Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/6/2022 5:09:03 PM

Analyzed document: AutoRecovery save of SKRIPSI BAB 1 DAN 2 ACC - Mitha Rahma Nasuha.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

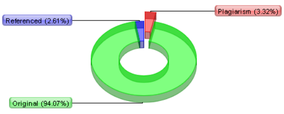
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

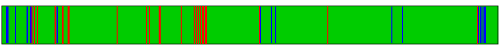
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 11

2%	ABC	161	1. https://hermananis.com/keberagaman-suku-bangsa-dan-budaya-di-indonesia
1%	ABC	82	2. https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_ilmu_pengetahuan_sosial
0.7%	ABC	57	3. http://etheses.uin-malang.ac.id/2943/1/10130128.pdf

Processed resources details: 18 - Ok / 7 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
Wiki Detected!	[not detected]	[not detected]	[not detected]

[uace_headline]

[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]
[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]
[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

BAB 1
PENDAHULUAN
Latar Belakang Masalah
Belajar merupakan suatu proses mendapatkan pengetahuan dimana guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya kepada peserta didik hal ini sesuai dengan pendapat Suprijono (2010: 3). Belajar sudah dilakukan setiap individu pada masih di usia dini, hal-hal yang dulunya tidak dapat dilakukan menjadi dapat dilakukan semua itu adalah hasil dari seorang individu. Dalam proses belajar individu mengalami berbagai proses pembelajaran sehingga akan menemukan hal-hal baru yang akan di pelajari. Pembelajaran sendiri merupakan terjemahan dari kata

Quotes detected: **0.01%** id: **1**

"
instruction"

yang dalam bahasa yunani berarti instructus artinya menyampaikan pikiran. Menurut Gagne and Briggs,

Quotes detected: **0.24%** id: **2**

"pengertian pembelajaran adalah serangkainya kegiatan yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar pada siswa yang bersifat internal"

(Warsito 2008: 266). Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kebanyakan bersifat pembelajaran klasikal (metode ceramah) apalagi dalam lingkup Sekolah Dasar. Karena dianggap lebih mudah dan menghemat biaya.Selain memiliki kemudahan maupun kelebihan dalam metode ceramah, metode ceramah juga memiliki kelemahan antara lain siswa menjadi cepat bosan, informasi yang disampaikan mudah usang, siswa tidak dapat membentuk konsep dan kreatifitasnya sendiri hanya dapat berinteraksi satu arah saja melalui guru dan siswa itu sendiri.
Berdasarkan hasil observasi, metode ceramah dirasa kurang efektif jika tidak didukung dengan media yang dianggap dapat membantu atau memudahkan siswa dalam mencapai hasil maksimal dalam pembelajaran IPS.
Selain itu, siswa maupun guru tidak pasif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar terutama saat pelajaran IPS.Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk.2003:
6)

Quotes detected: **0.14%** id: **3**

"media adalah segala komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya dalam belajar."

Pengaplikasian media oleh guru pada pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pada setiap pertemuan. Selain itu tersedianya media pembelajaran dapat membuat kelas lebih kondusif.Berdasarkan pemaparan diatas
, solusi yang dapat digunakan adalah mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif yaitu teka-teki silang. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan pembelajaran kelas IV SD khususnya dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki silang dapat diaplikasikan atau dimodifikasi menjadi sebuah buku yang menekankan pada pemecahan masalah dalam materi pembelajaran mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, etnis, budaya yang diajarkan pada kelas IV .Permainan teka-teki silang adalah permaianan yang mengisi jawaban pada kotak dengan jawaban yang sesuai dengan pertanyaaan yang sudah dibuat yang berguna untuk mengasah otak peserta didik. Permainan teka-teki silang termasuk permainan edukatif karena dapat melatih siswa untuk bekerjasama, melatih kekreatifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar
Pada tahap Sekolah Dasar, siswa dapat dibilang sebagai masa anak-anak dimana pada masa tersebut siswa masih banyak melakukan permainan dalam proses pembelajaranya. Disinilah tugas guru mengaplikasikan media yang cocok dalam suatu pembelajaran pa
da materi IPS. Contohnya permainan edukatif teka teki silang, menurut Tedjasaputra (dalam Syamsuardi 2001: 60)

Quotes detected: **0.28%** id: **4**

"alat permainan edukatif merupakan media dari sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan komponen seperti bahan kegiatan, prosedur, pengelompokan anak."

Buku teka teki silang yang dimodifikasi sebagai bahan ajar ini dapat memudahkan guru maupun siswa dalam menyampaikan maupun mempermudah pemahaman siswa dalam mendalami ilmu pengetahuan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.
Berdasarkan latar belakang tersebut maka dipilihlah judul penelitian

Quotes detected: **0.29%** id: **5**

"
Pengembangan Buku Teka Teki Silang sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Budaya, Etnis, dan Agama di Provinsi setempat pada Siswa Kelas IV".

Identifikasi Masalah
Dalam pemaparan latar belakang,

Plagiarism detected: **0.06%** http://eprints.ums.ac.id/21887/3/BAB_I.pdf id: **6**

dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai

Guru belum bisa mengembangkan media dalam proses pembelajaran.
Adanya kesulitan dalam pemecahan masalah pada pembelajaran IPS.
Terbatasnya produk media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.
Siswa merasa bosan atau pasif dengan materi yang banyak.
Buku pegangan siswa yang monoton dan sulit dipahami.

Plagiarism detected: **0.06%** http://repository.unpas.ac.id/12361/4/4. BAB I.… id: **7**

Batasan Masalah
Berdasarkan latar belakang dan

identifikasi terdapat beberapa masalah yang muncul namun tidak semua permasalahan akan dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media belajar buku teka-teki silang dalam mengidentifikasi sosial,
ekonomi, budaya, etnis dan agama pada kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.Rumusan Masalah
Dalam penjabaran masalah,

Plagiarism detected: **0.08%** http://etheses.uin-malang.ac.id/2943/1/101301… id: **8**

maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut.

Bagaimana validitas penggunaan media teka-teki silang dalam materi mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis, da
n agama pada provinsi setempat?Bagaimana tingkat kepraktisan dengan adanya media teka-teki dalam mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada Provinsi setempat?
Bagaimana keefektifan media teka-teki silang dalam mengidentifikasi social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada provinsi setempat?Tujuan Penelitian
Dari perumusan masalah, diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.
Mendeskripsikan validitas penggunaan media teka-teki silang dalam materi mengidentifikasi social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada provinsi setempatMendeskripsikan kepraktisan
dengan adanya media teka-teki dalam mengidentifikasi social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada provinsi setempatMendeskripsikan ef
ektifitas penggunaan dalam mengidentifikasi social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama.Manfaat Penelitian
Manfaat yang ingin dicapai penulis pada penelitian ini yaitu :Secara Teoritis
Penelitian ini menghasilkan produk berupa media teka-teki silang yang dapat dijadikan alat bantu guru untuk siswa dalam menyampaikan konsep pembelajaran mengidentifikasi Sosial,Budaya,Etnis, dan Agama pada pembelajran IPS kelas IV , selain itu dapat mempermudah siswa dalam memahami maupun mengidentifikasi pada materi IPS.
Manfaat secara Praktis :
Bagi Guru
Adanya penelitian ini diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran memberikan masukan dalam proses belajar pada siswa.
Selain itu penelitian ini diharapkan menunjang prestasi pada sekolah dan sebagai acuan guru dalam mengembangkan media.Bagi Siswa :Lebih mempermudah bahkan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi ocial, budaya, etnis, ekonomi, dan agama pada pelajaran IPS di kelas IV.
Bagi Peneliti Selanjutnya :Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi.
BAB II
LANDASAN TEORI
Hakikat Pembelajaran IPS Pembelajaran IPS
IPS atau istilahnya social secience education, social studies, and social education. IPS muncul di Indonesia tahun 1975-1976 yang menjadi sebuah label mata pelajaran sejarah, sosial, ekonomi, budaya, geografis, unuk sekolah dasar maupun menengah. Pada jenjang Sekolah Dasar

Plagiarism detected: **0.12%** https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_ilmu_p… id: **9**

mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi,Dan Ekonomi.

Dengan adanya pembelajaran IPS peserta didik diarahkan

Plagiarism detected: **0.12%** https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_ilmu_p… id: **10**

menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga

yang damai.Soemantri (2001: 73) menegaskan bahwa

Quotes detected: **0.24%** id: **11**

"ilmu sosial diorganisasikan secara sistematis dan dibangun melalui penyelidikan ilmiah sedangkan pembelajaran IPS berkenaan dengan masalah kehidupan masyarakat bukan teori keilmuanya."

Pelajaran IPS merupakan muatan wa
jib yang ada dalam kurikulum pendidikan dasar. Hal ini dijelaskan dalam pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas. Di tingkat persekolahan pengertian IPS memiliki perbedaan makna disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa pada sekolah dasar maupun jenjang menengah Supriya (2011: 20). Dalam persekolahan tersebut ada yang berarti berdiri sendiri , gabungan dari berbagai mata pelajaran dan ada pula yang mengartikan IPS sebagai program pengajaran.Menurut Numan (2001
: 92) dalam Forum Komunikasi HISPIPSI tahun 1991 di Yogyakarta merumuskan pendidikan IPS sebagai penyederhana

Plagiarism detected: **0.29%** https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_ilmu_p… id: **12**

atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu social dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.

IPS pada Sekolah Dasar
Supriana (2009:
148) menegaskan bahwa hakikat siswa hidup ditengah lingkungan masyarakat yang penuh dengan benih-benih potensi munculnya masalah. Sistem pembelajaran IPS pada sekolah dasar sendiri mengintegrasi komponen pembelajaran untuk mencapai pendidikan Nasional. Pada pendidikan IPS difokuskan pada kehidupan social manusia dan aktivitas sosialnya, dikemukakan pada KTSP(2006: 140) bahwa "IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB samapai SMP/MTS."Pada jenjang SD/MI materi IPS memuat tentang

Plagiarism detected: **0.06%** https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_ilmu_p… id: **13**

Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

IPS diajarkan pada sekolah dasar bertujuan agar peserta didik dapat diarahkan

Plagiarism detected: **0.07%** https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_ilmu_p… id: **14**

menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan brtanggung jawab. Pendidikan IPS dalam setiap tingkatan memiliki karakteristik yang berbeda pada jenjang Sekolah Dasar IPS sangat membantu dalam pembentukan karakteristik untuk siswa agar mampu membawa dirinya lebih dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata selain itu siswa diharapkan tidak hanya mampu menguasai teori-teori kehidupan dalam masyarakat tapi juga mampu mengamalkan ilmunya bagi kehidupan dimasyarakat.

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan lainya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan, Djahiri (Sapriya, dkk., 2009: 7)Sedangkan menurut Kurnia (2014: 7) "pendidikan IPS adalah hasil seleksi dari hubungan interdisipliner antara disiplin ilmu pendidikan dengan disiplin ilmu sosial, hal ini semata-mata untuk tujuan pendidikan". Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS merupakan fusi sederhana dari ilmu-ilmu social maipum yang lainya diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan disajikan untuk pendidikan.Pada salah satu pembelajaran IPS di Sekolah Dasar terdapat materi tentang mengidentifikasi Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Provinsi setempat terdapat dalam pembelajaran IPS kelas 4. Salah satu hal yang membuktikan bahwa IPS bukan hanya mempelajari tentang lingkungan tetapi beserta aktivitas social antar manusia. Pada pembelajaran IPS mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama bertujuan agar siswa dapat memahami interaksi social yang dilakukan disekitarnya begipula agar peserta didik mampu menghadapi kehidupan dimasa mendatang.Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar tentunya tidak jauh dari tujuan dalam UUD 1945, dimana pembelajaran IPS termasuk usaha Bangsa dalam membentuk manusia agar memiliki tanggung jawab, kemampuan berfikir kritis, dan dapat memecahakan masalah dalam kehidupan sehari-hari,serta nilai-nilai sosial dan dapat menjadi manusia yang siap dalam menghadapi kemajuan zaman. Menurut Sapriya (2011: 201) tujuan pembelajaran IPS antara lain :Mengenal konsep- konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkunganya, b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis inkuiri, maupun memecahkan masalah dalam kehidupan sosial, c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan, d) memiliki kemampuan berkomunikasi.

Sedangkan menurut Numan Sumantri (2001: 44) tujuan pembelajaran IPS antara lain:a) IPS menekankan tumbuhnya nilai kwarganegaraan, moral, ideology, dan agama, b) IPS menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuan,

c) IPS menekankan pada reflective inquiry.Dari beberapa pendapat tersebut dapat diketahui bahwa IPS membekali siswa agar memiliki kemampuan berpikir secara logis dan juga rasional, selain itu memiliki jiwa social dengan nilai-nilai social dalam membuat suatu keputusan. Dengan adanya pendidikan IPS siswa dibentuk agar menjadi warga Negara yang baik yang mampu berkomunikasi dan dapat bekerja sama, berkompetisi dengan keterampilan yang dimiliki oleh masing-masing orang.Karakteristik IPS di SD

Organisasi materi Pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berpikir abstrak. Materi Pendidikan IPS yang disajikan pada tingkat sekolah dasar tindak menunjukan label dari masing-masing disiplin ilmu social. Materi disajikan secara tematik dengan mengambil tema-tema social yang terjadi di sekitar siswa, Supriatna (Kurnia, 2014:10).Selain itu ada beberapa pendapat yang dikemukakan oleh Djahiri (Sarpriya, dkk., 2009: 8) tentang karakteristik Pendidikan IPS : IPS berusaha mempertautkan ilmu teori dengan faktaPenelaah dan Pembelajran IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin melainkan bersifat komprehensif.

Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses inquiri

Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan bahan-bahan dari disiplin ilmu social.

IPS diharapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar siswa memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakatnya.

IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antarmanusia yang bersifat manusiawi.

Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.

Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.

Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Hal ini dapat disimpulkan karakteristik IPS berupaya dalam mengembangkan kompetensi anak agar memahami menjadi masyarakat yang baik yang sadar akan kestuan dan persatuan, menghargai perbedaan social, ekonomi, budaya, etnik, maupun agama. Sehingga ilmu yang didapat dari Pendidikan IPS dapat ditautkan dengan fakta`dilingkungan sekitarnya. Sesuai dengan tujuan IPS yang membentuk anak agar menjadi masyarakat yang baik yang dapat menerapkan teori kedalam kehidupan bermasyarakat sehingga dapat menghadapi perkembangan zaman.Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya Media adalah perantara dari sumber informasi kepenerima informasi, contohnya vidio, televisi, komputer, dan lain sebagaianya. Alat- alat tersebut digunakan untuk menyalurkan informasi. Sedangkan Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2012: 58) adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.Sedangkan menurut Gagne dalam (Sadiman,dkk,.2003: 6) "media adalah komponen yang memudahkan dan merangsang siswa terhadap pembelajaran dalam lingkungan sekitarnya". Media memiliki konotasi yang luas dan kompleks, kesulitan dalam penyampaian media sangat terasa apalagi dikaitkan dengan sistem penyajian dan teknologi pembelajaran Seels dalam (Yaumi, 2018: 5). Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah apapun alat atau perantara yang digunakan seseorang untuk mempermudah menyampaikan tujuanya. Berkaitan dengan penelitian ini dimana guru harus memperhatikan saat menggunakan media

Plagiarism detected: **0.06%** http://repository.unpas.ac.id/12361/4/4. BAB I.… id: **15**

pembelajaran dalam proses kegiatan belajar

mngajar pada sekolah dasar.Sebagai seorang pendidik harus memperhatikan media pembelajaran yag dipakainya dan harus memperhatikan karakter setiap peserta didik. Hal ini bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat peraga pendidikan yang mempermudah penyampaian pembelajaran yang bertujuan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik.

Manfaat Media Pembelajaran

Menurut, Sardiman (2011: 8) "suatu interaksi dapat dikatakan sebagai interaksi edukatif apabila secara sadar memiliki tujuan mendidik dan mengantarkan siswa menjadi dewasa".Ada 3 manfaat yang di ungkapkan oleh Wina Sanjaya (2010: 169) yaitu: Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Memanipulasi keadaan, peristiwa, dan objek tertentu. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.Sedangkan beberapa manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Solihatin dan Raharjo, 2008: 23) :Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Efisiensi Penyampaian materi pelaaran dapat diseragamkan.SIA.dalam waktu dan tenaga.

Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dankapan saja.

Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi danproses belajar.

Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa menurut Sanaky dan Rostina Sundayana (2013: 10) untuk :Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar.

Merangsang pembelajaran untuk berfokus dan beranalisis.

Meningkatkan variasi belajar pembelajar.

Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Sama halnya dengan tujuan media pembelajaran yakni sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi yang telah disampaikan guru, fungsi dari media sendiri memiliki beberapa fungsi. Beberapa fungsi yang telah dikemukakan oleh Sanaky dan Rostina sudah jelas untuk dipahami apakah fungsi media pembelajaran itu sendiri.Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi jenis-jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh Seels and Glasgow (Azhar Arsyad, 2011: 33-35) :Media Tradisional

Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrips.

Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, charts, grafik diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu.

Audio: rekaman piringan, pita kaset, reel, dan cartridge.

Penyajian multimedia: slide plus suara (tape), dan multi-image.

Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, dan video.

Cetak: buku teks, modul, teks terprogram, work book, majalah ilmiah ,berkala, dan lembaran lepas (hand-out).Permanan: teka-teki, simulasi, dan permainan papan.

Realita: model, specimen (contoh), manipulative (peta, boneka).Media teknologi mutakhir

Media berbasis telekomunikasi: telekonferen, dan kuliah jarak jauh.

Media berbasis mikroprosesor: computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hypermedia, dan compact (video) disc. Dengan demikian banyaknya jenis-jenis media yang ada, diharapkan mampu mendorong serta memotivasi dan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meraih tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Banyaknya media pembelajaran yang telah dibuat oleh tenaga pendidik yang paling sering digunakan salah satunya yakni media bergambar atau visual, media visual atau grafis adalah media yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang" Susilana dan Riyana (2008: 13).Menurut Susilana dan Riyana (2008: 13) media grafis dan media visual

Plagiarism detected: **0.06%** http://digilib.uinsby.ac.id/16321/6/Bab%202.pd… id: **16**

memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan

:Dapat mempermudah siswa dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik.

Pembuatanya mudah dan harganya murah. Sedangkan kelemahanya membutuhkan keterampilan khusus dan lama dalam pembuatanya terutama untuk grafis yang kompleks dan penyajian pesan hanya visual.Pada dasarnya setiap penggunaan media yang dipakai dari banyaknya media pembelajaran

Plagiarism detected: **0.06%** https://waspada.co.id/2022/01/kaleidoskop-gub… id: **17**

pastinya terdapat kekurangan dan kelebihan

tersendiri tapi dengan adanya berbagai jenis media dapat mengasah kreativitas guru dalam meyampaikan pembelajaran secara mudah terhadap siswanya.

Teka-Teki Silang (TTS)Permainan memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok atau sendirian, untuk menjadi kompetitif atau tidak, untuk menjadi kreatif, dan untuk bersenang-senang sambil belajar. Game telah menjadi bentuk banyak digunakan dari studi oleh siswa dan guru, di semua kelompok usia dan bidang studi. Menurut Dorm dalam Tricia M. Davis, Brooke Shepherd dan Tara Zwiefelhofer, menyatakan bahwa game dapat meringankan kebosanan kuliah dan metode pengajaran tradisional, serta menciptakan suasana kelas yang lebih santai dan ramah.Salah satu permainan edukatif yaitu teka-teki silang, selain anak-anak bisa bermain, teka teki silang dapat melatih kemampuan kognitif anak. Jadi selain anak bisa bermain anak juga dapat belajar melalui teka teki silang.Hidayanti (2009) menyatakan bahwa teka teki silang atau TTS memang sungguh menghasilkan dan juga berguna untuk meningkatkan pengetahuan. Teka teki silang merupakan sebuah permainan dengan cara mengisi kotak dengan huruf sehingga tersusun sebuah kata sesuai dengan petunjuk.

Menurut Current (2007:1)

Plagiarism detected: **0.63%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?… id: **18**

crossword puzzles are games comprised of a set a clues and an n x n grid that contains answer to the clues .Answer in the grid are interlaced; they appear horizontally (across) and vertically (down) as in figure1,a very simple, completed puzzle. Realistic puzzles have a few blank squares to aid in creative puzzle

contruction. Teka teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi pembelajaran yang sedang berlangsung hal ini sesuai dengan penyataan Zaini dkk (2008: 71). Teka teki silang menjadi salah satu teknik dalam pembelajaran, selain itu pendidik dapat mengimplikasikan media ini agar peseta didik lebih aktif.TTS menjadi salah satu sarana media edukasi, dimana peserta didik dapat belajar sambil bermain (memecahkan teka-teki) tentunya dengan menaati petunjuk cara pengerjaan. Selain itu TTS dapat menghandle materi IPS yang sangat banyak tanpa mengurangi esensi pembelajaran yang mencakup lingkungan sekitar melalui pembelajaran IPS. Dapat pula menstimulus ke tiga aspek pada diri peserta didik yakni aspek kognitif, afektif , maupun aspek psikomotor.Menurut Saxena dkk, berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggabungan teka-teki silang dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu untuk membuat subyek pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi. Keuntungan utama lain dari teka-teki silang adalah bahwa TTS dapat memperluas kosa kata, merangsang pikiran, mendorong pemikiran logis dan membantu meningkatkan pemahaman konsep.Perkembangan Peserta Didik.

Menurut Hasan (dalam Masganti, 2012: 8) " perkembangan berarti segala perubahan kualitatif dan kuantitatif yang menyertai pertumbuhan dan proses kematangan manusia. "Hurlock (dalam Masganti, 2012:8) mengemukakan bahwa "dua proses perkembangan yaitu pertumbuhan atau evolusi dan kemunduran atau involusi terjadi serentak dalam kehidupan manusia." Dapat disimpulkan secara garis besar perkembangan ialah segala sesuatu yang berkaitan dengan perubahan baik secara terlihat (fisik) maupun tidak terlihat (psikis) yang dialami oleh manusia. Karena perkembanganlah peserta didik memiliki perilaku maupun karakteristik yang berbeda-beda, bahkan adanya perkembangan yang terjadi dapat berpengaruh terhadap pola kematangan berpikir dan belajar yang terjadi pada peserta didik.Perkembangan peserta didik juga menjadikan pengajar mengetahui bagaimana metode pengajaran pada setiap anak agar dapat memahami apa yang diajarkan oleh pendidik. Perkembangan peserta didik juga dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor :Intelegensi Merupakan faktor tercepat dalam mempengaruhi kecerdasan seorang peserta didik, namun jika peserta didik memiliki kecerdasan yang rendah maka akan keterbelakang.

Seks Pada waktu lahir anak laki-laki lebih besar dari perempuan, tetapi anak perempuan lebih cepat perkembangannya dan lebih cepat pula dalam mencapai kedewasaannya dari pada anak laki-laki.RAS

Dapat dicontohkan bahwa anak dari Meditarian pertumbuhanya lebih cepat disbanding anak dari eropa.

Makanan

Plagiarism detected: **0.07%** http://digilib.uinsby.ac.id/16321/6/Bab%202.pd… id: **19**

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap

pertumbuhan adalah makanan. Kandungan yang anak konsumsi ini yang sangat penting jika kandungan gizi dan nutrisinya terpenuhi dengan baik maka akan memiliki perkembangan maupun pertumbuhan yang terjadi secara baik pula.

Jadi seorang pendidik harus mengerti tentang perkembangan peserta didik yang berbeda-beda hal ini harus diperhatikan agar seorang pengajar dapat lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaranya terhadap masing-masing peserta didik.

Pembelajaran 1 Subtema 1 Tema 1

.Kompetensi Dasar Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar

Pembelajaran Mata Pelajaran

Kompetensi Dasar

1

Bahasa Indonesia

3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.

4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan kedalam kerangka tulisan.

IPA 3.6. Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitanya dengan indera.

4.6. Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi.

IPS

3.1 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai 4.2. Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubunganya dengan karakteristik ruang.Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV pada Kompetensi Dasar: Mengidentifikas Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Provinsi setempat, sebagai identitas bangsa Indonesia.Keragaman suku bangsa bahwa suku bangsa memiliki ciri khas pada daerah masing-masing yang dapat dikenali karena Adat istiadat, kesenian, kekerabatan, bahasa, dan bentuk fisik yang dimiliki oleh suku-suku bangsa yang ada

Plagiarism detected: **0.07%** https://hermananis.com/keberagaman-suku-ba… id: **20**

di Indonesia.Jenis Keragaman Sosial Budaya

Di Indonesia memiliki 34 Provinsi banyak pula budaya maupun suku bangsa di Indonesia sehingga banyak sekali keanekaragaman yang ada salah satunya bahasa, adat istiadat, rumah adat, kesenian daerah dan sebagainya.

Jenis Keberagaman Ekonomi

Keberagaman ekonomi tergantung wilayah tempat tinggal dimasing-masing daerah, setiap masyarakat

Plagiarism detected: **0.12%** https://hermananis.com/keberagaman-suku-ba… id: **21**

yang tinggal di suatu daerah tertentu pasti melakukan kegiatan ekonomi.

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusi

Plagiarism detected: **0.13%** https://hermananis.com/keberagaman-suku-ba… id: **22**

untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jeni-jenis usaha ekonomi adalah sebagai berikut :
Pertanian

Indonesia dijuluki sebagai negara agraris dimana sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Berbagai jenis tanaman dapat tumbuh subur ditanah Indonesia.

Peternakan Usaha memelihara hewan ternak yang akan diambil manfaatnya.

Plagiarism detected: **0.16%** https://hermananis.com/keberagaman-suku-ba… id: **23**

Pertambangan
Pertambangan yaitu usaha untuk mengolah atau memanfaatkan mineral demi kesejahteraan manusia. Mineral ini berada

didalam perut bumi, untuk mendapatknya perlu dilakukan penggalian atau penambangan.

Perindustrian

Industri adalah usha

Plagiarism detected: **0.15%** https://hermananis.com/keberagaman-suku-ba… id: **24**

atau kegiatan untuk mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau barang jadi.

Plagiarism detected: **0.32%** https://hermananis.com/keberagaman-suku-ba… id: **25**

Perdagangan
Yaitu kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Kegiatan perdagangan antar negara disebut ekspor-impor. Ekspor adalah usaha mengirim dan menjual barang ke luar negeri.

Jenis Keragaman Agama

Plagiarism detected: **0.29%** https://hermananis.com/keberagaman-suku-ba… + 4 resources! id: **26**

Agama adalah sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan yang Maha Kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan antar manusia dan

lingkunganya.

Plagiarism detected: **0.33%** https://hermananis.com/keberagaman-suku-ba… id: **27**

Untuk itu dalam memperkuat akhlak seseorang tetap meyakini adanya sang pencipta di muka bumi ini maka bangsa Indonesia melalui keputusan pemerintah berkaitan dengan warga Negara berhak memeluk agama dan

agama yang diresmikan oleh Negara.
Pembelajaran Tematik
Menurut (Andi Prastowo, 2019:
1) " Pembelajaran tematik adalah salah satu pembelajaran terpadu pada jenjang Sekolah Dasar untuk tahap awal yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak." Hal ini berarti pembelajaran yang diajarkan guru berkesinambungan dengan lingkungan sekitar atau dunia pada anak-anak Sekolah Dasar.Maksud dari pembelajaran tematik sendiri yakni mengkonsepkan atau mengaitkan dari beberapa mata pelajaran hingga menjadi suatu pengalaman belajar yang berkesan bagi peserta didik. Selain itu pembelajaran tematik menggunakan tema dalam mengkonsepkan suatu materi sehingga dapat disimpulkan bahwa tema lah yang berfungsi sebagai pemersaatu mata pelajaran satu dengan yang lainya.
Kajian Penelitian Terdahulu
Judul Penelitian
: Pengembangan Media Teka-Teki SilangUntuk Materi Tokoh-Tokoh Sejarah Pada Masa Hindu Budha Dan Islam Di Indonesia Siswa Kelas V SDN Asmoro Bangun 4 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2017/2018.
Diteliti oleh
: Novia Dewi Setio KuncoroHasil Penelitian
: Hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah dilakukanya penelitian dan analisis data, hasil penelitian di SDN Asmorobangun 4 Kabupaten Kediri sebagai berikut .Judul Penelitian
: Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Bran Based Learning) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 I Gusti Ngurah Jelantik.Diteliti oleh
: Komandari Laksmi, Wayan Sujana, Dan Surya AbadiHasil Penelitian
: Hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah dilakukanya penelitian dan analisis data pada SD I Gusti Ngurah Jelantik :Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antar siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis otak dengan bantuan media teka teki silang dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Dilihat dari rata-rata nilai siswa, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan berbasis otak dibantu dengan media teka teki silang lebih baik darpada siswa yang melakukan pembelajaran secara konvensional.
Judul Penelitian
: Penerapan Media TTS pada K-13 Kelas 4 di MIM Ngembat Padas Gemolong, Sragen tahun Ajaran 2018/2019.Diteliti oleh
: Sela Indah PermataHasil penelitian : berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan media teka teki silang, sudah berjalan dengan lancar. Sesuai dengan pendapat siswa bahwa teka teki silang sangat menyenangkan. Dan penggunaan media teka teki silang ini membuat siswa lebih tertarik.Kesamaan pada penelitian ini yaitu pe
makaian media pembelajaran yang sama-sama menggunakan media visual yakni teka-teki silang. Selain itu kesamaan yan lainya terdapat pada penggunaan metode penelitian pengembangan (R&D) . dengan hasil penelitian seperti yang sudah dipaparkan diatas.Dengan ini penggunaan media visual sangat efektif digunakan pada sekolah dasar selain itu mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu peneliti memilih media teka-teki silang sebagai penelitian, diharapkan dapat memecahkan masalah pembelajaran dalam materi mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. GAMBAR KERANGKA BERFIKIRBAB 3
METODE PENGEMBANGAN
Model Pengembangan
Menurut Sugiyono (2018: 772) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Bahwasanya sangat jelas apa yang dimaksud oleh Sugiyono dengan demikian penjelasan tersebut maksudnya ialah produk diuji agar produk layak dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran anak SDPenelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model pendidikan dan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Born and Gall (1983: 4) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan untuk pendidikan.Dari yang disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa Metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam Research and Development (R&D adalah menguji keefektifan, efisien, kevalidan, sebuah produk yang sudah ada dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.Salah satu model pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari menurut ADDIE dalam Benny A. Pribadi (2009: 125 R&D). dalam penelitin ini terdapat 5 tahapan yaitu:
Analysys Design Development Implementation
Evaluation Dapat disimpulkan bahwa mengembangkan produk harus secara bertahap. Disini peneliti mengunakan dua teknik, teknik kualitatif deskriptif dan teknik analisis kuantitatif. Kemudian kedua data ini dapat dijadikan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan produk yang dihasilkan. M
enurut (Pribadi, 2016: 23), pengembangan model ADDIE digambarkansebagai berikut G
ambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE Sumber: (Pribadi, 2016)Adanya pandemi yang sedang menimpa dunia yakni pandemi covid-19 yang mengharuskan pembatasan sosial (social distancing), lockdown dibeberapa wilayah sesuai dengan surat edaran MENDIKBUD proses belajar mengajar menjadi tidak stabil sehingga proses pengembangan produk sedikit terpengaruh tentunya pelaksanaan pada pengujian media.Lokasi dan Subyek Penelitian
Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, SD tersebut selama ini telah mempelajari IPS tanpa menggunakan media. Dengan subjek yang diteliti yaitu peserta didik siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 10 siswa dan sedangkan siswa perempuan 14 siswa. Dalam objek peneliian ini adalah media permainan edukatif teka-teki silang (TTS) untuk siswa sekolah dasar kelas IV. Prosedur Pengembangan
Dalam penggunaan metode pengembangan ada banyak model yang dipakai seperti model pengembangan Borg and Gall, APPED, maupun ADDIE. Pada penelitian ini model yang dipilih ialah ADDIE sebagai langkah-langkah pengambilan media pengembangan pada penelitian. Dalam pengembangan pembelajaran atau instructional development, inti utamanya adalah proses ADDIE, yaitu analisis latar dan kebutuhan peserta didik, desain satu set spesifikasi untuk lingkungan pebelajar yang efektif, efisien, dan relevan, pengembangan semua materi untuk pebelajar dan mengatur materi tersebut, pelaksanaan instruksi yang dihasilkan, dan evaluasi formatif dan sumatif baik hasil pengembangan, Gustafson dan Branch (2002: 15). Selain model ADDIE yang fleksibel model ini dapat menyelesaiakan permasalahan tingkat tinggi dalam penelitian.Tahap-tahap pengembangan menggunakan model ADDIE agar tercapainya efektifitas keberhasilan suatu penelitian ada beberapa setruktur tahapan yakni :Tahap Analysis (Analisis)Tahapan pertama ini perlu melakukan observasi kebutuhan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan masalah dalam proses pembelajaran yang tengah dihadapi oleh pengajar atau guru yang bertanggungjawab di kelas. Berangkat dari permasalahan-permasalahan yang ada maka menimbulkan adanya sebuah solusi untuk mengatasi masalah yang timbul. Perlu adanya perumusan tujuan atau kompetensi umum yang menggambarkan kemampuan

Plagiarism detected: **0.06%** http://digilib.uinsby.ac.id/16321/6/Bab%202.pd… id: **28**

pengetahuan, keterampilan dan sikap yang

perlu dimiliki oleh siswa. Menurut Pribadi (2009: 128)

Quotes detected: **0.18%** id: **29**

"tahap analisis terdiri dari 2 langkah, yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis)."

Tahap Design (Desain)Desain merupakan tahap kedua dalam model ADDIE yang dilakukan dalam tahap kedua ini untuk merancang dan mengembangkan sebuah program pembelajaran. Dalam tahapan ini dilakukan dengan mengidentifikasi sub-sub kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa agar dapat menguasai kompetensi umum pembelajaran.Tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk yang melihat dari tujuan akan dibuatnya sebuah produk. Proses desain dilakukan secara sistematik dan konkret mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa.Tahap Development (Pengembangan)Tahap ketiga, dalam tahap ini untuk mengembangkan media atau program pembelajaran yang efektif dan efisien dalam menyampaikan isi atau materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Pada tahap ini bahan pelatihan diproduksi atau diadaptasi agar dapat digunakan untuk keperluan pengembangan.Tahap ImplementationImplementation yang dilakukan dalam kelas yakni melakukan pretest mengenai materi pembelajaran, sesuai dengan metode maupun model yang dirancang setelah itu kembali ke apersepsi dimana mengulang kembali materi tentang mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis pada lingkungan sekitar.5. Evaluation
Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development (R&D) merupakan

Quotes detected: **0.16%** id: **30**

"Sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan"

(Sugiyono, 2019: 396). Dapat disimpulkan bahwa mengembangkan produk harus secara bertahap. Digunakan dalam penelitian ini, teknik kualitatif deskriptif dan teknik analisis kuantitatif. Kemudian kedua data ini dapat dijadikan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan produk yang dihasilkan. Pada tahap evaluasi rancangan yang telah di implementasikan maka akan di evaluasi berdasar umpan balik yang diterima.D. Validasi ProdukUji coba produk baru bisa di validasi apabila sudah melewati tahap validasi dan revisi,

Quotes detected: **0.23%** id: **31**

"Uji coba produk berupa media ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efisien dan efektif"

Sugiyono, 2019: 409. Di validasi bertjuan mengetahui kevalidan, keefisien, dan keefektifanya.Validasi ini juga melibatkan beberapa validator, validator perangkat pembelajaran dan validator untuk media pembelajaran.E. Uji Coba Model ProdukUji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk untuk proses pembelajaran selain itu uji coba produk juga bertujuan ntuk melihat sejauh mana produk tepat dalam mencapai tujuan yang dicapai. Desain Uji Coba
T
ahap ini hanya sampai pada uji coba produk atau desain dan tidak dilakukan uji coba subjek. Desain uji coba pengembangan media edukatif teka teki silang pada materi mengidentifikasi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnik, dan agama dapat dilakukan melalui tahap-tahap berikut.Tahapan uji coba yang dilakukan peneliti pada masing-masing individu sebagai berikut:Metode Pendataan
dilakukan dengan mendata siswa kelas VI sebanyak 34 siswa.
Metode Checklist
Metode Checklist digunakan mengukur indiKator produk yang diisi ahli media dan ahli materi. Terdapat 4 pilihan dalam checklist yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K), Sangat Kurang (SK), SB memiliki 4 skor, B memiliki 3 skor, K memiliki 2 skor, dan SK memiliki 1 skor.Metode Angket Digunakan untuk mengukur indikator produk yang berhubungan dengan kriteria pendidikan, tampilan produk, kualitas teknik dan pemahaman belajar. Dalam penggunaan angket terdapat 4 poin yaitu, Baik (B) memiliki skor 4, Cukup Baik memiliki skor 3, Kurang Baik (KB) memiliki skor 2 dan Tidak Baik (TB) memiliki skor 1.
Subyek Uji C
obaSubjek uji coba dalam penelitian ini yakni sebanyak 34 siswa yang ada di kelas VI SDN Mojoroto 4 Kediri.
Instrumen Pengumpulan Data
Instrument yang digunakan pada penelitian ini yang digunakan ialah tes (posttest) dan
angket (kuesioner)Pengembangan Instrumen.
Angket (Kuesioner)
Menurut pendapat Sugiono (
2009 : 199) kuisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.Jadi dengan adanya kuisioner adalah sebagai salah satu alat pengukur kevalidan data, dengan adanya angket beberapa uji telah dilakukan salah satunya pengumpulan data kepraktisan.
Tes
Tes yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan, dengan tes data kemampuan siswa dalam mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnik, dan agama. Hal ini juga yang membuat peneliti dapat mengetahui media yang telah digunakan.
Tabel 3.1Lembar Angket Validasi Ahli Media
No
Aspek Penilaian
Indikator
Skala Nilai
1
2
3
4
5
1. Pembelajaran Gambar terlihat dengan jelas
Teks dapat terbaca dengan baik
2.
Pemograman
Warna
Media Bahan-bahan yang digunakan Kejelasan uraian materi
Media dapat menunjukkan keragaman sosial, budaya,ekonomi, etnik, dan agama di Provinsi setempatMedia mudah dibawa dan digunakan Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi
Tabel 3.2
Lembar Angket Validasi Ahli Materi
No
Aspek Penilaian
Indikator
Skala Nilai
1
2
3
4
5
1. Pembelajaran Relevansi materi dengan KD
Materi yang disajikan sistematis
Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa
2.
Isi Materi Materi sesuai dengan yang dirumuskan
Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa
Kejelasan uraian materi mengidentifikasi budaya, social, ekonomi, etnik dan agama.Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas
Materi jelas dan spesifik
Gambar yang digunakan sesuai dengan materi
Contoh yang diberikan sesuai materi Tabel 3.3
Lembar Angket Respon Guru
No
Pertanyaan tentang media yang dikembangkan Skor
1
2
3
4
1
Kesesuaian Waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan pengoperasian media
2
Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran
3
Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan 4
Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa
5
Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang
6
Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa
7
Kemampuan media membantu siswa memahami informasi
8
Kemampuan media dalam memicu kreativitas siswa
9
Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri
10
Kesesuaian media dengan dunia siswa
Total
Validasi Instrumen
Instrumen ini berfungsi untuk menilai kelayakan produk yang akan dilakukan oleh dosen IPS dan 1 guru kelas di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Instrument ini menghasilkan tingkat validitas produk tersebut baik dari segi materi maupun dari segi media. Aspek yang dinilai dalam buku Teka-Teki Silang meliputi, kualitas buku yang ditampilkan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, kejelasan teks/ keterbacaan, kualitas penggunaan bahasa. Aspek yang dinilai dalam materi pada buku Teka-Teki Silang yaitu, ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai, keruntutan materi, dan kemanfaatan materi.Teknik Analisis Data
Analisis Deskriptif Kualitatif
Analisis data dengan deskriptif kualitatif bertujuan untuk memaknai sebuah produk, menghasilkan pengertian, konsep-konsep dan hipotesis maupun teori baru. Aktivitas dalam analisis data kualitatif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimppulan data, Miles and Huberman (dalam Sugiyono 2013 : 337).Analisis Kuantitatif
Data ini diperoleh dari angket , analisis ini mendapatkan gambaran tentang media yang akan digunakan. Rumus dalam analisis ini aladah sebagai berikut :Analisis data pada penelitian sangat penting dilakukan. Setelah peneliti memperoleh data maka akan dikelola, dipelajari dan disusun agar dapat mempermudah proses selanjutnya. Hasil dari tahap ini merupakan suatu hal yang dapat digunakan untuk dasar merevisi media yan sudah dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis dengan kriteria sebagai berikut.
Ke
validasianKe
validasian diperoleh melalui angket yang ditujukan kepada validator ahli media dan validator ahli materi. Menurut Akbar (2015:78) berikut merupakan cara menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket dari ahli media dan ahli materi :Validitas ahli (V - ah) = X 100% = . %-
Keterangan :
TSe = Total skor empirik
TSh = Total skor maksimal
Setelah di hitung menggunakan rumus tersebut, hasilnya dikonve
rsikan dengan kriteria berikut.Tabel 3.5
Kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan
Presentase
Kategori Validitas
Keterangan
25%-40%
Tidak valid
Tidak boleh digunakan
41%-55%
Kurang Valid
Tidak boleh digunakan
56%-70%
Cukup Valid
Boleh digunakan
setelah
revisi besar
71%-85%
Valid
Boleh digunakan
setelah
revisi kecil
86%-100%
Sangat Valid
Sangat baik digunakan
(Sumber: Akbar, 2015)
Kepraktisan
Kepraktisan
ini dibagi menjadi dua, yaitu data uji coba kelompok besar dan diperoleh dari dua penggunaan yaitu guru dan siswa. Dua data tersebut nantinya akan dijumlahkan dan dibagi dua untuk diketahui hasilnya dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, uji coba terbatas dan lapangan akan dianalisis

Plagiarism detected: **0.05%** http://etheses.uin-malang.ac.id/2943/1/101301… id: **32**

menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus yang diadaptasi dari Soedijono (2008: 43)P= Keteranagan:

P = nilai aspek validitas

F = skor perolehan

N= skor maksimal

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir uji kepraktisan dari beberapa responden dapat diukur dengan rumus berikut.

Keterangan :

X = nilai = jumlah nilai seluruh responden

= jumlah responden

Tabel 3.6

Skor Kuantitatif

Kepraktisan

Keterangan

81 - 100%

Sangat

PraktisTidak perlu revisi

61 - 80%

Praktis

Revisi kecil

41 - 60%

Cukup PraktisRevisi sedang

21 - 40%

Tidak PraktisRevisi besar

1 - 20%

Sangat tidak PraktisTidak dapat digunakan

Kriteria Kepraktisan

Keefektifan

Data Keefektifan diukur menggunakan instrument tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan Media Teka-Teki Silang. Peneliti menguji keefektifan dengan membandingkan hasil dari soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa dengan KKM. Jika nilai rata-rata kelas VI memperoleh lebih dari 75 (KKM) media dianggap efektif, namun jika kurang dari 75 (KKM) media dianggap tidak efektif. Instrumen tes terdiri dari 5-10 soal teka-teki silang. Jika jawaban benar akan mendapat nilai 1, jika benar semua dari soal pilihan ganda dan uraian maka akan memperoleh maksimal 100. Adapun rumus yang diadaptasi dari Sudjana dan Ibrahim (2010: 129)Berikut r

umus yang digunakan: Nilai individu = x 100% = .Setelah di hitung menggunakan rumus tersebut, hasilnya dikonversikan dengan kriteria berikut.Tabel 3.7

Kriteria Keefektifan

Skor Kuantitatif

Kriteria Keefektifan

Keterangan

81 - 100

Sangat efektifTidak perlu revisi

61 - 80

Efektif Revisi kecil

41 - 60

Cukup efektifRevisi sedang

21 - 40

Tidak efektifRevisi besar

1 - 20

Sangat tidak efektifTidak dapat digunakan

1. Norma PengujianNorma pengujian untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran yang akan digunakan. Apabila dari ahli penguji media sudah menyatakan media pembelajaran layak untuk digunakan maka media pembelajaran dapat digunakan untuk pengajaran. Tetapi jika ahli penguji media menyatakan belum layak maka media pembelajaran perlu adanya perbaikan dalam media. Apabila pada media Teka-Teki Silang saat pengujian dan ahli penguji media menyatakan layak maka media tersebut dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran IPS pada kelas VI di Sekolah Dasar. Tetapi saat melakukan pembelajaran dengan media Teka-Teki Silang maka siswa dan pendidik dari Sekolah Dasar dapat mengisi angket yang digunakan untuk bukti kelayakan dan kepraktisan penggunaan media Teka-teki Silang. Setelah semua data terkumpul, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah analisis data. Dengan adanya Teknik analisis data, dapat mengetahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai tujuanya. Hal ini dilakukan secara kritis , dengan menggunakan data analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Lapangan

Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Pengembangan dan penelitian studi lapangan yang dilakukan untuk pertama kali adalah kegiatan observasi di SDN Mojoroto 4 Kediri hal ini dilakukan untuk memperoleh data maupun mengumpulkan data sebagai perencanaan pengembangan media Teka-Teki Silang. Pada tahap observasi ini diketahui bahwa proses belajar mengajar di SDN Mojoroto 4 masih sering menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku yang telah disediakan di sekolah (buku pegangan). Diketahui pula permasalahan pembelajaran IPS materi Mengidentifikasi keragaman budaya, sosial, ekonomi, etnis, dan agama pada Provinsi setempat masih banyak yang belum menggunakan atau memanfaatkan media. Maka dari itu diperlukanya media pembelajaran yang mempermudahkan siswa dalam mempelajari keragaman budaya, sosial, ekonomi, etnis, dan agama pada Provinsi setempat. Ketidak efektifan pembelajaran IPS pada materi mengidentifikasi keragaman budaya, social, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsis setempat berakibat cukup fatal yakni menyebabkan siswa menjadi jenuh dan sulit memahami bahkan tidak fokus saat kegiatan belajar mengajar pada materi IPS yang bisa dibilang cukup banyak. Dapat diketahui bahwa interaksi guru dan murid terbilang kurang sebab hanya dominan interaksi satu arah, dan juga wawasan siswa mengenai materi mengidentifikasi keragaman budaya, sosial, ekonomi, etnis, dan agama cenderung kurang karena kurangnya pemanfaatan media agar siswa lebih tertarik dan focus terhadap materi tersebut. Pemasalahan-permasalahan yang muncul atas hasil observasi ini menjadikan pembelajaran tidak ideal, sedangkan pada dasarnya pembelajara ideal pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran, selain itu pembelajaran dapat berjalan dengan baik ketika permasalahan yang muncul dapat diatasi dengan tepat. Permasalahan disisni yakni kurangnya media sebagai inovasi pembelajaran. Interpretasi Hasil Lapangan

Pembelajaran yang baik menciptakan interaksi dua arah dimana pula akan mencapai suatu tujuan dalam proses kegiatan pembelajaran yakni menghasilkan pemahaman, pengetahuan, maupun keterampilan khususnya pada materi IPS Keberagaman Sosial, Budaya, Ekonomi, Etnis, dan Agama.

Selain itu pembelajaran dapat berjalan dengan baik bila masalah yang muncul dapat teratasi dengan baik.Hasil Studi yang telah didapat di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri

dapat disimpulkan bahwa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran ialah tidak adanya media yang mempermudah siswa maupun guru untuk pembelajaran khususnya pada materi keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat. Hasil studi tersebut yang akhirnya sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yaitu media teka-teki silang untuk materi keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat.Adanya media tersebut diharap dapat mengatasi permasalahan pada proses belajar mengajar bagi siswa maupun guru. Media Teka- Teki Silang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPS khususnya keberagamn sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama sekaligus mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut. Media teka- Teki Silang dikatakan layak digunakan apabila telah memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media.Desain Awal (draf) Model Media buku teka-teki silang adalah sebuah buku yang memiliki pengetahuan sekaligus Latihan soal tentang keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama pada Provinsi setempat. Berikut ini adalah tampilan dari Media Buku Teka-Teki Silang

Gambar 4.1 Cover Buku Teka-teki Silang

Gambar 4.2 Rangkuman dan Soal

Penerapan penggunaan media Teka-Teki Silang yakni dengan mengisi kotak-kotak teka-teki silang atas dasar pertanyaan yang telah tertera pada buku teka-teki silang. Media teka-teki silang yang berfokus pada keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama tentunya pada Provinsi setempat ini akan di sajikan dengan kegiatan awal mengenai pengetahuan, setelahnya siswa akan mengisi kotak-kotak tersebut dengan pengetahuan yang diketahui tentang keberagaman

di Indonesia. Media buku Teka-Teki Silang ini sudah dapat dipastikan akan memudahkan mempelajari banyaknya materi keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat.M

edia Buku Teka-teki Silang dibuat dengan menarik tentunya dibuat dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar sekaligus mengembangkan permainan edukatif untuk memudahkan siswa Sekolah Dasar. Dengan cara pengisian yang membuat siswa belajar sambal bermain sehingga siswa tidak akan bosan dalam pembelajaran materi IPS keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat.Validasi Model

Deskripsi Hasil Uji Validasi

Media yang telah

dikembangkan harus melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan media visual teka-teki silang untuk di terapkan. Validasi ini di lakukan oleh validator ahli media yaitu Ibu Nurita Primasatya, M.Pd., validasi ini dilakukan pada tanggal 2 November 2021.Hasil dari validasi media teka-teki silang yang divalidasi oleh validator ahli media dipaparkan pada tab

elTabel 4.1 Hasil Media Teka Teki SilangNo

Aspek Penilaian

Indikator

Skala Nilai

1

2

3

4

5

1. Pembelajaran Gambar terlihat dengan jelas

√

Teks dapat terbaca dengan baik

√

2.

Pemograman

Warna

Media √

Bahan-bahan yang digunakan √

Kejelasan uraian materi

√

Media dapat mengidentifikasi keragaman social, budaya, ekono,I, etnis, dan agama√

Media mudah dibawa dan digunakan √

Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi

√

Jumlah Skor

30

Skor Maksimal 40

Presentase Skor

75%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui validasi media mendapat presentasi nilai yakni 75%. Hasil tersebut didapat dari = X 100% skor 75% terletak pada rentang 81%-100%, maka dapat dikategorikan valid (dengan perbaikan kecil). Berdasarkan saran dan komentar dari validator media bahwa sampul pada buku dapat diganti dengan yang lebih menarik dan tampilan soal TTS

Quotes detected: **0.01%** id: **33**

"soal"

diletakkan dihalaman yang berbeda dengan kotak TTS.Pengembangan media edukatif teka-teki silang dengan materi keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat divalidasi oleh ahli materi dengan tujuan untuk menilai kesesuaian materi yang ada di dalam media pembelajaran dan untuk mengetahui kelayakan materi mengenai Keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat. Validasi materi dilakukan oleh Bu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd pada tanggal 26 Novemvber 2021. Hasil dari validasi dapat dilihat pada tabel berikut.Tabel 4. 2 Has

il Validasi MateriNo

Aspek Penilaian

Indikator

Skala Nilai

1

2

3

4

5

1. Pembelajaran Relevansi materi dengan KD

√

Materi yang disajikan sistematis

√

Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa

√

2.

Isi Materi Materi sesuai dengan yang dirumuskan

√

Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa

√

Kejelasan uraian materi Keragaman Sosial, Budaya, Ekonomi, Etnis, Dan Agama Provinsi Setempat√

Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas

√

Materi jelas dan spesifik

√

Gambar yang digunakan sesuai dengan materi

√

Jumlah Skor

43

Skor Maksimal

45

Presentase Skor

95%

Kriteria Nilai = jumlah skor di peroleh 100 Jumlah total skor x 100% = 95%Tabel 4.3 Saran dan Komentar ahli materi dan ahli media

Ahli

Saran dan Kmentar

Ahli Media

sampul pada buku dapat diganti dengan yang lebih menarik dan tampilan soal TTS

Quotes detected: **0.01%** id: **34**

"soal"

diletakkan dihalaman yang berbeda dengan kotak TTS.

Ahli Materi

Sudah bagus materi yang terdapat pada media seseuai dengan judul skripsi

Dari perhitungan yang dilakukan diperoleh hasil presentase tersebut, hal ini berarti hasil uji materi sangat valid.

Tab

el 4.5No

Pertanyaan tentang media yang dikembangkan Skor

1

2

3

4

5

1

Kesesuaian Waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan pengoperasian media

√

2

Kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian indikator/tujuan pembelajaran

√

3

Ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media yang dikembangkan √

4

Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa

√

5

Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang

√

6

Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa

√

7

Kemampuan media membantu siswa memahami informasi

√

8

Kemampuan media dalam memicu kreativitas siswa

√

9

Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri

√

10

Kesesuaian media dengan dunia siswa

√

Total Skor

43

Skor Maksimal

50

Presentase skor Maksimal

86%

Hasil Angket Respon Guru untuk mengukur kepraktisan produk

Pada tabel 4.

5 hasil angket respon guru, media Teka-Teki Silang memperoleh presentase skor 86%. Menurut (Akbar: 2015) presentase skor tersebut berada pada rentang 81%-100% dikategorikan sangat praktis.Rumus :

Validitas ahli (V-ah) x 100% = ..% x 100% = 86%

Tabel 4.6

Angket Respon Siswa

NO

PERTANYAAN TENTANG MEDIA YANG DI KEMBANGKAN

Alternatif Pilihan

YA

(1)

TIDAK

(0)

1.

Materi tentang keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama menarik perhatianmu

10 Siswa

2.

Penggunaan media memudahkan untuk memahami materi Keberagaman Sosial,Budaya, Ekonomi, Etnis, dan Agama di provinsi setempat

10 Siswa

3.

Pertanyaan dan tugas dapat kamu selesaikan dengan menggunakan media ini

10 Siswa

4.

Media ini menarik perhatian untuk bekerjasama mengerjakan tugas dengan temanmu

10 Siswa

5.

Kegiatan dengan menggunakan media ini membuat belanjarmu lebih menyenangkan

10 Siswa

6.

Bahasa yang digunakan mudah untuk kamu pahami

10 Siswa

7.

Tampilan ini menarik perhatianmu

10 Siswa

8.

Gambar dan tulisan yang ada pada media ini jelas dan menarik perhatianmu

10 Siswa

9.

Bentuk media ini menarik dan membuatmu ingin belajar tentang Keragaman Sosial, Budaya, Ekonomi, Etnis, dan Agama di Provinsi setempat

10 Siswa

Skor Perolehan 10

Skor Maksimal 10 Presentase 100%Dari hasil angket siswa media Teka-Teki Silang mendapat skor presentase sebanyak 100%

. Kategori skor dalam rentang 81%-100% dapat dikatakan media sangat praktis untuk digunakan.Interpretasi Hasil Uji Validasi

Proses pengembangan media edukasi teka-teki silang materi

keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Indonesia kelas IV telah selesai dikembangkan. Pengembangan media edukasi ini dilakukan dengan berbagai tahap yaitu observasi, desain produk, pembuatan produk dan uji validasi. Pada saat tahap uji validasi, terdapat

2 uji validasi yang di lakukan yaitu validasi media dan validasi materi.Validasi Media

Validasi yang pertama adalah validasi media yang di lakukan oleh validator ahli media yaitu Ibu Nurita Primasatya, M.Pd. diperoleh hasil validasi yaitu mendapatkan skor 30 dan presentase 75%. Skor hasil validasi ahli materi tersebut diperoleh dari perhitungan Validitas ahli = X 100%. Pada skor ini terletak pada rentang 61%-80%. Jadi dapat dikatakan dalam kategori valid (Boleh digunakan setelah revisi kecil). Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media teka-teki silang miliki kevalidan. Validasi Materi

Sedangkan validasi yang kedua adalah validasi materi yang di lakukan oleh validator ahli materi yaitu ibu Ilma Fahmi Imron, M.Pd. Diketahui bahwa skor yang di peroleh adalah 43 dan memiliki presentase 95%. Hal tersebut diperoleh dari perhitungan = X 100%. dapat dinyatakan bahwa materi mengenai keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat adalah sangat valid. 3. Kevalidan

,Kepraktisan, dan Efisien Media Teka-Teki Silanga. Kevalidan

Dari tabel 4.1 yakni validitas dari ahli media memperoleh presentase 75% dimana media sudah dianggap valid untuk digunakan, 75% diperoleh dari perhitungan rumus = X 100%. Pada skor ini terletak pada rentang 61%-80%. Sedangkan pada tabel 4.2 dimana validitas dari ahli materi yakni 95%. Hasil diperoleh dari rumus = X 100, dan mendapat presentase 95% sehingga materi dalam media tentang keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama sudah mencapai kevalidan.b. KepraktisanDari hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.5 yakni angket guru tentang kepraktisan media Teka-Teki Silang yakni 86%

dapat dikategorikan sangat praktis.c.

KeefektifanKeefektifan media teka-teki silang mendapata presentase sebanyak 87%, diperoleh dari rumus x 100%. Rentang skor 86%-100% dapat dikatakan bahwa media efektif.4.7

Daftar Nama dan Hasil Siswa

NO	Nama	Nilai
1.	Adelia Arindra Putri	80
2.	Aisyah Sabillah R.W	90
3.	Dewi Binti Ramona	80
4.	M. Rizky Fais R	100
5.	M. Azka Zamzami	90
6.	Zahra Hanifah Putri	90
7.	Kaminora Fitrah	80
8.	Pratama Arian Sugiarto	80
9.	Nayla Putri P	80
10.	Rafif Pranata	100
JUMLAH SKOR		870

x 100%

= X 100% = 87%4. Desain Akhir Model Setelah menyelesai

kan dua tahap validasi maka produk dilakukan beberapa perbaikan sesuai saran dari ahli materi dan media. Desain produk memiliki perubahan setelah dilakukan perbaikan seperti pada gambar berikutGambar 4.6 cover depanMedia teka-teki silang ini telah melalui proses perbaikan, dimana cover sudah diganti dan penempatan teka-teki silang yang berbeda halaman dengan soal

selain itu media ini sudah divalidkan oleh ahli media dan didukung oleh respon guru yang menyatakan bahwa media ini praktis dan layak digunakan.D. Pembahasan Hasil Penelitian 1. Spesifikasi ModelPada penelitian ini spesifikasi berfokus pada

pengembangan media teka-teki silang. Di kembangkan dari hasil observasi materi keberagaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama yang hanya diajarkan dengan metode ditulis dipapan dan juga ceramah.Media Teka-Teki termasuk media edukatif , media edukatif sendiri sangat membantu proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar karena media ini siswa dapat belajar sambil bermain. Sebab seperti yang diketahui bahwa materi keberagaman sering kali membuat siswa jenuh karena materinya yang banyak. Media ini dibuat seperti buku yang dapat dibawa kemana mana dengan teka-teki silang di dalamnya yang sudah mencakup keseluruhan materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama pada Provinsi setempat. Sebelum ke ranah pengerjaan teka-teki silang pada halaman awal terdapat ringkasan, pengetahuan, maupun kata kunci lainya sehingga anak akan lebih mudah memahami tentang keragaman.Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model

Prinsip media teka-teki silang dikembangkan sebagaimana landasan teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Jadi disini media sebagai alat bantu guru untuk mempermudah penyampaian materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat untuk peserta didik.Prinsip-prinsip media Teka-teki silang sebagai berikut

.Media Teka-teki Silang sebagai alat bantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat.

Media Teka-teki silang sebagai alat meminimalisir kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Media Teka-Teki silang digunakan agar pembelajaran berlangsung secara dua arah, dimana siswa menjadi aktif dan focus.

Media Teka-teji silang mempermudah siswa dalam memahami keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat.

b. Keunggulan Media teka-teki silang memiliki berbagai keunggulan sebagai berikut.Membantu siswa mempermudah memahami pelajaran keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat.

Menambah wawasan siswa karena mencakup pengetahuan umum.

Dapat dibawa kemana-mana karena desainya yang memang seperti buku.

Dapat pula digunakan saat diluar jam pelajaran

Tampilan luar dan dalam yang menarik sehingga siswa lebih tertarik dan tidak bosan.

Kelemahan

Persiapan pembuatan media membutuhkan waktu sedikit lebih lama

Bahan dari kertas sehingga media tidak dapat bertahan lama

.Saran dan solusi Media

Memilih bahan yang lebih bisa tahan lama

Media teka-teki silang disiapkan dahulu sebelum memulai pembelajaran.

Menambah wawasan yang ada dalam media teka-teki silang.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

SIMPULAN

Pengembangan Media Teka-Teki Silang sebagai media edukatif telah melalui tahap awal hingga akhir, dari obeservasi, validasi dan siap digunakan. Pada tahap validasi media mengalami 2 validasi yakni validasi media dan juga validasi materi dengan mendapat presentase

validasi media 75% dan validasi materi 95%. Tahap validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media sebelum digunakan.Selain itu telah diuji kepraktisan, hal ini sesuai dengan data 4.5 yaitu angket respon guru mengenai media teka-teki silang mendapat presentase sebanyak 86%.Pengujian pengembangan media teka-teki silang tentang efektifitas media pun telah dilakukan, presentase keefektifan dari siswa mendapat presentase 87% siswa mendapat nilai ≥ KKM. Maka dapat disimpulkan media teka-teki silang sangat efektif digunakan.IMPLIKASI

Berdasarkan hasil simpulan maka implikasi yang ada ialah media ini mempermudah guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar. Media teka-teki silang ini juga dapat membuat guru termotivasi agar lebih kreatif, inovatif

,sekaligus variative dalam proses mengajar. Siswa pun dapat aktif dalam pembelajaran keragaman yang terbilang banyak dan mudah memahami materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat.SARAN-SARAN

Guru lebih inofatif dan kreatif dalam mencari refrensi membuat media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dapat menggunakan produk pengembangan media teka-teki silang ini sebagai alternatif pembelajaran materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama.

Daftar Pustaka

Ulfayanti, Nur. (2017). "

Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA Negeri 12 Makasar" (Fakultas

Plagiarism detected: **0.07%** http://etheses.uin-malang.ac.id/2943/1/101301… id: **35**

Tarbiyah dan Keguruan Universitas islam Negeri

(UIN) Alaudin Makasar).Sugiyono. (2018). " Metode Penenlitian Bisnis

Quotes detected: **0.08%** id: **36**

". Bandung. Alfabeta. Laksmi, K., Sujana dan Suryaabadi."

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik

Quotes detected: **0.22%** id: **37**

". Vol. 2, No. 1 (2014).Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019)."

Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS

Quotes detected: **0.18%** id: **38**

". Jurnal EDUCTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 7, No. 1, pp. 66-74.Permata, S. N. I. (2019). "

Penerapan Media Teka-Teki Silang (TTS) pada Kurikulum 2013 Kelas 4 di MM Ngembatpadas Gemolong, Sragen Tahun Ajaran 2018/2019

Quotes detected: **0.52%** id: **39**

".Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta). Astawan,IG.
2010. Model-model Pembelajaran Inovatif. Buku Ajar.Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Undiksha.
iven,B.K. 2007. Brain based teaching (merangsang kegiatan belajarmengajar yang melibatkan otak emosional, sosial, kognitif, kinestesis, dan reflektif.H
idayati,Nia.2009."

Teka teki Silang". Tersedia pada

http://niahidayati.net/manfaattekatekisilangsebagaipenambahwawasandanmengasahkemampuan.html

http://niahidayati.net/manfaattekatekisilangsebagaipenambahwawasandanmengasahkemampuan.html (diakses tanggal 21Januari2013).Sanjaya,

Wina, 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.Sugiyono. 2012. Metode Penelitin Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif ,dan R&D. Bandung.;Nurhadyani, Dini. 2011. Penerapan Brain Based Learning dalamPembelajaran Matematika untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan kemampuan Koneksi Matematika siswa. Tersedia pada http://dinidinidini.wordpress.com/%20category/all-abouteducation/brain-based-learninghasil-penelitian-pribadi/

http://dinidinidini.wordpress.com/ category/all-abouteducation/brain-based-learninghasil-penelitian-pribadi/. (diakses tanggal 19 Januari 2013). Novia Kuncoro. 2018. "Pengembangan Media Teka teki Silang Untuk Materi Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Hindu Budha dan Islam di IndonesiaKelas V SDN Asmoro Bangun 4 Kabupaten Kediri". Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.Muallimuna. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada SekolahDasar.Volume 2 No 1.

Pt. K Laksmi1, I Wyn. Sujana, I.B. Gd. Suryaa

badi. 2014. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS OTAK (BRAN BASED LEARNING)BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD GUGUS I GUSTI NGURAH JELANTIK. urnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan GaneshaJurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014) 1

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC