



Pendampingan belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran *crossword puzzle*

Student learning assistance using learning media with crossword puzzle

Fitri Febrianti^{1*}, Arni Aulia, Fitriani Nur¹, Rachmah Ratnaningtyas², Nursalam¹

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Sulawesi Selatan 92118, Indonesia

²Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Batu, Jawa Timur 65233, Indonesia

*e-mail korespondensi: fitrifebrianti230203@gmail.com

Pengiriman: 12/Oktober/2024; Diterima: 23/November/2024; Publikasi: 30/November/2024

DOI: <https://doi.org/10.31629/anugerah.v6i2.7271>

Untuk Kutipan: Febrianti, F., Nur, A., Ratnaningtyas, R., Nursalam, N. (2024). Pendampingan belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran *crossword puzzle*. *Jurnal Anugerah*, 6(2), 157-170. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v6i2.7271>

Abstrak

Partisipasi aktif peserta didik sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif. Namun, berdasarkan analisis awal peserta didik kelas VIII C masih menunjukkan sikap pasif dan minim keterlibatan, di mana peserta didik sekadar mendengarkan, minim interaksi dan diskusi, sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan tidak tercapai dengan maksimal. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengatasi kepasifan peserta didik dalam kegiatan belajar yang mengacu pada lima indikator yaitu antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, interaksi peserta didik dengan guru, kerja sama kelompok, aktivitas dalam kelompok, dan partisipasi menyimpulkan hasil pembahasan. Metode yang diterapkan berupa pendampingan belajar yang terdiri dari tahap awal dan tahap pendampingan, memanfaatkan media pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran berbasis *games (Teams Games Tournament)*. Peserta pendampingan merupakan peserta didik kelas VIII C MTsN Kota Batu yang berjumlah 27 orang. Data dikumpulkan melalui lembar pengamatan keaktifan, angket keaktifan peserta didik, angket respons peserta didik terhadap media, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang dilengkapi dengan analisis kuantitatif sederhana. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan pendampingan dengan tercapainya setiap indikator keaktifan belajar, sehingga penggunaan media *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pendampingan ini memberikan kontribusi pada pemahaman praktis dan strategi pengajaran yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan modern.

Kata kunci: *crossword puzzle*; media pembelajaran; pendampingan belajar; PkM

Abstract

Active participation of learners is very important to create an interactive learning atmosphere. However, based on initial analysis, students in class VIII C still show passivity and minimal involvement, where



students only listen, minimal interaction and discussion, so the planned learning objectives are not maximally achieved. This community service aims to overcome student passivity in learning activities that refer to five indicators, namely enthusiasm in participating in learning, student interaction with the teacher, group cooperation, activeness in the group, and participation in concluding the results of the discussion. The method applied is in the form of learning assistance consisting of the initial stage and the assistance stage, by utilizing crossword learning media in games-based learning (Teams Games Tournament). The mentoring participants were students of class VIII C MTsN Kota Batu, totaling 27 people. Data were collected through activity observation sheets, student activity questionnaires, student response questionnaires to crossword media, and learning outcomes tests, then analyzed using qualitative descriptive analysis techniques complemented by simple quantitative analysis. The results showed the success of assistance with the achievement of each indicator of learning activeness, so the use of crossword puzzle media was effective in increasing students' learning activeness. This mentoring contributes to practical understanding and teaching strategies that can be applied in the context of modern education.

Keywords: crossword puzzle; learning media; learning assistance; PkM

Pendahuluan

Dalam era pendidikan modern, tuntutan global mendorong sistem pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Nurillahwaty, 2022). Metode dan konsep pembelajaran konvensional makin dianggap kurang memadai dalam menghadapi kompleksitas tantangan zaman. Salah satu masalah utama yang sering dihadapi adalah rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar (Aisyah & Faelasup, 2024). Salah satu penyebabnya yakni kegiatan belajar yang cenderung bersifat satu arah, di mana pembelajaran selalu berfokus pada guru. Hal ini membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat secara optimal (Ginanjari et al., 2019).

Partisipasi aktif peserta didik khususnya pada pelajaran matematika sangat penting untuk menghadirkan suasana belajar di kelas yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Peserta didik yang aktif cenderung lebih termotivasi dan terlibat dalam berbagai rangkaian proses pembelajaran. Dengan keterlibatan aktif tersebut, tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dapat dicapai secara maksimal (Susilawati & Jannah, 2019). Rendahnya keterlibatan peserta didik dapat menjadi penghambat dalam pembelajaran secara keseluruhan. Mengacu pada permasalahan tersebut, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan peserta didik agar dapat meningkatkan motivasi, transfer pembelajaran, dan beberapa keterampilan lainnya (Kasi, 2023).

Berdasarkan pengamatan di kelas VIII C MTsN Kota Batu, peserta didik sering kali memperlihatkan sikap pasif dan minim keterlibatan selama proses pembelajaran. Mereka lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa berpartisipasi aktif, baik dalam diskusi maupun kegiatan kelas lainnya, yang pada akhirnya menjadi penghambat dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Dalam upaya menghadapi rendahnya partisipasi aktif peserta didik, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran. Teknologi yang berkembang pesat menawarkan berbagai media pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan minat peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Moto, 2019). Media yang tepat tidak hanya mendukung penyampaian materi yang lebih efektif, tetapi juga mendorong peran aktif peserta didik sehingga terlibat lebih banyak selama proses pembelajaran (Peña-Ayala, 2021). Beberapa penelitian terdahulu telah melakukan pendampingan belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, seperti media ular tangga (Helmanto et al., 2023; Kumala et al., 2020; Rambe & Daulay, 2023), media sempoa (Nurafifah et al., 2024), media game android (Hidayah, 2022), media *puzzle* pecahan (Muhammad & Fonna, 2023) media powerpoint dan video pembelajaran (Nur et al., 2024), dan *quizizz* (Octarina et al., 2022).

Namun, pendampingan belajar yang menggunakan media *crossword puzzle* masih sangat terbatas. Padahal media ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai sarana meninjau kembali materi yang telah dipelajari. *crossword puzzle* merupakan permainan yang didesain membentuk kumpulan persegi yang disusun secara teratur (Febriyanti & Mayarni, 2022). Purwanti & Tarto (2023) mengungkapkan bahwa permainan ini dirancang secara horizontal dan vertikal sehingga kisi-kisi kotak terbayang putih dan hitam. Setiap deretan persegi mendatar maupun menurun diberi angka sebagai penanda, kemudian disesuaikan dengan nomor pertanyaan. Pembuatan media pembelajaran ini tidaklah sulit dan tidak terbatas pada pelajaran tertentu. Dalam pembelajaran matematika, *crossword puzzle* dirancang dengan pertanyaan sederhana yang jawabannya tidak terlalu kompleks sehingga dapat dituliskan dengan huruf. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk menarik perhatian peserta didik, terlebih penggunaan angka lebih banyak dalam matematika sehingga kuis ataupun latihan yang dirancang menggunakan media ini membuat peserta didik lebih penasaran. Bahkan dalam hal pemahaman konsep matematika, penggunaan media *crossword puzzle* lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Edriati et al., 2017; Setiadi, 2021). Penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa mengingat kembali konsep-konsep yang dipelajari, tetapi juga melibatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah melalui bentuk teka-teki silang. Aktivitas ini bukan hanya memberikan variasi yang menyenangkan, tetapi juga membantu menghilangkan kejenuhan dan kebosanan, sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, *crossword puzzle* menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif, tanpa menghilangkan esensi dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Agustin et al., 2021).

Oleh karena itu, pendampingan belajar bagi peserta didik bertujuan untuk memberikan bimbingan dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*. Melalui pendampingan ini, peserta didik diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta lebih termotivasi untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, pendampingan ini diharapkan dapat mendukung peserta didik dalam mengatasi kejenuhan belajar, memperkuat keterampilan berpikir kritis, dan memfasilitasi retensi materi dengan lebih baik.

Metode

Pengabdian ini merupakan kegiatan pendampingan berupa pendampingan belajar bagi peserta didik kelas VIII C MTsN Kota Batu yang berjumlah 27 orang, dengan memanfaatkan media pembelajaran *crossword puzzle*. Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa dan berkolaborasi dengan guru pamong, dalam hal ini bertindak sebagai pembimbing sekaligus pengawas selama kegiatan pengabdian di madrasah. Kegiatan ini terdiri dari dua tahap, antara lain:

1. Observasi kegiatan belajar, yaitu tahap awal yang bertujuan menganalisis permasalahan dan kebutuhan belajar peserta didik, dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2024. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dirancang media pembelajaran berupa *crossword puzzle* sebagai upaya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dipilih karena memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih menarik.
2. Pendampingan belajar, yaitu kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2024 sebagai tindak lanjut untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan. Pada tahap ini, diterapkan media pembelajaran *crossword puzzle* melalui pembelajaran *teams games tournament (TGT)*.

Adapun bentuk pelaksanaan proses belajar mengajar meliputi tahapan sebagai berikut:

Tahap Persiapan:

1. Merancang modul ajar yang memuat langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan, model, metode, dan strategi pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
2. Mempersiapkan media pembelajaran.
3. Mengkaji dan mempelajari materi pelajaran untuk memastikan kelancaran saat penyampaian.

Tahap Pelaksanaan:

1. Membuka pelajaran
2. Penyajian materi
3. *Games & Tournament*
4. Menutup pembelajaran dan memberikan penghargaan

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar pengamatan, angket keaktifan belajar peserta didik, angket respons peserta didik terhadap penggunaan media *crossword puzzle*, dan tes. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang dilengkapi dengan analisis kuantitatif sederhana. Dalam analisis kuantitatif, data dihitung menggunakan perhitungan rata-rata dengan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel* untuk memastikan ketelitian perhitungan dan kemudahan dalam penyajian data.

Tabel 1.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen	Pengumpulan Data
Lembar pengamatan	Peneliti bersama dengan kolaborator mengamati keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan setiap indikator pada lembar pengamatan
Angket keaktifan belajar	Peserta didik diberikan angket keaktifan belajar melalui <i>google form</i> yang memuat 15 pernyataan
Angket respons peserta didik	Peserta didik diberikan angket respons terhadap media <i>crossword puzzle</i> melalui <i>google form</i> yang memuat 10 pernyataan.
Tes	Peserta didik diberikan lima butir soal terkait materi merasionalkan penyebut bentuk akar di akhir pembelajaran

Untuk melihat keberhasilan pendampingan ini, maka ketercapaian setiap indikator keaktifan mencapai 70%, respons peserta didik terhadap media *crossword puzzle* mencapai kategori positif, serta ketercapaian tujuan pembelajaran terpenuhi yang ditunjukkan oleh nilai yang diperoleh peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal yakni 70. Lembar pengamatan dan angket kemudian dihitung skor total, rata-rata, dan persentasenya, selanjutnya dikategorikan dan diinterpretasikan.

Tabel 2.

Rentang Skor Penilaian

Aspek Penilaian			Kategori Keaktifan Peserta Didik	Kategori Respons Peserta Didik
Lembar Pengamatan	Angket Keaktifan Peserta Didik	Angket Respons Peserta Didik		
1% – 25%	1% – 25%	< 40%	Rendah	Tidak Positif
26% – 50%	26% – 50%	41% – 70%	Cukup	Kurang Positif

Aspek Penilaian			Kategori Keaktifan Peserta Didik	Kategori Respons Peserta Didik
Lembar Pengamatan	Angket Keaktifan Peserta Didik	Angket Respons Peserta Didik		
51% – 75%	51% – 75%	71% – 85%	Tinggi	Positif
76% – 100%	76% – 100%	86% – 100%	Sangat Tinggi	Sangat Positif

Sumber: (Basir et al., 2021)

Adapun hasil belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut (Sari et al., 2022):

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Hasil dan Pembahasan

Pendampingan belajar peserta didik yang dilaksanakan di MtsN Kota Batu dengan memanfaatkan media pembelajaran *crossword puzzle* bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta merangsang kreativitas mereka melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Pendampingan belajar ini terdiri dari dua tahap, yakni tahap awal/persiapan dan tahap pendampingan. Tahap awal yang dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2024 merupakan tahap persiapan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, termasuk menganalisis kesulitan belajar mereka. Tahapan ini berdasarkan pada penelitian Nur et al., (2024) pada tahap pra-pendampingan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan dan kebutuhan peserta didik, sehingga perencanaan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan pasifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung sulit mengungkapkan ide mereka dan tidak berani mengajukan pertanyaan berkenaan dengan hal-hal yang tidak mereka mengerti. Akibatnya, potensi peserta didik tidak terasah dengan baik, sedangkan peserta didik lainnya tidak mengalami kemajuan sebab malu bertanya sehingga tidak memahami materi dengan baik. Selain itu, peserta didik terlihat kurang antusias selama proses pembelajaran, minimnya interaksi yang dilakukan peserta didik membuat suasana kelas terkesan canggung.

Setelah proses analisis kebutuhan, dilakukan refleksi bersama guru pamong dan dosen pembimbing dengan maksud memperoleh solusi dari permasalahan yang ditemukan. Berdasarkan masalah yang dihadapi dan hasil diskusi, perlu sekiranya mendorong partisipasi aktif peserta didik. Sejalan dengan pendapat Fadrijin (2018) dan Permana (2015) yang mengemukakan bahwa bakat dapat dirangsang dan dikembangkan melalui keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, keaktifan belajar akan mendorong pembentukan pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Firmansyah et al., 2023). Pemilihan dan penyusunan strategi yang tepat perlu diperhatikan dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, bentuk strategi yang dilakukan dalam pendampingan belajar ini melibatkan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk mendorong keaktifan dan kreativitas peserta didik sehingga mampu memahami konsep-konsep matematis yang dipelajari dengan lebih baik. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Pertiwi et al., (2022) dan Purba & Rahmadi (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap pendampingan, diterapkan strategi yang telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan untuk mengatasi kesulitan peserta didik yakni peningkatan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran, dilakukan perancangan modul ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, dipersiapkan pula media pembelajaran *crossword puzzle* yang disesuaikan dengan materi merasionalkan penyebut bentuk akar. Pendampingan ini menerapkan model *Cooperative Learning* tipe

Teams Games Tournament (TGT) yang fokus pada empat tahap utama: membuka pembelajaran, penyajian materi, *games* dan *tournament*, serta pemberian penguatan materi dan penghargaan.



Gambar 1. Modul ajar & media crossword puzzle

Pembelajaran dimulai dengan pengenalan topik, termasuk manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, dan pemaparan tujuan pembelajaran. Antusiasme peserta didik pada tahap ini masih kurang, beberapa terlihat mengantuk dan tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan. Setelah dilakukan *ice breaking*, peserta didik menjadi lebih fokus dan siap menerima materi. Kemudian, penyajian materi merasionalkan penyebut bentuk akar dilakukan menggunakan media *powerpoint*. Interaksi antara peserta didik dan guru terlihat lebih baik, beberapa peserta didik mulai percaya diri menjawab pertanyaan sederhana dari guru, sebagian juga berani bertanya terkait hal-hal yang kurang dimengerti. Selanjutnya, sesi *games* dan *tournament*. Sesi ini dilakukan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terkait konsep yang dipelajari, serta mendorong keaktifan, antusiasme, dan kreativitas mereka. Pada tahap ini pula media pembelajaran *crossword puzzle* digunakan. Alamsyah & Andi (2017) dan Ardianto et al., (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya mampu menarik minat peserta didik untuk belajar, menumbuhkan dan mengembangkan minat peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam belajar, serta melatih ingatan peserta didik terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Sebelum memulai *games*, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen, kemudian diberi kesempatan untuk berdiskusi dan menyusun strategi untuk memenangkan permainan bersama teman kelompoknya. Setiap kelompok diberikan soal penyederhanaan pecahan dengan penyebut akar yang dikerjakan melalui aplikasi *Wordwall* sebagai syarat untuk melaju pada babak turnamen. Kelompok dengan nilai tertinggi secara berurut berhak memilih nomor pertanyaan pada permainan *crossword puzzle*. Pada sesi turnamen, kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Media *crossword puzzle* terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini dibuktikan dari antusiasme dan interaksi antar peserta didik yang meningkat signifikan. Sejalan dengan penelitian Parhusip et al., (2023) yang menjadikan *oral activities* meliputi interaksi yang dilakukan peserta didik, dan *emotional activities* yang meliputi antusiasme dan semangat peserta didik mengikuti pembelajaran, sebagai indikator keaktifan belajar. Peserta didik yang tadinya mengantuk terlihat aktif berdiskusi dan mengajukan diri untuk menjawab, beberapa peserta didik bahkan percaya diri menjelaskan proses perolehan jawabannya di depan kelas, suasana kelas pun berangsur menyenangkan. Sebelum menutup pembelajaran, guru memberikan penguatan

dan penghargaan kepada peserta didik yang berhak sebagai bentuk apresiasi atas usaha baik yang telah mereka lakukan selama proses pembelajaran.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar

Untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran, peserta didik diberikan asesmen terkait materi merasionalkan penyebut bentuk akar. Berdasarkan data yang diperoleh, keseluruhan peserta didik yang berjumlah 27 orang menunjukkan hasil belajar yang baik dengan perolehan skor berada pada rentang 70 hingga 100. Selanjutnya pada akhir sesi pendampingan, dilakukan evaluasi dengan menginstruksikan kepada peserta didik agar mengisi angket melalui *google form* berupa angket keaktifan peserta didik yang memuat 15 butir pernyataan, dan angket respons peserta didik terhadap media *crossword puzzle* yang memuat 10 butir pernyataan.

Tabel 3.

Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Indikator	Skor	Persentase (%)
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	91	84%
Interaksi peserta didik dengan guru dalam kegiatan pembelajaran	83	76%
Partisipasi peserta didik dalam kerja sama kelompok	89	82%
Peserta didik aktif berdiskusi dan berkontribusi dalam kelompok	84	77%
Partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil pembelajaran	78	72%
Rata-rata	85	78%

Berdasarkan tabel 3, diperoleh hasil pengamatan keaktifan belajar peserta didik berdasarkan lima indikator. Pada indikator pertama, antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran memperoleh persentase sebesar 84%. Indikator kedua yakni interaksi peserta didik dengan guru dalam kegiatan pembelajaran memperoleh persentase sebesar 76%. Indikator ketiga yakni partisipasi peserta didik dalam kerja sama kelompok memperoleh persentase sebesar 82%. Sedangkan pada indikator keempat, peserta didik aktif berdiskusi dan berkontribusi dalam kelompok memperoleh persentase sebesar 77%. Adapun indikator kelima yakni partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil pembelajaran memperoleh persentase sebesar 72%. Setiap indikator memenuhi standar ketercapaian keaktifan yakni 70%. Secara keseluruhan,

hasil pengamatan menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran memperoleh persentase rata-rata 78% yang menandakan bahwa peserta didik secara umum telah memenuhi standar ketercapaian keaktifan.

Indikator pertama dengan persentase 84% menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat keterlibatan yang sangat baik, motivasi tinggi dan keterampilan terhadap materi yang diajarkan. Meningkatnya motivasi dan minat belajar peserta didik mampu mendorong mereka berpikir dan menganalisis materi dengan lebih baik (Sari, 2024). Dari segi interaksi peserta didik dengan guru pada indikator kedua, persentase 76% menunjukkan adanya komunikasi yang baik selama kegiatan pembelajaran. Meskipun tidak setinggi persentase antusiasme, angka ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman untuk berinteraksi dengan guru, yang penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Sibuknya peserta didik dengan aktivitas belajar, termasuk terlibat interaksi dengan sesama peserta didik maupun dengan guru merupakan tanda aktifnya peserta didik dalam pembelajaran (Mulyasa, 2014; Muzaini et al., 2023). Sedangkan dari segi partisipasi peserta didik dalam kerja sama kelompok pada indikator ketiga, persentase 82% menunjukkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman sebayanya. Ini adalah indikator positif dari keterampilan sosial dan kemampuan beradaptasi dalam konteks kelompok. Hal ini dapat bermanfaat untuk mendorong peningkatan pemahaman mereka sebab berbagai interaksi dalam kelompok dapat menjadi sarana bertukar informasi (Alwi et al., 2023). Adapun persentase 77% untuk aktivitas diskusi dan kontribusi peserta didik dalam kelompok pada indikator keempat, menunjukkan bahwa peserta didik aktif dalam diskusi dan berkontribusi dalam kelompok. Ini mencerminkan kemampuan mereka untuk berbagi ide dan mendengarkan pendapat orang lain, yang esensial dalam pembelajaran kolaboratif. Terakhir, dari segi partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil pembelajaran pada indikator kelima, persentase 72% menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengaitkan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peserta didik yang berpartisipasi dalam menyampaikan ide/gagasan maupun menyimpulkan hasil diskusi menandakan tingkat pemahaman yang baik (Rejeki & Wantoro, 2024). Meskipun persentasenya paling rendah, angka ini masih memenuhi standar ketercapaian keaktifan yang ditetapkan. Secara keseluruhan, hasil pengamatan mencerminkan suasana belajar yang positif dan keterlibatan peserta didik yang baik, sehingga dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dalam metode pengajaran serta peningkatan partisipasi aktif di kelas.

Tabel 4.

Hasil Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik & Respons Peserta Didik terhadap Media Crossword Puzzle

Hasil	Keaktifan Belajar Peserta Didik	Respons Peserta Didik
Skor rata-rata	94,2	92,1
Persentase (%)	87%	88%
Kategori	Sangat Tinggi	Sangat Positif

Berdasarkan tabel 4, diperoleh skor rata-rata hasil angket keaktifan belajar peserta didik yaitu 94,2 dengan persentase sebesar 87% sehingga berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan, hasil respons peserta didik terhadap media *crossword puzzle* memperoleh skor rata-rata sebesar 92,1 dengan persentase sebesar 88% sehingga berada pada kategori sangat positif. Hasil angket keaktifan belajar peserta didik menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik berada dalam kondisi yang sangat baik, sebagian besar peserta didik menunjukkan partisipasi yang aktif, keterlibatan yang tinggi, dan motivasi yang kuat dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga berkontribusi secara mental dan emosional dalam proses pembelajaran sehingga keterlibatan mereka yang tinggi ini dapat

berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik dan hasil belajar yang optimal. Sejalan dengan penelitian Amelydia et al., (2021) dan Nurrohimi et al., (2022) bahwa kontribusi peserta didik secara emosional ikut menjadi faktor penentu keberhasilan belajar mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* efektif dalam menarik perhatian dan minat peserta didik, serta menciptakan lingkungan yang menyenangkan.

Hasil angket respons peserta didik terhadap media *crossword puzzle* menunjukkan bahwa peserta didik memiliki respons yang sangat baik yang mencerminkan bahwa mereka merasa media ini efektif dan menarik dalam membantu proses belajar mereka. Selain itu, hasil ini menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi dan ketertarikan peserta didik terhadap metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Sejalan dengan pendapat Nissa & Renoningtyas (2021) bahwa media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat mengusir rasa bosan peserta didik sehingga dapat mencerna materi dengan lebih baik. Hal ini juga didukung oleh pendapat yang mereka tuangkan pada kolom komentar. Beberapa peserta didik menyatakan bahwa media *crossword puzzle* menyenangkan, "Sangat menarik dan menyenangkan!" tulis mereka. Komentar lain menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, keren, dan membantu membangun konsentrasi, terlihat dari komentar peserta didik yang menyatakan, "Keren dan simpel tapi tetap menyala", "Membantuku untuk berkonsentrasi dalam memikirkan jawaban". Keterlibatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Media pembelajaran *crossword puzzle* dapat membantu peserta didik dalam mengingat informasi, memperluas kosakata, serta meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan. Respons positif ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menikmati media tersebut, tetapi juga merasakan manfaat dalam belajar, yang dapat berkontribusi pada pencapaian akademik mereka. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2020) yang memanfaatkan media *game quiziz* juga menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Febrianti et al., (2023) pun menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Meskipun kedua penelitian tersebut memanfaatkan media pembelajaran yang berbeda dengan media pada pendampingan ini, namun kesimpulan yang diperoleh sama-sama menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan antusiasme dan mendorong peningkatan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menjadi pertanda baik bagi guru untuk terus menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang serupa, serta mencari variasi lain yang dapat lebih menarik bagi peserta didik. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik sangat menghargai penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*. Ini mencerminkan potensi besar dari media tersebut dalam meningkatkan keaktifan, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pendampingan belajar di MTsN Kota Batu telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendorong kreativitas dan antusiasme mereka untuk memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Sejalan dengan hasil pendampingan yang telah dilakukan oleh Amin et al. (2021) bahwa serangkaian tahap pendampingan yang dilaksanakan terbukti dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media *crossword puzzle* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran memungkinkan mereka untuk mengemukakan ide-ide kreatif dan bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka ketahui. Selain membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik, hal ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam memecahkan masalah. Pada jenjang pendidikan berbeda pun, media serupa telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian Agustin et al., (2021) dan Febriyanti & Mayarni (2022) terkait pemanfaatan media *crossword puzzle* pada

jenjang SD dan memperoleh hasil yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar. Adapun Setiadi (2021) menerapkan media serupa pada pembelajaran jarak jauh, di mana hasilnya efektif dalam peningkatan keaktifan belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa media *crossword puzzle* tidak hanya efektif pada pembelajaran tatap muka, tetapi juga efektif pada pembelajaran daring. Media ini juga tetap efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik meskipun konteks mata pelajarannya berbeda. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Herawati & Syahri (2023) yang menerapkan media serupa pada mata pelajaran PPKN, dan menyimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media *crossword puzzle* memiliki fleksibilitas dan efektivitas yang tinggi dalam berbagai situasi.

Dengan demikian, pendampingan belajar yang memanfaatkan teknologi seperti aplikasi dan web pembelajaran, dikombinasikan dengan soal-soal yang disusun dengan cara yang kreatif dan inovatif seperti *crossword puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Strategi ini mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan. Pendampingan ini diharapkan dapat dipertahankan dan dikembangkan untuk membantu peserta didik mencapai potensi maksimal mereka dalam bidang akademik.

Simpulan

Pengabdian ini menerapkan pendampingan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran *crossword puzzle* yang dirancang menggunakan aplikasi *Wordwall*. Selanjutnya, berdasarkan hasil pelaksanaan pendampingan disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan pengamatan yang mengacu pada lima indikator, peserta didik telah memenuhi standar ketercapaian pada tiap indikatornya, yakni mencapai 70%. Hasil angket keaktifan peserta didik berada pada kategori sangat aktif, sedangkan respons peserta didik terhadap media *crossword puzzle* berada pada kategori sangat positif. Selain itu, hasil belajar peserta didik berhasil mencapai skor 70 yang menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan peningkatan antusiasme dan keaktifan peserta didik melalui pendampingan belajar. Pendampingan ini memberikan kontribusi pada pemahaman praktis dan strategi pengajaran yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan modern.

Saran

Pengabdian selanjutnya diharapkan untuk lebih mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran inovatif lainnya yang dapat memotivasi dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, penting untuk melakukan penelitian jangka panjang untuk melihat dampak yang lebih berkelanjutan dari penggunaan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis. Pada pengabdian selanjutnya juga dapat mempertimbangkan pengembangan variasi media dengan penyesuaian pada kebutuhan peserta didik di berbagai jenjang pendidikan dan latar belakang yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>
- Aisyah, N., & Faelasup, F. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Kaliorang. *AL-AMIYAH: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 163–174.

- Alamsyah, S., & Andi, B. (2017). *95 Strategi mengajar multiple intelligences mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar siswa*. Kencana.
- Alwi, A., Tabina, A. R., Aziz, N. A., Azmira, R., Putri, R. J., Lubis, M. R., & Nasution, S. (2023). Pembelajaran kooperatif: meningkatkan pemahaman, keterampilan sosial, dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(2), 1–6.
- Amelydia, F., Mayasari, L. I., & Dwiprabowo, D. R. (2021). Hubungan antara kecerdasan emosional dengan hasil belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 314–320.
- Amin, A. J. N. Al, Nuraniah, R., & Ridwanullah, A. I. (2021). Efektivitas pendampingan belajar terhadap minat dan keaktifan siswa selama pandemi covid-19. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(57), 17–32.
- Ardianto, L., Arifin, I. F., & Ibrahim, M. I. (2023). Penerapan metode crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas VIII di SMP As-Shiddiqi Curahlele tahun ajaran 2020-2021. *Jurnal Sandhyakala*, 4(1), 1–9.
- Basir, M., Taufan, A., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media interaktif pada pembelajaran PJOK secara online. *Seminar Nasional STKIP Kusuma Negara*, 48–55.
- Edriati, S., Handayani, S., & Sari, N. P. (2017). Penggunaan teka-teki silang sebagai strategi pengulangan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMA kelas XI IPS. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.2047>
- Fadjrin, N. N. (2018). Hubungan keaktifan belajar di sekolah terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII. *Jurnal MathGram Matematika*, 2(1).
- Febrianti, R. E., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan game edukatif berbasis web wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV UPT SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4734-4745. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9238>
- Febriyanti, E., & Mayarni. (2022). Pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle berbantuan media flip book terhadap keaktifan belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 816–832. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281>
- Firmansyah, R., Marlina, L., & Dwikoranto. (2023). Penerapan model pembelajaran project based learning pada materi energi dan perubahannya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SMKN 1 Kertosono. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(1), 80–86.
- Ginanjari, E. G., Darmawan, B., & Sriyono, S. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi belajar peserta didik SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)*, 6(2), 206–219.
- Helmanto, F., Maulida, A., & Rena, R. A. (2023). Pendampingan belajar calistung dengan model TGT berbasis permainan monopoli dan ular tangga. *Gendis: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 43–48.
- Herawati, D., & Syahri, M. (2023). Penerapan media pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII mata pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Batu. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 167–177.
- Hidayah, S. and S. A. and A. H. and H. F. W. and H. Z. (2022). Pendampingan belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis game android. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 812–818.
- Kasi, R. (2023). Pembelajaran aktif: mendorong partisipasi siswa. *OSF*.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan belajar menggunakan media ular tangga pembelajaran Bahasa Inggris siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44–47. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v1i1.1065>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muhammad, I., & Fonna, M. (2023). Pendampingan belajar pecahan sederhana melalui media puzzle pecahan di rumah baca hasan-savvas kota Lhokseumawe. *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.58374/jmmn.v2i2.184>
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Muzaini, C., Najib, M., Mahmudah, A., & Nisa, A. K. (2023). Implementasi metode simulasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 104–116.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nur, F., Sukkuru, A., Baharuddin, Tayeb, T., & Ika, A. (2024). pendampingan belajar siswa di kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran powerpoint dan video pembelajaran. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 54–63.
- Nur, F., Sukkuru, A., Tayeb, T., & Abrar, A. I. P. (2024). Pendampingan belajar siswa di kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran powerpoint dan video pembelajaran. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 54–63.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145–150.
- Nurafifah, L., Wati, M., & Ismunandar, D. (2024). Pendampingan belajar matematika pada materi FPB dan KPK dengan mengimplementasikan permainan congklak dan media sempoa di MI PUI Tulungagung. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 111–129. <https://doi.org/10.31943/abdi.v6i1.159>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran teknologi dalam dunia pendidikan. *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1, 81–85.
- Nurrohimi, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan keaktifan siswa melalui model problem based learning pada mata pelajaran PKN kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 60–75. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i1.157>
- Octarina, S., Bangun, P. B. J., Puspita, F. M., Indrawati, I., & Yuliza, E. (2022). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai inovasi media pembelajaran sistem hybrid saat pandemi covid-19 bagi guru dan tenaga pendidik di Desa Ibul Besar Pemulutan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 91–96.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Peña-Ayala, A. (2021). A learning design cooperative framework to instill 21st century education. *Telematics and Informatics*, 62, 101632. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101632>
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran boneka kaus kaki untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140.
- Pertiwi, P., Zifa, M., & Fatimah, S. (2022). Peningkatan keaktifan siswa dengan media powerpoint siswa kelas IV SDN 2 Kemiri Boyolali. *Edukatif: Journal of Education Research*, 4(1), 73–77.
- Purba, E. K., & Rahmadi, P. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran quizizz pada proses pembelajaran daring. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, 1(2), 146–163.
- Purwanti, Y. B., & Tarto. (2023). Metode cross word puzzle untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa kelas V SD Negeri Pakem. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 211–214. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.694>
- Rambe, N. R., & Daulay, F. A. (2023). Pendampingan belajar dengan permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa SMP Negeri 2 Tehoru. *BAKIRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 45–49. <https://doi.org/10.30598/bakira.2023.4.1.45-49>
- Rejeki, I. K. S., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan keaktifan belajar melalui penerapan model problem based learning dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas II. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 5267–5273.
- Sari, A. S. P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media rainbow board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 3251–3265.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya media pembelajaran dalam sistem pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*

Pembelajaran, 2(2), 414–421.

Setiadi, I. (2021). Peningkatan keaktifan dan kemandirian belajar matematika siswa dalam jaringan synchronous menggunakan media crossword puzzle. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11938>

Susilawati, S., & Jannah, W. N. (2019). Metode pembelajaran montessori berbasis alat peraga matematika berbahan limbah karet spons terhadap partisipasi aktif siswa. *EduHumaniora*, 11(2), 107–116.

