



Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Musik Siswa Kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing Kabupaten Bone

Andi Adelia Putri Ramadani^{1*}, Awaluddin Muin², Muhammad Ikhsan Sukaria³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: andiadeliaputri88@gmail.com, awakuddin.muin@unm.ac.id, muhhammad.ikhsan@unm.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Kata kunci: <i>Crossword Puzzle</i> ; Motivasi Belajar; Seni Musik	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Seni Musik siswa kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing Kabupaten Bone melalui model pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> . Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan motivasi belajar siswa pada siklus I terdapat 7 dari 12 siswa yang mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 58,33% (Cukup), sedangkan pada siklus II terdapat 10 dari 12 siswa yang telah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 83,33% (Baik). Persentase aktivitas guru pada siklus I mencapai 72,72% (Cukup), sedangkan persentase pada siklus II mencapai 96,96% (Baik). Persentase aktivitas siswa pada siklus I mencapai 69,69% (Cukup), sedangkan persentase pada siklus II mencapai 96,96% (Baik). Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> dapat meningkatkan motivasi belajar Seni Musik siswa kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing Kabupaten Bone.

1. PENDAHULUAN

Crossword Puzzle dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama teka teki. Permainan ini dapat memberi hiburan serta dapat dimainkan tanpa mengenal batas usia dikalangan masyarakat, urgensi yang dimiliki oleh permainan ini dapat mengembangkan kreativitas serta imajinasi yang inovatif dalam diri seseorang [1], hal ini dikarenakan seseorang harus memiliki konsentrasi dan daya pikir yang maksimal untuk menyelesaikannya. Hal ini selaras dengan pendapat Aprilia, permainan ini disediakan berbagai macam pertanyaan, kata maupun istilah sebagai keyword atau kata kunci kemudian kotak permainan diisi serangkaian huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk pertanyaan [2].

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar mempunyai peranan penting terhadap pembentukan langsung kompetensi peserta didik, Pembelajaran seni musik merupakan pembelajaran yang memberikan kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif untuk pengembangan kepribadian siswa dan memberikan sikap-sikap atau emosional yang seimbang [3]. Seni musik membentuk disiplin, toleransi, sosialisasi, sikap demokrasi yang meliputi kepekaan terhadap lingkungan. Dengan kata lain pendidikan seni musik merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting untuk membantu pengembangan individu siswa yang nantinya akan berdampak pada pertumbuhan akal, fikiran, sosialisasi, dan emosional [4]. Permasalahan yang ditemukan di SD Inpres 4/82 Pacing Kabupaten Bone yaitu rendahnya motivasi belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran Seni Musik. Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan peneliti data yang ditemukan melalui

wawancara singkat dengan guru kelas VI diperoleh informasi bahwa antusias siswa masih bervariasi dalam pembelajaran, khususnya pada pelajaran Seni Musik motivasi siswa ada yang tinggi, sedang, rendah dan ada juga yang sangat rendah. Namun yang dominan motivasi siswa dalam kelas ini tergolong rendah.

Selain hasil wawancara yang dilakukan di atas, peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 30 September 2024 dikelas VI SD Inpres 4/82 Pacing ditemukan beberapa masalah yaitu: 1). Siswa kurang antusias pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan model pembelajaran guru yang kurang bervariasi dan cenderung menggunakan model ceramah dan Tanya jawab. 2). Siswa kurang memperhatikan materi yang telah disampaikan oleh guru dikarenakan sibuk bermain dengan teman sebangkunya. 3). Siswa kesulitan memahami materi pembelajaran ditandai dengan kurangnya motivasi belajar siswa mata pelajaran Seni Musik.

Mencapai suatu tujuan pembelajaran, salah satu yang menjadi hal penting juga adalah siswa harus memiliki motivasi belajar. Motivasi sangatlah penting karena dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dan kegagalan belajar siswa [5]. Belajar tanpa adanya motivasi dirasa akan sulit berhasil, sebab seseorang tidak memiliki motivasi belajar tidak akan dapat melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu, penguatan motivasi belajar siswa harus dilakukan terus-menerus [6]. Dalam pembelajaran, motivasi dapat menjadi tenaga pendorong siswa untuk memaksimalkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya untuk mewujudkan tujuan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Musik Siswa Kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing Kabupaten Bone".

2. METODE PENELITIAN

Metode Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena peneliti dapat menguraikan data yang diperoleh. Pada pendekatan ini bertujuan untuk menguji hipotesis dengan hasil data diperoleh melalui observasi langsung dalam penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Seni Musik siswa kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing Kecamatan Awangpone, Kabupaten Bone. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut [7]. Dengan demikian penelitian tindakan kelas adalah pemaparan baik dalam segi proses maupun hasil, yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran.

Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VI SD Inpres 4/82 Pacing, Kecamatan Awangpone, Kabupaten Bone. Dengan jumlah siswa 12 orang yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sementara itu, motivasi belajar seni musik siswa menunjukkan sebanyak 7 siswa atau 58,33% yang memperoleh nilai tuntas yakni nilai sama dengan atau lebih dari 75 dan sebanyak 5 siswa atau 41,67% yang memperoleh nilai tidak tuntas yakni di bawah 75.

Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa a). Guru tidak mengkategorikan pertanyaan-pertanyaan dalam kelompok mendatar atau menurun, b). Guru tidak mengkoneksikan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun, c). Guru tidak membuat skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun, d). Guru tidak memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai terbesar), e). Guru tidak membuat lembaran teka-teki silang dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, f). Guru tidak membagikan teka-teki tersebut kepada peserta didik, g). Guru belum membatasi waktu mengajar, h). Guru tidak memberikan reward atau hadiah kepada peserta didik yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Pada proses pembelajaran siswa, a). Siswa tidak mengkategorikan pertanyaan-pertanyaan dalam kelompok mendatar atau menurun, b). Siswa tidak mengkoneksikan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun, c). Siswa tidak mendapat skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun, d). Siswa tidak memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai terbesar), e). Siswa tidak mendapatkan lembaran teka-teki silang dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, f). Siswa tidak dibagikan teka-teki silang tersebut kepada guru, g). Siswa belum dibatasi waktu belajar, h). Siswa tidak diberikan reward atau hadiah kepada guru yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Kegiatan proses belajar mengajar pada siklus II mengalami peningkatan. ditemukan beberapa hal dari tindakan di siklus II yaitu: peningkatan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* mencapai kualifikasi baik (B) yaitu 95,83% serta motivasi belajar siswa di siklus II menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan terhadap motivasi belajar seni musik. Hal ini terbukti pada hasil angket akhir siklus II yang menunjukkan dari 12 siswa, 10 siswa yang mencapai ketuntasan dengan presentase 83,33% dan 2 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 16,67%. Berdasarkan data tersebut maka motivasi belajar siswa telah meningkat karena telah mencapai KKTP yang telah ditentukan yaitu 75.

Pembahasan

Siklus I

Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* masih perlu ditingkatkan mengingat pencapaian motivasi belajar seni musik siswa masih kurang sehingga diperlukan adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* yang diberikan oleh guru sudah mulai direspon baik oleh siswa karena pendekatan ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Model ini memberikan suasana belajar

yang tidak monoton, sehingga siswa merasa seperti belajar sambil bermain. Hal ini mampu meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran seni musik, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam proses belajar karena adanya perbedaan gaya belajar dan tingkat pemahaman; tidak semua siswa merasa nyaman atau terbiasa dengan model pembelajaran berbasis permainan seperti *Crossword Puzzle*. Beberapa siswa mungkin juga merasa kesulitan dalam memahami petunjuk atau isi dari teka-teki yang diberikan, terutama jika mereka belum menguasai materi dengan baik. Pada siklus I siswa masih perlu dibimbing oleh guru pada saat proses pembelajaran. Dari hasil refleksi siklus I perlu diadakan perbaikan terutama pada guru perlu membuat skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun, perlu memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai terbesar), perlu membuat lembaran teka-teki dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun dengan baik, perlu membagikan teka-teki tersebut kepada peserta didik dengan teratur, perlu membatasi waktu mengajar dan pemberian reward atau hadiah kepada peserta didik yang mengerjakan paling cepat dan benar. Adapun hasil yang diperoleh pada aktivitas guru siklus I pertemuan 1 mencapai 63,63% (Cukup) dan pada pertemuan II mencapai 72,72% (Cukup). Data aktivitas guru yang diperoleh pada siklus I direfleksikan sehingga menjadi bahan perbaikan. Sedangkan data hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 mencapai 60,60% (Cukup) dan pertemuan II mencapai 69,69% (Cukup).

Media pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya efektif dalam proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pertama, model ini memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan karena menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar [8]. Hal ini membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada mata pelajaran seni musik yang cenderung abstrak bagi sebagian siswa. Selain itu, *Crossword Puzzle* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif mencari jawaban, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menstimulasi kemampuan kognitif mereka. Media ini juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun kelompok, sehingga melatih kemampuan kolaborasi dan komunikasi.

Berdasarkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran seni musik pada siklus I, siswa yang mencapai indikator keberhasilan 7 orang (58,33%) sedangkan yang belum mencapai indikator keberhasilan 5 orang (41,67%). Hal ini berarti dalam pembelajaran seni musik masih terdapat siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Siklus II

Hasil pelaksanaan penelitian siklus II meningkat dilihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan angket motivasi belajar siklus II. Data aktivitas guru pada siklus II pertemuan I memperoleh 81,81% (Baik) dan pada pertemuan II mencapai 96,96% (Baik). Perolehan data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I yaitu 78,78% (Baik) dan mengalami peningkatan pada pertemuan II yaitu 96,96% (Baik). Terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II, hal ini terjadi karena hasil refleksi dari siklus sebelumnya diperbaiki. Adapun pada angket motivasi belajar siklus II terdapat 10 siswa yang mencapai standar KKTP dengan persentase ketuntasan 83,33%. Kriteria pengukuran pada penelitian ini menggunakan 3 kategori yaitu: baik (3), cukup (2) dan kurang (1).

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Crossword Puzzle* sehingga dalam meningkatkan motivasi belajar seni musik siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Tujuan pembelajaran yang telah diterapkan telah tercapai dengan baik karena guru mampu melaksanakan rancangan pembelajaran *Crossword Puzzle* secara sistematis dan sesuai langkah-langkah yang benar. Guru berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif sehingga motivasi belajar seni musik siswa meningkat. Selain itu, pengelolaan kelas dan pemberian instruksi yang jelas juga membuat siswa lebih mudah memahami materi dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara signifikan.

Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar seni musik siswa di sekolah dasar arena model ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dan tantangan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dan berpikir kritis dalam memahami materi seni musik. Keberhasilan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* juga telah dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi yang menunjukkan bahwa *Crossword Puzzle* mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk terus mencoba memecahkan masalah, dan menyenangkan bagi siswa karena bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan puzzle akan memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba sampai mereka berhasil [9]. Selain itu, Adli juga menunjukkan bahwa dengan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa [10].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data, hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model CrossWord Puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar Seni Musik siswa kelas VI di SD Inpres 4/82 Pacing Kabupaten Bone, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa yaitu pada siklus I diperoleh 56,67% (Cukup) meningkat pada siklus II 90% (Baik) sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

REFERENSI

- [1] N. Riski, "Pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam model TTS (Teka-Teki Silang) untuk peningkatan motivasi belajar Siswa Kelas VII Mts N 1 Padangsidempuan." UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024.
- [2] R. D. Aprilia and R. S. Kusuma, "PENGARUH MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V SD," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 3, pp. 499–505, 2024.
- [3] A. Y. Fitriani, "Pentingnya Pembelajaran Seni Musik Dalam Perkembangan Usia Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 5692–5710, 2023.
- [4] R. Yulia and F. Mayar, "Pengaruh seni musik terhadap karakter siswa di sekolah dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 2542–2550, 2023.
- [5] N. Hendracipta and S. Rokmanah, "Peran motivasi dalam meningkatkan keberhasilan

- belajar siswa sekolah dasar,” *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 5, pp. 1236–1245, 2023.
- [6] S. Rahman, “Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar,” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022.
- [7] S. Arikunto, *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- [8] M. A. Z. Nabil and A. Nadlif, “Kreativitas Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) di SDN Kramat Jegu 2,” *J. Pendidik.*, vol. 13, no. 2, pp. 73–83, 2025.
- [9] M. N. Dewi, “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Daya Ingat Konsep IPA Materi Kenampakan Permukaan Bumi (PTK Di Kelas III MI Al-Mursyidiyyah Pamulang).”
- [10] M. D. Adli, *MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING DAN CROSSWORD PUZZLE DI KELAS*. Irawan Massie, 2022.