

Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle Berbasis Nilai Moral untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi

Irma Dwi Arianti^{1*} dan Aida Sumardi²

¹⁻² Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, Indonesia

* Email: irmadwiarianti07@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital Crossword Puzzle berbasis nilai moral pada materi cerita fiksi guna meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan meliputi pembuatan media yang diperkaya dengan gambar dan video, dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba pada peserta didik kelas kecil dan besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Validasi materi memperoleh skor 80%, termasuk dalam kategori "Layak" sedangkan validasi media memperoleh skor 99% dengan kategori "Sangat Layak". Respon peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan 92% pada kelas kecil dan 94% pada kelas besar, keduanya dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut, media digital Crossword Puzzle ini efektif digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran menyimak cerita fiksi berbasis nilai moral. Selain itu, media ini mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan membantu siswa dalam menginternalisasikan nilai moral. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini lebih lanjut dengan elemen audio dan visual tambahan, serta mengujinya pada keterampilan bahasa lain.

Kata Kunci: Media Digital, Crossword Puzzle, Nilai Moral, Keterampilan Menyimak

Abstract

This study aims to develop a digital Crossword Puzzle medium based on moral values in fictional story material to enhance students' listening skills. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The development process involved creating media enriched with images and videos, followed by validation by subject matter and media experts, as well as testing with small and large groups of students. The results indicate that this digital media has a high level of practicality. Content validation scored 80%, categorized as "Appropriate," while media validation scored 99%, rated as "Highly Appropriate." Student responses showed practicality levels of 95% in the small group and 93% in the large group, both in the "Highly Appropriate" category. Based on these findings, the digital Crossword Puzzle media is effective as an alternative for teaching listening in moral-value-based fictional stories. Additionally, it supports teachers in creating interactive learning environments and helps students internalize moral values. Future researchers are encouraged to further develop this media with additional audio and visual elements and test its effectiveness on other language skills.

Keywords: Digital Media, Crossword Puzzle, Moral Values, Listening Skills

PENDAHULUAN

Menurut Irene (2016:3) bahwa cerita fiksi adalah narasi yang berisi rekaan atau khayalan yang tidak didasarkan pada kenyataan. Sedangkan menurut Sari & Kusuma (2018:61) cerita fiksi adalah narasi yang dihasilkan dari imajinasi penulis, yang dibentuk secara artistik dan intens, serta dipengaruhi oleh budaya,

pengalaman pribadi, filosofi, religiusitas, dan latar belakang penulis lainnya.

Nilai moral dalam karya sastra dapat dianalisis menggunakan pendekatan sosiologi, yang menghubungkan teks sastra dengan masyarakat. Karya sastra sering mencerminkan realitas sosial, budaya, dan moral pada suatu periode tertentu, menjadi cermin kondisi

masyarakat. Melalui karakter, alur, dan latar, penulis menyampaikan kritik sosial atau menonjolkan nilai moral yang berlaku dalam komunitas. Karya sastra juga dipengaruhi oleh norma sosial yang ada dan dapat memperkuat atau menantang nilai-nilai moral dalam masyarakat.

Ian Watt (dalam Damono, 2020:7) menyatakan bahwa sastra merupakan cerminan masyarakat, namun tidak dapat sepenuhnya dianggap sebagai refleksi total dari kondisi masyarakat. Watt menjelaskan bahwa sastra memiliki "sifat yang unik" di mana penulis memengaruhi pemilihan fakta sosial yang dimasukkan ke dalam karya sastranya. Genre sastra terinspirasi oleh perilaku sosial, dan karya sastra lebih tepat dilihat sebagai sumber untuk memahami keadaan masyarakat, mencerminkan ciri-ciri masyarakat, atau fenomena sosial yang dikembangkan dalam karya sastra.

Menurut Sadiman et al., (dalam Batubara, 2021:1), istilah media pembelajaran *digital* terdiri dari tiga kata, yaitu "media" "pembelajaran" dan "*digital*". Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin "*medius*", yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, "*media*" adalah bentuk jamak dari kata "*medium*," yang berarti pengantar atau saluran. Sementara itu, dalam bahasa Arab, kata yang sepadan dengan media adalah "*wasa'il*", yang berarti sarana atau jalan.

Media digital merupakan alat komunikasi dan penyampaian informasi yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan, menyimpan, dan mendistribusikan berbagai jenis konten, termasuk teks, gambar, audio, video, dan multimedia. Dalam konteks pembelajaran, media digital berperan penting dalam mempercepat penguasaan keterampilan belajar dan meningkatkan keterampilan hidup peserta didik. Penggunaan media digital juga memudahkan pendidik dalam menyusun materi dan mengajar dengan metode yang lebih bervariasi.

Menurut Tarigan (dalam Laia, 2020:2) menyimak adalah proses mendengarkan simbol-simbol lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, dan apresiasi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi, memahami isi atau pesan, serta menginterpretasikan makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Mursilah (2017:39) *Crossword Puzzle* adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang membentuk persegi. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih guna membentuk kata-kata sesuai dengan petunjuk pertanyaan yang diberikan. Strategi pembelajaran ini lebih berfokus pada peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sambil bermain, dan meningkatkan interaksi serta daya pikir peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* dapat menggali potensi peserta didik dalam proses belajar.

Penelitian ini mengembangkan media *Digital Crossword Puzzle* menggunakan platform *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman nilai moral melalui cerita fiksi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya fokus pada media digital atau teknologi pembelajaran, penelitian ini menekankan integrasi nilai moral dalam materi Bahasa Indonesia, khususnya cerita fiksi, untuk menilai keefektifan media dalam konteks nilai moral.

METODE PENELITIAN

Borg and Gall dalam Kamal (2021:12) mendefinisikan R&D sebagai model pengembangan industri, di mana penelitian digunakan untuk menciptakan produk dan proses baru. Produk dan proses ini terus diuji, dievaluasi, dan disempurnakan di lapangan hingga memenuhi kualitas, norma, atau standar yang ditentukan. Penelitian pengembangan pendidikan adalah penelitian yang didasarkan

pada aktivitas penelitian, di mana hasilnya digunakan untuk merancang produk dan metode baru. Produk dan metode tersebut secara terus menerus diuji, dievaluasi, dan direvisi hingga mencapai parameter yang ditetapkan, baik dari segi efisiensi, mutu, maupun standar.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama yang merupakan langkah-langkah dalam pengembangan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Penyampaian, dan evaluasi (Dick et al., 2021:56; Maydiantoro, 2021:6-7). Pada penelitian ini data diperoleh dari angket uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator media dan validator materi. Setelah produk dikatakan layak oleh validator, maka produk dapat diuji coba melalui uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar yang dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 18 Depok.

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dengan memperoleh berdasarkan wawancara, komentar serta saran dari ahli media dan ahli materi, lalu menggunakan analisis data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan hasil angket uji kelayakan dari validator dan uji coba pada peserta didik. Pengambilan data menggunakan skala likert. Skala likert ini menggunakan angka sebagai skor mulai dari skor tertinggi yaitu 4 hingga skor terkecil yaitu 1 (Sugiyono, 2019:168). Adapun tabel yang dapat menunjukkan skor dan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Berdasarkan kriteria penilaian, hasil kelayakan diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator dan peserta didik. Penilaian kelayakan dilakukan dengan menghitung

persentase kelayakan untuk mendapatkan rata-rata kelayakan keseluruhan. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata kelayakan ini, menurut Sugiyono (2019: 176-177), adalah sebagai berikut:

$$\text{Jumlah skor kriterium} = (\text{skor tertinggi}) \times (\text{jumlah butir}) \times (\text{jumlah para ahli})$$

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penelitian} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Kriterium}}$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan media

Skor Kriterium = Skor tertinggi tiap butir jumlah ahli

Tahap selanjutnya jika telah mengetahui hasil dari penilaian angket hasil validasi materi dan uji coba, maka hasil tersebut dihitung dengan menggunakan rumus. Hasil dari perhitungan rumus akan menghasilkan persentase yang akan menunjukkan tingkat kelayakan modul yang telah dibuat (Sugiyono, 2019:168). Hasil skor persentase dapat dilihat pada Tabel 2 dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Validitas dan Respon Produk

KATEGORI KELAYAKAN	
Keterangan	Persentase
Sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup Layak	41%-60%
Kurang Layak	21%-40%
Sangat Tidak Layak	0%-20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian relevan yang pertama yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Harlinah (2018) di UIN Alauddin Makassar menunjukkan bahwa strategi *Crossword Puzzle* meningkatkan hasil belajar sistem gerak manusia pada siswa kelas XI lebih efektif dibanding *Spelling Puzzle*.

Penelitian kedua oleh et al., (2023:3373) di Universitas Muhammadiyah Jakarta mengungkapkan bahwa media digital *Crossword Puzzle* untuk materi cerita fiksi di kelas IV SDN Bintara Jaya V valid, efektif, menarik, dan

mudah diterapkan, serta meningkatkan minat belajar siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, jika terhubung ke internet.

Penelitian ketiga oleh Munthe & Yuhdi (2024:131) di Universitas Negeri Medan menunjukkan metode “Talking Stick” dengan bantuan teka-teki silang signifikan meningkatkan kemampuan mengidentifikasi teks fabel pada siswa kelas VII, dengan kenaikan nilai rata-rata dari 78 menjadi 88,16 (t -hitung 3,35 > t -tabel 2,04).

Kebaruan dari penelitian ini pada tahun 2024 di Universitas Muhammadiyah Jakarta adalah menghasilkan produk yang dikembangkan berupa media digital *Crossword Puzzle* berbasis nilai moral untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita fiksi. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Adapun uraian tahapan yang dilakukan pada penelitian ini, sebagai berikut.

Analisis (Analysis)

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan kurikulum sebagai dasar pengembangan media digital. Observasi di SMP Negeri 18 Depok pada Januari 2024 menunjukkan bahwa bahan ajar utama, yaitu buku paket Bahasa Indonesia, memiliki kekurangan pada bagian teks cerita fiksi, seperti minimnya contoh teks utuh dan kurangnya integrasi nilai moral. Berdasarkan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa peserta didik memerlukan media yang mendukung keterampilan menyimak sekaligus menginternalisasi nilai moral.

Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang kerangka tampilan produk menggunakan aplikasi Canva dan web *Wordwall* untuk *Crossword Puzzle*.

1. Tampilan depan
2. Rules mengerjakan *Crossword Puzzle*
3. Menyimak video cerita fiksi
4. Link menuju *Crossword Puzzle*
5. Judul *Crossword Puzzle*
6. Tampilan *Crossword Puzzle*
7. Pertanyaan *Crossword Puzzle*

Kegiatan belajar berisikan materi cerita diksi seperti pengertian, unsur, struktur, kaidah kebahasaan, nilai-nilai yang terkandung, contoh cerita fiksi beserta nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Development (Pengembangan)

Pada tahap development (Pengembangan), dilakukan pelaksanaan rancangan produk yang telah disusun, mengubah kerangka konseptual menjadi produk yang siap digunakan. Selain itu, pada tahap ini juga dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan menghasilkan media digital *Crossword Puzzle* pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan keterampilan menyimak berbasis nilai moral.



Gambar 1. Tampilan Awal (Tampilan depan) *Crossword Puzzle*

Pada Gambar 1 disajikan tampilan awal *Crossword Puzzle* peserta didik dapat menekan tombol navigasi merah start untuk memulai.

1. Rules mengerjakan *Crossword Puzzle*



Gambar 2. Rules Mengerjakan *Crossword Puzzle*

Pada Gambar 2 disajikan tampilan *rules* (aturan) cara bermain *Crossword Puzzle* untuk peserta didik.

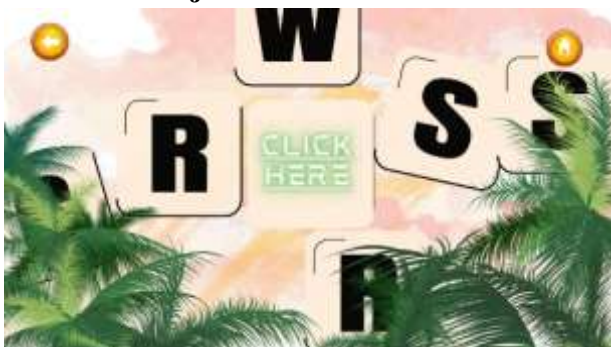
2. Menyimak video cerita fiksi



Gambar 3. Menyimak Video Cerita Fiksi

Pada Gambar 3 disajikan video menyimak cerita fiksi, peserta didik disarankan untuk menyimak video tersebut sebelum mengerjakan soal Latihan yang ada pada link *Wordwall Crossword Puzzle*.

3. Link menuju *Crossword Puzzle*



Gambar 4. Link Menuju *Crossword Puzzle*

Pada gambar 4 disajikan tampilan dan tautan link untuk menuju *Crossword Puzzle*.

Peserta didik disarankan untuk menekan *Click Here* yang tertera pada layer

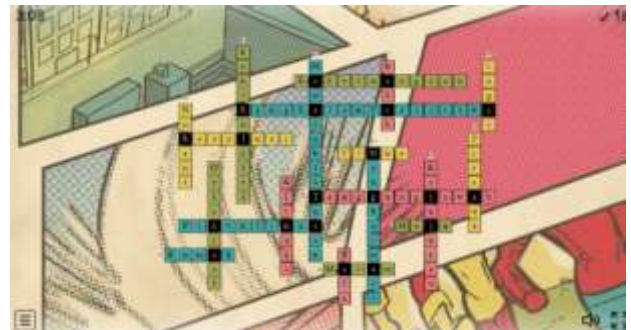
4. Judul *Crossword Puzzle*



Gambar 5. Judul *Crossword Puzzle*

Pada Gambar 5 disajikan tampilan judul *Crossword Puzzle* peserta didik dapat menekan tombol start yang berwarna biru putih.

5. Tampilan *Crossword Puzzle*



Gambar 6. Tampilan *Crossword Puzzle*

Pada gambar 6 disajikan tampilan *Crossword Puzzle* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan sebagai evaluasi pembelajaran.

6. Pertanyaan *Crossword Puzzle*



Gambar 7. Pertanyaan *Crossword Puzzle*

Pada Gambar 7 disajikan tampilan pertanyaan yang terdapat dalam *Crossword Puzzle* peserta didik dapat langsung menjawab pertanyaan yang telah disediakan.

Setelah produk dikembangkan, uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli

materi. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Mahbubul Wathoni, M.Kom., dengan hasil kelayakan sebesar 99% (kategori "Sangat Layak"). Sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh Intan Lauwanda, M.Pd., dengan hasil kelayakan sebesar 80% (kategori "Layak"). Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor yang diharapkan
1.	Aspek Kelayakan Kegrafikan	10	49	50
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	27	85	85
3.	Aspek Bahasa	4	20	20
Jumlah		41	154	120
Presentase		99%		
Kriteria		Sangat Layak		

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor yang diharapkan
1.	Aspek Materi	13	53	65
2.	Aspek Bahasa	2	7	10
3.	Aspek Kelayakan Penyajian	22	88	110
Jumlah		37	118	185
Presentase		80%		
Kriteria		Layak		

Impementation (Implementasi)

Pada tahap ini, produk yang telah dikatakan layak oleh validator dapat diuji coba pada peserta didik. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 18 Depok dengan 2 tahap uji coba. Uji coba tersebut yaitu uji coba kelas kecil yang berjumlah 10 peserta didik dan uji coba kelas besar berjumlah 42 peserta didik. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada kelas VII SMP Negeri 18 Depok. Nilai persentase kelayakan uji coba kelas kecil pada respon peserta didik sebesar 92% dengan keterangan "sangat layak". Sedangkan hasil respon peserta didik pada uji coba kelas besar 94% dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan dari hasil validasi dan uji coba kelayakan pada validator ahli media dan ahli

materi serta respon peserta didik, maka media digital *Crossword Puzzle* pada materi cerita fiksi berbasis nilai moral dinyatakan layak digunakan untuk membantu serta mendukung kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 5. Uji Coba Kelas kecil

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor yang diharapkan
1.	Fungsi Atensi	4	188	200
2.	Fungsi Afektif	3	139	150
3.	Fungsi Kognitif	7	326	350
4.	Fungsi Kompensatoris	1	48	50
Jumlah		15	701	750
Presentase		92%		
Kriteria		Sangat Layak		

Tabel 6. Uji Coba Kelas Besar

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor yang diharapkan
1.	Fungsi Atensi	4	780	840
2.	Fungsi Afektif	3	582	630
3.	Fungsi Kognitif	7	1383	11201
4.	Fungsi Kompensatoris	1	200	160
Jumlah		15	2945	3.150
Presentase		94%		
Kriteria		Sangat Layak		

Evaluation (Evaluasi)

Tahap akhir pada pengembangan media digital *Crossword Puzzle* pada materi cerita fiksi berbasis nilai mora. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil revisi tersebut mengikuti arahan dan saran dari kedua ahli supaya media digital *Crossword Puzzle* pada materi cerita fiksi berbasis nilai moral dapat disempurnakan sehingga bisa diaplikasikan kepada peserta didik. Berikut ini merupakan perbaikan yang telah dilakukan berdasarkan saran dari validator media dan validator materi.

Ahli Media

Berdasarkan saran dari ahli media latar belakang warna masih perlu dicocokkan lebih baik. Selain itu, gambar yang digunakan juga harus lebih relevan dan mendukung cerita yang disampaikan agar dapat memperkuat pesan dan membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan



Gambar 8. Tampilan *Crossword Puzzle* sebelum diperbaiki (revisi)



Gambar 9. Tampilan *Crossword Puzzle* sesudah diperbaiki (direvisi)

Ahli Materi

Materi pada teks cerita fiksi yaitu unsur-unsur yang belum sesuai dan masih harus mendapatkan perbaikan. Judul “Cerita Pendek” menjadi “Cerita Fiksi Pintu Timur Ruangan Itu”. Pertanyaan no 4 dan 12 harus diperbaiki kembali berikut ini adalah tampilan modul sebelum dan sesudah direvisi sebagai berikut:

CERITA PENDEK		
Answer	Clue	Swap Columns
1. Keluarga	Apa tema dari teks cerpen tersebut?	🔄 📄 🗑️
2. Pintu Timur	Cerita pendek tersebut berjudul?	🔄 📄 🗑️
3. Bala	Siapakah yang menjadi tokoh utama da	🔄 📄 🗑️
4. Satu dan Dua	Sudut pandang orang keberapa yang dij	🔄 📄 🗑️
5. Malam	Latar waktu apa yang digunakan dalam	🔄 📄 🗑️
6. Rumah	Dimana latar tempat yang digunakan de	🔄 📄 🗑️
7. Kakek	Siapakah yang melarang bala untuk tida	🔄 📄 🗑️
8. Timur	Pintu terlarang itu terletak di ruang apa	🔄 📄 🗑️
9. Maju	Bagaimana alur yang digunakan dalam	🔄 📄 🗑️
10. Ketaatan	Amanat apa yang disampaikan penulis?	🔄 📄 🗑️
11. Bertanggung Jawab	Nilai moral apa yang terkandung dalam c	🔄 📄 🗑️
12. Deskriptif	Gaya bahasa yang digunakan adalah	🔄 📄 🗑️
13. Historis	Unsur ekstrinsik menacakup konteks ap	🔄 📄 🗑️

Gambar 10. Pertanyaan pada *Crossword Puzzle* sebelum diperbaiki

CERITA FIKSI "PINTU TIMUR RUANGAN ITU"		
Answer	Clue	Swap Columns
1. Kekeluargaan	Apa tema dari teks cerita fiksi tersebut..	🔄 📄 🗑️
2. Pintu Timur	Berdasarkan teks cerita fiksi yang disim.	🔄 📄 🗑️
3. Bala	Siapakah yang menjadi tokoh utama da	🔄 📄 🗑️
4. Pertama	Sudut pandang orang keberapa yang dij	🔄 📄 🗑️
5. Malam	Latar waktu apa yang digunakan dalam	🔄 📄 🗑️
6. Rumah	Di mana latar tempat yang digunakan d	🔄 📄 🗑️
7. Kakek	Siapakah yang melarang Bala untuk tida	🔄 📄 🗑️
8. Timur	Di mana letak pintu terlarang tersebut..	🔄 📄 🗑️
9. Maju	Bagaimana alur yang digunakan dalam	🔄 📄 🗑️
10. Mematuhi aturan	Amanat apa yang disampaikan penulis..	🔄 📄 🗑️
11. Kejujuran	Nilai moral yang mendorong bala untuk	🔄 📄 🗑️
12. Lugas	Gaya bahasa yang digunakan adalah...	🔄 📄 🗑️

Gambar 11. Pertanyaan pada *Crossword Puzzle* sesudah diperbaiki

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengembangkan media digital *Crossword Puzzle* berbasis nilai moral pada materi cerita fiksi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development of Production, Implementation, and Evaluation). Tahapan pengembangan meliputi pembuatan produk, validasi produk, serta uji coba. Media digital ini diperkaya dengan gambar serta video sebagai pelengkap pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan tingkat kepraktisan media yang tinggi, dengan persentase validasi materi sebesar 80% dalam kategori "Layak" dan validasi media mencapai 99% dalam kategori "Sangat Layak". Respons peserta didik pada uji coba kelas kecil mencapai 92% dan kelas besar mencapai 94%, keduanya dalam kategori "Sangat Layak." Berdasarkan hasil ini, media digital *Crossword Puzzle* sangat layak digunakan oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Barokah, R. A., Lutfi, L., & Rahmatunnisa, S. (2023). *Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3365-3375.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Damono, S. D. (2020). *Sosiologi Sastra*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2001). *The systematic design of instruction (5th)*. New York: Longmann.
- Harlinah. (2019). *Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dengan Spelling Puzzle Pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI MA Madani Alauddin Pao-Pao*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin, Makassar.
- Irene. (2016). *Buku Penilaian Bupena*. Erlangga: Jakarta.
- Kamal, M. (2020). *Research and Development (R&D) tadribat/drill madrasah aliyah class x teaching materials arabic language*. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora*, 4(1), 10-18.
- Laia, A. (2020). *Menyimak efektif*. Penerbit Lutfi Gilang.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Munthe, A. F., & Yuhdi, A. (2024). Pengaruh Metode Talking Stick Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 124-133.
- Mursilah, M. (2017). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 37-47.
- Sari, D. P., & Kusuma, D. (2018). *Super Mudah! Pahami Bahasa Indonesia, Matematika, IPA Untuk SD/MI Kelas 4*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.