

## ABSTRAK

Yus Niatin Aulia, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle*

*dengan Menggunakan Model STAD dalam Meningkatkan Ketertarikan Belajar Siswa Pembelajaran Tematik (Kelas III Semester II Tema VI Sub Tema I Pembelajaran III SD Negeri Semampir II)*. Probolinggo. Skripsi, Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Probolinggo. Pembimbing: (I) Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd., (II) Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang), kooperatif, ketertarikan belajar/minat belajar.

Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Salah satu jenis untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran menarik, selain untuk membuat peserta didik menarik dalam pembelajaran media pembelajaran sangat mempengaruhi untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik. Pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* melatih daya fikir anak agar berfikir kreatif dan aktif untuk mengolah kata dan menentukan kata yang tepat untuk mengisi bagian-bagian kolom yang kosong di *Crossword Puzzle*.

Penelitian ini dilaksanakan dengan bertujuan untuk melatih pola berfikir anak agar lebih kreatif dan aktif. Hasil analisis data yang didapatkan selama observasi awal rata-rata penggunaan media pembelajaran yang menarik dan yang bisa digunakan dalam pembelajaran jarang digunakan oleh guru karena kurangnya kreatifitas guru untuk mengelolah media pembelajaran. Setelah peneliti menggunakan media *Crossword Puzzle* sebagai uji coba produk membuat peserta didik daya tarik atau minat belajar nya lebih meningkat dan hasil penilaian yang dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa dari 21 anak hanya 3 orang anak yang tidak lulus dalam tes uji coba.

Saran untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih signifikan lagi diperlukan pengembangan media yang menarik khususnya untuk peserta didik. Bagi peneliti lanjutan disarankan untuk mengembangkan media *Crossword Puzzle* lebih menarik lagi dan sehingga dapat membuat pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru dan peserta didik.