

SOSIALISASI PENGENALAN MEDIA PERMAINAN TEKA TEKI SILANG PADA SISWA SDN 105273 HELVETIA

Siti Zahara H. Harahap¹⁾, Rinci Simbolon²⁾, Nova Betania Manik³⁾, Rahel Lina Hutahaean⁴⁾

¹⁾²⁾Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

³⁾⁴⁾Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

Email : zaharaharahap.zh@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan dapat dijadikan sebagai dasar membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul sebagai generasi penerus pembangunan dalam mencapai Indonesia maju. SDM yang berkualitas tidak hanya dibekali kemampuan untuk mengikuti perkembangan teknologi saja, namun juga perlu memahami berbagai macam ilmu seperti sejarah, geografi, antropologi, dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Pada pembelajaran di Sekolah Dasar sudah menggunakan kurikulum 2013 atau disingkat K13, yaitu peserta didik harus aktif di dalam kelas. Pembelajaran K13 diharapkan akan mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik pada Sekolah Dasar. K13 menggunakan pembelajaran yang memuat materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu pembahasan (tematik). Dalam proses pembelajaran guru menggunakan strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik menjadi aktif dalam belajar, salah satunya yang harus diperhatikan adalah media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah media pembelajaran Teka Teki Silang atau yang dikenal dengan TTS. Media ini dapat digunakan untuk mengasah kemampuan otak dan pengetahuan peserta didik, sehingga semakin aktif dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dan juga membantu peran guru dalam membimbing peserta didiknya

Kata Kunci : Sosialisasi, Media Pembelajaran, Teka Teki Silang

PENDAHULUAN

1. ANALISIS SITUASI

Adapun profil dan lokasi mitra dapat dijelaskan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 1.1 Profil Mitra

No	Nama Mitra	Profil	Lokasi
1	SDN 105273 Helvetia	Sekolah Dasar Negeri ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Bapak Sarifuddin, S.Pd yang terdiri dari beberapa kelas yaitu	Jl. Mesjid Gg Karya II Medan Helvetia Kecamatan Sunggal

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada salah seorang guru SDN 105273 Helvetia dapat diketahui beberapa hal yang menjadi permasalahan oleh mitra yaitu kurangnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran di kelas sehingga berdampak dengan rendahnya hasil belajar siswa. Namun dapat dilihat di lapangan penggunaan media pembelajaran sudah dilakukan oleh guru di setiap kelas. Olehkarena itu peneliti tertarik mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran Teka Teki Silang untuk membantu siswa meningkatkan minat dan motivasi belajar pada saat pembelajaran di kelas. Selain itu peneliti beranggapan media tersebut belum pernah digunakan guru di sekolah tersebut pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran Teka Teki Silang atau biasa disingkat TTS merupakan media pembelajaran yang berisi kotak-kotak kosong (berbentuk kotak putih) yang akan dilengkapi dengan suatu kata sesuai dengan petunjuk (pertanyaan) yang diberikan. Petunjuk tersebut dapat dipilih berdasarkan posisi dari kotak-kotak kosong yang sudah diberikan indeks atau angka dengan dua pilihan yaitu mendatar atau menurun Kegiatan ini akan kami buat dengan kelompok kecil yaitu 3-4 orang dalam satu kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan dan diakhir kegiatan akan diberikan reward kepada kelompok yang paling banyak menyelesaikan soal yang diberikan. . Dengan demikian siswa akan lebih berpikir dan tertantang untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan secara bersama-sama dalam kelompok. Sehingga dengan adanya kegiatan ini siswa dapat termotivasi pada saat pembelajaran dan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Menurut sardiman motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar (Afandi, 2015).

Penggunaan media pembelajaran teka teki silang ini memiliki banyak keunggulan dalam proses pembelajaran antara lain : dapat meningkatkan daya ingat siswa, menumbuhkan rasa kreatifitas siswa, meningkatkan antusias belajar, serta membuat proses belajar lebih menyenangkan. Keunggulan lainnya adalah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab soal, memberikan stimulus agar peserta didik berpikir kritis dan kreatif, (Fathonah, 2013). Selain itu Permainan TTS merupakan kegiatan bermain yang dapat mengasah otak, (Setiawan dan Zuhdi, 2019)

2. PERMASALAHAN MITRA

Berdasarkan analisis situasi di atas maka ditemukan beberapa permasalahan mitra yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar siswa
2. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa
3. Media pembelajaran Teka Teki Silang belum pernah diterapkan di kelas

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

1. SOLUSI YANG DITAWARKAN

Solusi yang ditawarkan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra di SDN SDN 105273 Helvetia pengusul memberikan sebuah solusi yaitu melakukan Sosialisasi kepada siswa kela V SDN 105273 Helvetia dalam pengenalan permainan Teka Teki Silang atau yang dikenal dengan TTS. Media TTS ini dapat membantu anak-anak dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan motivasi dan minat anak dalam belajar. Bukan semata hanya untuk memudahkan guru dalam mengajar, serta terdapat kecenderungan pada peserta didik untuk menyukai atau tidak media pembelajaran tertentu sangat mungkin terjadi. Selanjutnya Mengkomunikasikan rencana pemanfaatan media pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan mempelajari materi pelajaran yang akan disajikan melalui media pembelajaran dan mempersiapkan fasilitas yang diperlukan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran melalui media tersebut. Dari sisi guru sendiri, ada tuntutan agar guru lebih mempersiapkan dirinya mengenai materi pelajaran yang akan dibahas serta mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan (dalam kondisi baik) agar tidak menjadi hambatan sewaktu pemanfaatan media pembelajaran dilaksanakan.

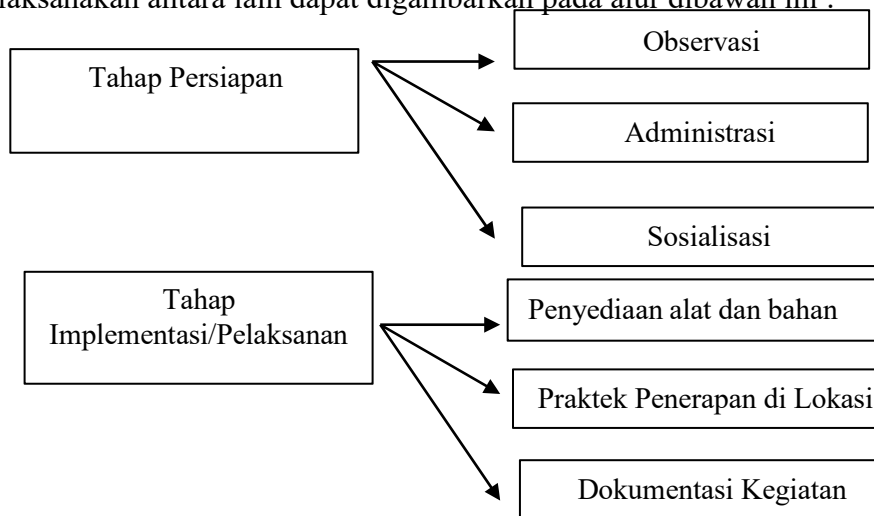
2. TARGET LUARAN

Dari kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat dihasilkan luaran berupa:

1. Adanya media pembelajaran dalam bentuk permainan teka teki silang (TTS) yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan motivasi dan minat anak dalam belajar.
2. Laporan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang dibuat oleh pengusul berdasarkan format yang telah di tentukan akan dikirm melalui email lppm.universitasquality@gmail.com
3. Video kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat yang dibuat pengusul akan dikirim melalui email lppm.universitasquality@gmail.com

METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilaksanakan dalam pengabdian ini melalui beberapa tahapan yang akan dilaksanakan antara lain dapat digambarkan pada alur dibawah ini :



1. Tahap Persiapan awal

a. Observasi

Obervasi dilakukan dengan survei pada lokasi akan dijadikan program pengabdian masyarakat yaitu SDN 105273 Helvetia Kecamatan Sunggal Provinsi Sumatera Utara sebanyak 1 kali

b. Administrasi

Proses administrasi dalam tahap persiapan ini dilakukan dengan mengurus perizinan dan koordinasi dengan pihak Sekolah Dasar Negeri 105273 Helvetia Kecamatan Sunggal Provinsi Sumatera Utara. Pihak tersebut antara lain :

1. Kepala Sekolah SDN 105273 Helvetia
2. Wali Kelas V SDN 105273 Helvetia

c. Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan alat dan bahan ini dilakukan dengan membuat materi dan media pembelajaran ludo yang akan digunakan siswa/i kelas V SDN 105273 Helvetia yang digunakan dalam sosialisasi. Selain itu peralatan yang dipergunakan dalam sosialisasi juga dipersiapkan pada tahap ini antara lain ruang untuk tempat sosialisasi

2. Tahap Implementasi / Pelaksanaan

Berdasarkan kesepakatan dengan mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka Tim PKM menggunakan metode pendekatan dengan kegiatan sosialisasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Sosialisasi akan dilaksanakan dengan dua tahap yaitu teori dan praktek atau penerapannya yang berupa menyediakan program bimbingan belajar yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Quality agar siswa mendapatkan informasi tentang materi pembelajaran. Pada kegiatan pertama mahasiswa akan dibimbing mengenai pengajaran dalam penyampaian materi di SD. Kemudian pada tahap kedua siswa terjun langsung untuk bermain teka teki silang. Dalam sosialisasi ini akan didukung oleh beberapa narasumber yang akan menyampaikan materinya.

1. Praktek Penerapan di Lokasi

Setelah mendapatkan perlakuan sosialisasi akan dilaksanakan dengan praktek atau penerapannya yang berupa Pengenalan Permainan Teka Teki Silang yang telah disediakan oleh tim PKM dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 105273 Helvetia dan mengurangi kebosanan siswa pada saat

pembelajaran di dalam kelas. Kerjasama mitra dan peran aktifnya dalam kegiatan sosialisasi sangat diharapkan demi keberhasilan sosialisasi ini. Diharapkan dengan

adanya sosialisasi pengenalan permainan teka teki silang pada siswa kelas V SDN 105273 Helvetia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada setiap mata pelajaran.

2. Dokumentasi

Semua bentuk kegiatan pelaksanaan PKM di dokumentasikan dalam bentuk foto dan video kegiatan

3. Partisipasi Mitra Dalam Pelaksanaan Kegiatan

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program pengabdian Masyarakat ini yaitu menyiapkan peserta, sarana dan prasarana. Upaya keberlanjutan program pengabdian masyarakat ini diwujudkan dengan menjadikan mitra sebagai binaan dalam bidang pendidikan. Sebagai sasaran umum adalah kegiatan pendampingan pengenalan media permainan teka teki silang.

4. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program di Lapangan Setelah

Kegiatan PKM Selesai dilakukan

Dilakukan dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Indikator keberhasilan program dengan adanya perubahan positif dari mitra (siswa SDN 105273 Helvetia lebih meningkatkan motivasinya dalam belajar) setelah pelaksanaan program ini dilakukan tahap pelaporan yaitu penyusunan laporan yang dilakukan sebagai bentuk pertanggung jawaban atas pelaksanaan program kemudian dilakukan publikasi.

5. Nama-nama tim pengusul dan tugas masing-masing

No	Nama	Institusi	Posisi dalam Tim	Uraian Tugas
1	Siti Zahara H. Harahap, M.Pd	Universitas Quality	Ketua	1. Membuat proposal Pengabdian dan merumuskan tujuan 2. Menyampaikan Langkah-langkah permainan Teka
2.	Rinci Simbolon, M.Pd	Universitas Quality	Anggota	1. Membuat proposal Pengabdian dan merumuskan tujuan 2. Menyampaikan Langkah-langkah permainan Teka

3.	Nova Betania Manik	Universitas Quality	Anggota	1. Membuat proposal Pengabdian dan merumuskan tujuan 2. Menyampaikan Langkah-langkah permainan Teka
4.	Rahel Lina Hutahaen	Universitas Quality	Anggota	1. Membuat proposal Pengabdian dan merumuskan tujuan 2. Menyampaikan Langkah-langkah permainan Teka

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dapat dilihat di bawah ini berdasarkan identifikasi ketercapaian ditinjau dari permasalahan mitra :

1. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Jumat, 12 Januari 2024 yang bertempat di SDN 105273 Helvetia Kecamatan Sunggal, Provinsi Sumut. Kegiatan ini dilakukan dengan meminta izin terlebih dahulu kepada mitra yaitu Kepala Sekolah SDN 105273 Helvetia untuk pemakaian sarana dan prasarana. Tim dari kegiatan ini memberikan pengantar dan penjelasan mengenai langkah -langkah permainan teka teki silang, aturan dari permainan serta sanksi maupun hadiah pada saat permainan berlangsung. Dalam hal ini ketua dan anggota tim pengabdian bekerja selama proses permainan berlangsung. Dikarenakan siswa siswi yang hadir pada saat pengabdian terdiri dari berbagai kemampuan yang berbeda- beda, maka kami membagi kelompok secara heterogen yang terdiri dari 1 kelompok 3 orang dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Data ini kami dapat melalui wali kelas di kelas V tersebut. Setelah itu kami lakukan permainan teka teki silang dengan pertanyaan yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut yang akan mereka jawab sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan
2. Setelah terlaksananya kegiatan ini, diharapkan siswa/i kelas V SDN 105273 Helvetia menjadi termotivasi untuk semua pelajaran di sekolahnya nanti. Melalui kegiatan ini diperoleh beberapa temuan dari hasil observasi kunjungan di lokasi antara lain :

- a. Siswa/i kelas V SDN 105273 Helvetia memiliki semangat dalam mengikuti kegiatan
- b. Siswa/i kelas V SDN 105273 Helvetia termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar
- c. Siswa/i kelas V SDN 105273 Helvetia diharapkan memiliki pembelajaran efektif dan menyenangkan, dengan adanya media dalam bentuk permainan ini mereka sadar bahwasanya dalam proses kegiatan pembelajaran tidak selamanya sulit dan membosankan. Dengan menerapkan metode pembelajaran berbantuan media permainan ini dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar Siswa/i kelas V SDN 105273 Helvetia. Serta sebagai bahan referensi agar dapat dijadikan bahan evaluasi untuk pengembangan pembelajaran berikutnya.

Sosialisasi Pengenalan Media Permainan Teka Teki Silang





KESIMPULAN

Media permainan Teka Teki Silang menjadi salah satu media pembelajaran visual pada anak usia sekolah dasar yang mampu membantu dan mempermudah Siswa/i kelas V SDN 105273 Helvetia, Kecamatan Sunggal dalam proses pelaksanaan pembelajaran dimana media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan sehingga anak-anak akan termotivasi pada saat proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan guru pada saat kegiatan pembelajaran untuk melihat apakah siswa/i kelas V SDN 105273 Helvetia, Kecamatan Sunggal paham dan mengerti apa yang kita sampaikan di dalam kelas atau sebagai alat evaluasi siswa di akhir pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa/i kelas V SDN 105273 Helvetia, Kecamatan Sunggal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, M.T.,dkk. (2021). *Pengembangan Media Permainan TekaTeki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 10 (6). 1672-1682
- Dirneti,dkk. (2022). *Pengembangan Media Teka Teki Silang Tematik Untuk Siswa Kelas V Semester I di SDN 004 Meral Tahun Pelajaran 2021/2022*. Jurnal Pendidikan MINDA 4 (1)
- Hamzah B. Uno. (2011). Model Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lakoro, S., dkk. (2020). *Pengaruh Media Permainan Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Marisa*. Jambura Geo Education Journal 1 (1): 32-38.
- Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah. (2017). *Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume. 3 No. 2.
- Rahman,S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasioanal Pendidikan Dasar.
- Setiawan, R.I., Zuhdi, U. (2019). *Pengaruh Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya*. JPGSD, 7(1). 2539-254