

PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG DENGAN TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FIKIH SISWA KELAS V MI MUHAMMADIYAH KEDUNGWARAS

Maghfirotun Nisa¹, Moh. Vito Miftahul Munif²

Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

Corresponding author: maghfirotun.2021@mhs.unisda.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received:15-08-2025

Revised:18-09-2025

Accepted:28-09-2025

Keywords

Learning Media

Crossword Puzzles

Learning Outcomes

ABSTRACT

Fiqh learning in fifth-grade students at MI Muhammadiyah Kedungwaras is still dominated by one-way lecture methods, resulting in students being less active and learning outcomes not meeting the Minimum Completion Criteria (KKM), particularly on the topic of the sacrifice ritual. This study aims to:

(1) determine the process of developing crossword puzzle learning media using talking sticks, (2) determine the feasibility of the developed crossword puzzle learning media using talking sticks, and (3) determine the effectiveness of this learning media in improving student learning outcomes. The study used the Research and Development (R&D) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Data collection instruments included observation, interviews, questionnaires, and pre- and post-tests, with 25 fifth-grade students as participants. The results showed that (1) the development process proceeded systematically through the five ADDIE stages, resulting in media that met students' needs, such as active student involvement in learning. (2) The media's suitability was determined by validation results from media experts at 82.5% and 77.5%, material experts at 80%, student responses at 79%, and teachers at 85%, all of which were considered suitable to very suitable. (3) The media's effectiveness was demonstrated by an increase in the average student score from 64.48 (pre-test) to 86.36 (post-test), and an N-Gain value of 0.64, which fell into the moderate but effective category in improving student learning outcomes.

Pendahuluan

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk memajukan kegiatan pembelajaran. Media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses pembelajaran.(Hasan et al., 2021) Dalam pembelajaran, tidak semua siswa mencapai hasil belajar terbaik, beberapa bahkan mengalami penurunan. Banyak faktor, menurut Juniarti dkk., berkontribusi pada penurunan hasil belajar tersebut. Faktor internal termasuk sikap, waktu, melalaikan tugas, malas, cara belajar di rumah siswa, serta siswa terlalu santai, dan faktor eksternal termasuk lingkungan orang tua dan keluarga, sekolah, dan masyarakat.(Purdiasih, R, 2020)

Jika pembelajaran fikih tidak melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran akan menjadi monoton dan membosankan, yang dapat berdampak pada hasil belajar fikih siswa. Salah satu jenis pembelajaran fikih yang dapat diberikan pada siswa adalah soal cerita. Karena topik ini terkait dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, itu akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat pada siswa.(Partono, 2020)

Hasil belajar fikih siswa buruk karena siswa belum memahami makna dan maksud soal tersebut, mereka masih kesulitan merencanakan dan menentukan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan soal cerita dan guru terus memberi contoh kepada siswa. Jadi, ketika mereka menerima soal baru dalam bentuk cerita atau uraian, mereka merasa kebingungan dan sulit karena mereka belum belajar bagaimana menyelesaiannya.(Amaliyah et al., 2020)

Berdasarkan penjelasan di atas, fokus penelitian adalah pengembangan media pembelajaran teka-teki silang dengan cara *talking stick* untuk meningkatkan hasil belajar fikih kelas V MI Muhammadiyah Kedungwaras Modo Lamongan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungwaras Modo Lamongan. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini tidak hanya fokus menghasilkan produk, tetapi juga memastikan produk yang dihasilkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.(Rustamana et al., 2024)

Hasil dan pembahasan

A. Proses Pengembangan Media Teka-Teki Silang dengan cara *Talking Stick* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Kedungwaras Modo Lamongan.

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran teka-teki silang dengan cara *talking stick* pada materi Ibadah Kurban yang dibuat secara sistematis dan diuji kelayakan serta keefektifan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V di MI Muhammadiyah Kedungwaras Modo Lamongan. Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang dengan cara *talking stick* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Desain pengembangan media pembelajaran teka-teki silang dengan cara *talking stick* dibuat berdasarkan kondisi yang terjadi di sekolah yaitu kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini diperlukan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan mudah dipahami siswa yang dapat melibatkan siswa menjadi lebih aktif. Dikarenakan di tempat penelitian sarana prasarananya tidak cukup memadai jadi peneliti merancang media pembelajaran teka-teki silang dengan cara *talking stick*. Tahap dalam pelaksanaan pengembangan media teka teki silang dengan cara *talking stick* meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Dalam kegiatan pendahuluan, pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan diawali dengan peneliti mengondisikan kelas dan memberi salam, siswa memulai pembelajaran dengan berdoa bersama, peneliti menyapa dan menanya kabar siswa, melakukan absensi kehadiran, peneliti melakukan apersepsi atau mengaitkan pembelajaran kemari dengan yang sekarang, peneliti memberi motivasi kepada siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kedua kegiatan inti, peneliti menggali pemahaman siswa dengan menanyakan pertanyaan pemantik seperti apa pengertian ibadah kurban, peneliti memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan jawaban dan pendapatnya, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa mengenai materi Ibadah Kurban, peneliti mengajak siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok, peneliti memberi tugas kepada

siswa untuk belajar kelompok mengenai materi Ibadah Kurban, setelah siswa belajar kelompok mereka kembali ke tempat duduk masing-masing, peneliti memberikan tongkat yang sudah disiapkan ke siswa dan menjelaskan seperti apa permainannya, setelah itu siswa bernyanyi bersama-sama dan tongkat tersebut diberikan dari siswa satu ke siswa lainnya sampai lagu berhenti, setelah lagu berhenti siswa yang memegang tongkat tersebut harus maju dan menjawab teka-teki silang yang sudah disiapkan, dan peneliti memberi apresiasi kepada setiap siswa yang sudah maju mengerjakan teka-teki silang tersebut.

Yang terakhir penutup peneliti mengajak peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kendala dan menanyakan materi yang kurang dipahami, peneliti dan siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

Setelah media sudah siap pakai, tahap berikutnya adalah tahap penerapan media pada siswa. Dalam tahap ini peneliti memberikan angket siswa dan soal post-test untuk menguji keefektifan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Tahap terakhir mengevaluasi apa saja yang kurang dalam media pembelajaran teka-teki silang dengan cara *talking stick*.

B. Kelayakan Media Teka-Teki Silang dengan cara *Talking Stick* yang telah Dikembangkan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Kedungwaras Modo Lamongan.

Kelayakan media pembelajaran berupa teka-teki silang dengan metode *talking stick* dinilai melalui angket yang diberikan kepada guru kelas dan respon siswa. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahuisejauh mana media tersebut memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa tentang materi Ibadah Kurban.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi syarat kelayakan baik darisegi isi, tampilan visual, maupun kemudahan penggunaan. Guru kelas memberikan penilaian dengan persentase sebesar 85% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Respon siswa memberikan penilaian sebesar 79% dan termasuk dalam kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media tidak hanya memenuhi standar isi pembelajaran, tetapi juga menarik secara visual dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Hasil dari validasi media pembelajaran memperoleh

skor 33 dan persentase kelayakan 82.5% termasuk dalam kategori sangat valid, dan hasil dari validasi materi memperoleh skor 32 dengan persentase 80% yang termasuk dalam kategori valid.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang ini layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V MI. Media ini dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.

C. Efektivitas Media Teka-Teki Silang dengan cara *Talking Stick* yang telah Dikembangkan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Kedungwaras Modo Lamongan.

Peneliti menemukan beberapa masalah dengan pembelajaran Fikih di MI Muhammadiyah Kedungwaras, terutama pada tingkat partisipasi siswa yang rendah. Faktor utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang berarti guru hanya berbicara satu arah dengan siswa dan tidak melakukan aktivitas atau media yang mendorong keterlibatan langsung siswa. Siswa menjadi tidak tertarik, mudah bosan, dan tidak aktif dalam pembelajaran terutama ketika membahas materi tentang Ibadah Kurban yang bersifat kontekstual. Kegiatan pembelajaran menjadi monoton, siswa cenderung pasif, dan mereka kurang memahami materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti teka-teki silang dengan cara *talking stick*. Media ini sangat berperan dalam meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa karena dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih konkret, menarik, dan interaktif. Media ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam menjawab soal-soal yang dikemas dalam bentuk teka-teki silang. Mereka diberi kesempatan untuk menjawab soal secara bergiliran dengan menggunakan tongkat yang berbicara atau tongkat berjalan. Strategi ini tidak hanya menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, tetapi juga mendorong semua siswa untuk memperhatikan dan berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran.

Peneliti menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa dan pemahaman siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum penggunaan media untuk mengukur hasil belajar siswa atau keterlibatan awal dan penguasaan materi

siswa. Setelah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang dengan cara *talking stick*, post-test dilakukan untuk mengukur perubahan yang terjadi. Siswa memperoleh skor rata-rata *pre-test* 64.48, dan skor rata-rata *post-test* meningkat menjadi 86.36 termasuk dalam kategori sedang.

Dengan demikian, menunjukkan peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media teka-teki silang tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat langsung dalam proses pembelajaran, lebih aktif, dan lebih memahami materi. Siswa juga merasa lebih senang dan tidak bosan selama kegiatan pembelajaran, aktivitas yang menyenangkan juga membantu mereka mengingat materi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mira Januamita dan Eka Asih Febriani yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran teka-teki silang.(Januamita & Febriani, 2024). Teka teki silang bermanfaat untuk memberikan peningkatan aktivitas serta hasil belajar pada siswa. Tujuan dari penerapan permainan teka teki silang pada pembelajaran yakni supaya siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga guru tidak sepenuhnya menjadi pusat pembelajaran.(Ulfiah & Wahyuningsih, 2023) Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teka-teki silang dengan cara *talking stick* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang lebih baik di *post-test* dibandingkan dengan *pre-test* serta respon positif siswa terhadap proses pembelajaran interaktif.

Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran teka-teki silang dengan metode *talking stick* di MI Muhammadiyah Kedungwaras dilakukan melalui model ADDIE. Tahapan pengembangannya meliputi analisis permasalahan pembelajaran di sekolah, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain untuk merancang media teka-teki silang yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah itu, dilakukan tahap pengembangan membuat media, memvalidasi dengan ahli media dan materi, lalu merevisi berdasarkan saran. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media kepada siswa, dan tahap akhir adalah evaluasi, yaitu mengumpulkan tanggapan dari siswa dan guru melalui angket guna mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Kelayakan media pembelajaran teka-teki silang dengan metode *talking stick* di MI Muhammadiyah Kedungwaras. Media yang dikembangkan sangat layak berdasarkan angket respon siswa sebesar 79% dan termasuk dalam kategori layak. Angket respon guru sebesar 85% dalam kategori sangat layak. Hasil validasi media pembelajaran mendapatkan persentase 82.5% dalam kategori sangat valid dan persentase kedua mendapatkan 77.5% kategori valid, dan hasil validasi materi persentasenya 80% dalam kategori valid. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan media ini layak, menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan materi fikih.

Upaya meningkatkan keefektifan belajar siswa di MI Muhammadiyah Kedungwaras. Media teka-teki silang dengan cara *talking stick* juga terbukti efektif. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64.48 (*pre-test*) menjadi 86.36 (*post-test*) dan nilai *N-Gain* sebesar 0.64 yang termasuk kategori sedang namun efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Referensi

- Amaliyah, K., Yuliastuti, R., Nurfalah, E., & Rengel, S. (2020). Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Penerapan Pembelajaran Talking Stick Media Teka Teki Silang Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai . Salah satu. *Jurnal Teladan*, 5(2), 117–124.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Januamita, M., & Febriani, E. A. (2024). Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Berbantuan Media Teka Teki Silang (TTS) dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 1 Hiliran Gumanti. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(4), 419–427. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i4.266>
- Partono, P. (2020). Efektivitas Metode Cerdas Cermat Cepat Dan Tepat (C3T) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Fikih. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1), 478–487. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i1.239>
- Purdiasih, R, D. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD*. 110. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54626>

- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 6(2), 403–410. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>