik adalah komponen pembangun yang secara langsung membentuk sebuah cerita, meliputi tema, tokoh dan penohokan, alur, latar, sudut pandang, amanat. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, kegiatan ini menuntut murid untuk membaca dan memahami cerita pendek secara menyeluruh, kemudian menelaah bagaimana setiap unsur tersebut saling berkaitan dalam membangun makna dan keutuhan cerita. Dengan demikian, kegiatan mengidentifikasi cerita pendek tidak hanya melatih kemampuan

memahami isi bacaan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan apresiasi terhadap karya sastra (Nurena Mutia Puteri dkk., 2020).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Pakis V/372 Surabaya, khususnya pada murid Kelas III, ditemukan bahwa hasil belajar pada materi Unsur Intrinsik Cerita berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kesenjangan hasil belajar yang rendah ini sejalan dengan temuan masalah pendidikan secara umum yang sering diakibatkan oleh kurangnya konsentrasi murid selama proses pembelajaran dan minimnya variasi media yang digunakan oleh guru.

Tiga gejala utama yang teridentifikasi di kelas penelitian adalah:

1. Hasil belajar kognitif murid masih rendah, ditunjukkan oleh nilai tes yang tidak mencapai KKTP.
2. Murid menunjukkan perilaku kurang berkonsentrasi, cenderung pasif, dan sulit memunculkan pengalaman atau pemahaman mendalam dari buku bacaan atau ceramah guru.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, sehingga suasana kelas cenderung monoton dan tidak mendorong partisipasi aktif.

Kondisi ini menunjukkan bahwa masalah rendahnya hasil belajar adalah gejala, sementara kurangnya variasi dan inovasi media pembelajaran adalah penyebab yang harus segera diatasi. Untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran, guru perlu menggunakan berbagai media yang menarik agar peserta didik bisa lebih mengerti dan mengurangi kesulitan dalam menganalisis materi yang menuntut penalaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang sebagai upaya praktis untuk mengintervensi penyebab ini secara langsung.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional sekaligus memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas. Melalui pelaksanaan PTK, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai peneliti yang secara reflektif berupaya memahami dan memperbaiki praktik pembelajarannya sendiri. Hasil dari penelitian tindakan kelas biasanya berupa karya tulis ilmiah yang menggambarkan proses dan hasil pelaksanaan tindakan di lapangan. Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman nyata guru selama kegiatan pembelajaran, sekaligus menjadi bentuk tanggung jawab profesional dalam mengembangkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, PTK tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan mutu pembelajaran, tetapi juga menjadi wadah bagi guru untuk berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan secara praktis dan berkelanjutan (Sri Astutik dkk., 2021).

Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dilaksanakan baik secara individual maupun kolaboratif, tergantung pada tujuan dan lingkup permasalahan yang ingin diperbaiki dalam proses pembelajaran. Dalam PTK individual, seorang guru bertindak sebagai peneliti yang secara mandiri merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi tindakan pembelajaran di kelasnya sendiri. Guru memiliki kendali penuh terhadap perencanaan dan pelaksanaan kegiatan yang bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, PTK kolaboratif dilakukan oleh lebih dari satu guru yang bekerja secara sinergis dalam melaksanakan tindakan. Kolaborasi ini memungkinkan adanya pembagian peran, di mana satu guru dapat berfokus pada pelaksanaan pembelajaran, sementara guru lain berperan sebagai pengamat yang mencatat proses dan hasil pembelajaran di kelas. Bentuk kerja sama ini dinilai lebih objektif dan komprehensif karena hasil observasi tidak hanya bergantung pada sudut pandang satu individu, melainkan diperoleh dari refleksi bersama. Dengan demikian, baik PTK individual maupun kolaboratif sama-sama memiliki tujuan utama, yaitu memperbaiki proses pembelajaran melalui refleksi sistematis dan tindakan nyata di kelas. Perbedaannya terletak pada tingkat keterlibatan dan kerja sama antarpeneliti, yang pada akhirnya sama-sama berkontribusi terhadap peningkatan profesionalisme guru dan mutu pendidikan di sekolah (Millah dkk., 2023).

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan McTanggart. Menurut Sunny dkk. (2023) Model ini menekankan proses penelitian yang bersifat siklikal, reflektif, dan kolaboratif, yang bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas praktik pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang direncanakan dan dievaluasi secara sistematis. Setiap siklus dalam model ini terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

I. Perencanaan (*plan*)

Kegiatan diawali dengan identifikasi masalah pembelajaran yang ditemukan di kelas III B SDN Pakis V/327 Surabaya. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa hasil belajar murid pada materi unsur intrinsic cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Murid cenderung pasif dan kurang antusias dalam memahami unsur-unsur seperti tema, tekh, latar, dan amanat dalam cerita. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merancang penerapan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) berbasis digital sebagai inovasi dalam pembelajaran. Dalam tahap ini disusun pula Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM), Bahan Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar Evaluasi Murid.

2. Pelaksanaan Tindakan (action)

Kegiatan ini merupakan implementasi dari media pembelajaran TTS berbasis digital yang telah dirancang. Guru menerapkan media ini dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intinsik cerita. Melalui kegiatan pemecahan masalah teka-teki silang digital, siswa diajak untuk mengenal, memahami, dan mengingat kembali unsur-unsur intrinsik dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan TTS digital diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan murid, memotivasi murid untuk belajar aktif, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

3. Pengamatan (observation)

Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas selama proses pembelajaran menggunakan media TTS digital. Data yang dikumpulkan yaitu peningkatan hasil belajar berdasarkan tes yang diberikan setelah tindakan.

4. Refleksi (reflection)

Kegiatan ini merupakan analisis mendalam terhadap hasil tindakan dan data yang diperoleh. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi efektivitas penggunaan media TTS digital terhadap pengingkatan hasil belajar murid, serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran, seperti kesulitan teknis atau perbedaan tingkat pemahaman antar murid. Hasil refleksi digunakan untuk menyusun perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Seluruh tahapan tersebut dilaksanakan secara siklikal dan berkesinambungan, dimana hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar untuk menyusun rencana pada siklus berikutnya. Siklus II merupakan bentuk penyempurnaan dari hasil refleksi pada Siklus I, dengan tujuan untuk mencapai peningkatan hasil belajar yang lebih optimal. Melalui penerapan model PTK Kemmis dan McTaggart ini, penelitian diharapkan dapat membuktikan bahwa penggunaan media TTS berbasis digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik cerita di kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) berbasis digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya pada materi *unsur intrinsik cerita* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional, monoton, dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa berubah menjadi lebih interaktif, menarik, serta menumbuhkan semangat belajar melalui penggunaan media digital yang inovatif.

Pada tahap pra-siklus, hasil belajar menunjukkan bahwa dari 26 siswa, hanya 13 siswa (62,8%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 70 , sementara 13 siswa lainnya (37,2%) belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas pada tahap ini sebesar 63, yang dikategorikan "perlu bimbingan." Data ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami unsur-unsur intrinsic cerita seperti tema, tokoh, latar, alur, dan amanat. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Mereka kurang antusias ketika diminta untuk mengidentifikasi unsur cerita, karena pembelajaran masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan minim variasi media.

Tabel 1. Presentase Data Hasil Belajar Pra Siklus

| No | KKTP | Nilai | Jumlah Siswa | Jumlah Nilai | Presentase (%) | Keterangan |
|----|-----------|-----------------|--------------|--------------|----------------|-----------------|
| 1 | 70 | Nilai ≥ 70 | 13 | 1030 | 62,8% | Tuntas |
| 2 | 70 | Nilai ≤ 70 | 13 | 610 | 37,2% | Belum Tuntas |
| | Jumlah | | 26 | 1640 | 100% | |
| | Rata-Rata | | | 63 | 63 | Perlu bimbingan |

Memasuki siklus I, penerapan media pembelajaran TTS berbasis digital mulai diimplementasikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif. Melalui teka-teki silang yang disajikan secara digital, siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang menantang. Aktivitas ini membuat suasana belajar lebih hidup, meningkatkan rasa ingin tahu siswa, serta menumbuhkan motivasi intrinsik untuk memahami isi cerita. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup berarti, di mana 17 siswa (75,3%) telah mencapai KKM, dan rata-rata kelas meningkat menjadi 73, yang termasuk dalam kategori "cukup." Peningkatan ini menunjukkan bahwa media digital dapat mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang semula dianggap sulit menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

Tabel II. Presentase Data Hasil Belajar Siklus 2

| No | KKTP | Nilai | Jumlah Siswa | Jumlah Nilai | Presentase (%) | Keterangan |
|----|------|-----------------|--------------|--------------|----------------|--------------|
| 1 | 70 | Nilai \geq 70 | 17 | 1430 | 75,3% | Tuntas |
| 2 | 70 | Nilai \leq 70 | 9 | 470 | 24,7% | Belum Tuntas |
| | | Jumlah | 26 | 1900 | 100% | |
| | | Rata-Rata | | 73 | 73 | Cukup |

Pada siklus III, pembelajaran dengan TTS digital semakin efektif karena guru telah melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih antusias, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap unsur-unsur intrinsik cerita. Hasil tes menunjukkan bahwa 21 siswa (86%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 5 siswa (14%) yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80, yang termasuk dalam kategori "baik." Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya menggambarkan keberhasilan siswa dalam aspek kognitif, tetapi juga menunjukkan perkembangan pada aspek afektif dan psikomotorik, seperti kemampuan bekerja sama, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif

Tabel III. Presentase Data Hasil Belajar Siklus 3

| No | KKTP | Nilai | Jumlah Siswa | Jumlah Nilai | Presentase (%) | Keterangan |
|----|------|-----------------|--------------|--------------|----------------|--------------|
| 1 | 70 | Nilai \geq 70 | 21 | 1780 | 86% | Tuntas |
| 2 | 70 | Nilai \leq 70 | 5 | 290 | 14% | Belum Tuntas |
| | | Jumlah | 26 | 2070 | 100% | |
| | | Rata-Rata | | 80 | 80 | Baik |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) berbasis digital berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya pada materi unsur intrinsik cerita. Pada awal pembelajaran (pra-siklus), siswa menunjukkan kurangnya minat dan kesulitan dalam memahami unsur cerita karena metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan aktivitas berpikir kritis. Melalui penerapan TTS berbasis digital, pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik bagi siswa. Media ini membantu siswa mengingat konsep-konsep penting melalui kegiatan permainan edukatif yang menuntut pemahaman dan ketepatan berpikir. Siswa berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan teka-teki, yang secara tidak langsung memperkuat pemahaman mereka terhadap unsur intrinsik cerita. Selain itu, kegiatan ini juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) dengan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan jawaban melalui eksplorasi dan diskusi.

Peningkatan ketuntasan belajar dari 62,8% pada pra-siklus menjadi 86% pada siklus II membuktikan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi solusi dalam mengatasi kejemuhan belajar sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media TTS berbasis digital merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik cerita di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama II siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) berbasis digital secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN ISSN: 3063-5578 <https://journal.umpr.ac.id/index.php/jppp>

Pakis V/372 Surabaya pada materi *unsur intrinsik cerita* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan media ini berhasil mengubah proses pembelajaran yang semula monoton dan berpusat pada guru menjadi lebih interaktif, menarik, serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Hasil belajar meningkat dari rata-rata 63 pada pra-siklus dengan ketuntasan 62,8%, menjadi 73 pada siklus I dengan ketuntasan 75,3%, dan mencapai 80 pada siklus II dengan ketuntasan 86%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan TTS digital tidak hanya memperkuat pemahaman konsep unsur intrinsik cerita, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, media TTS berbasis digital dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sekaligus mendukung penguasaan literasi dan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 2023.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak: (Studi Kasus Pada SMAN I Pengaron Kabupaten Banjar). Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya, 18(2), 18–22.
<https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). ANALISIS LITERATUR: PENDEKATAN PEMBELAJARAN DEEP LEARNING DALAM PENDIDIKAN. 2025.
- Indah Tri Murti, I., Trio Pangestu, W., & Rias Wana, P. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PELAJARAN IPS KELAS III. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 6(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4304>
- Liasari, D., & Pulungan, M. (2022). KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM MENENTUKAN UNSUR INTRINSIK DONGENG DI KELAS III SD NEGERI I MUARA ENIM. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 9(1).
<https://doi.org/10.36706/jisd.v9i1.17125>
- Millah, A. S., Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. 1(2).
- Nurena Mutia Puteri, Maria Lusia Anita Sumaryati, & Faradina. (2020). PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR INTRINSIK DALAM CERITA PENDEK PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMK NEGERI 2 BANJARMASIN. LOCANA, 3(2), 41–52. <https://doi.org/10.20527/jtam.v3i2.45>
- Roseana, A., Kirana, A., & Amrullah, A. K. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Unsur Intrinsik Cerita Peserta Didik Kelas V-C SDN Pakis V Surabaya. Journal of Education and Pedagogy, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.62354/jep.v1i2.20>
- Sri Astutik, Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 1(1), 54–62.
<https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Sunny, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V E DI SDN POLISI I KOTA BOGOR. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 1070–1079.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>