

This report was saved incorrectly! Please re-Save the report using instructions:

https://plagiarism-detector.com/smf_bb/index.php?topic=341_msg369#msg369

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/8/2022 3:29:20 PM

Analyzed document: skripsi fajar r.docx Licensed to: Bagus Amirul

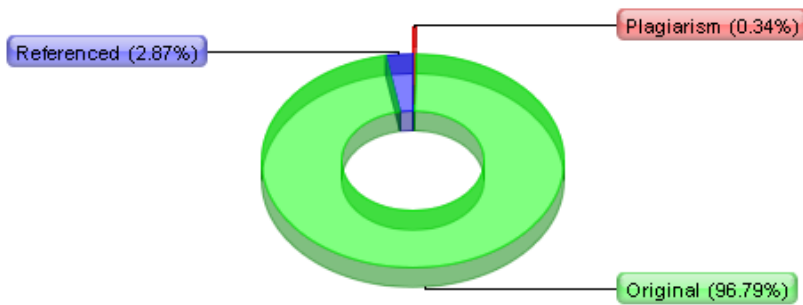
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 4

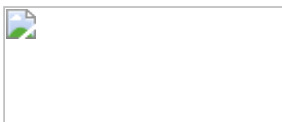
- 1%
107
1. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar/article/download/1787/1178/>
- 0.6%
81
2. https://jdih.surabaya.go.id/pdfdoc/prolegda_1.pdf
- 0.3%
25
3. <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/download/4824/2758>

Processed resources details: 16 - Ok / 1 - Failed



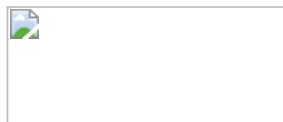
Important notes:

Wikipedia:



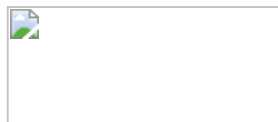
[not detected]

Google Books:



[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]


UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- 1. Status: Analyzer **[On]** Normalizer **[On]** character similarity set to **[100%]**
- 2. Detected UniCode contamination percent: **[0% with limit of: 4%]**
- 3. Document not normalized: percent not reached **[5%]**
- 4. All suspicious symbols will be marked in purple color: Abcd...
- 5. Invisible symbols found: **[0]**


Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

[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:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG MATERI ALAT GERAK DAN FUNGSI NYA PADA HEWANN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi PGSD OLEH : FAJAR RIYANI NPM : 17.1.01.10.0063 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI KEDIRI 2022 BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Pendidikan merupakan sarana penting dalam menuju kesuksesan seseorang. Pendidikan tidak hanya melibatkan pengetahuan semata, melainkan sikap dan keterampilan juga termasuk dalam ruang lingkup pendidikan. Pendidikan tidak lepas dari kata pembelajaran, hal ini dikarenakan dalam

id: 1

Quotes detected: **0.27%**

“pendidikan perlu adanya proses pembelajaran. Dalam pengertiannya, pembelajaran merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengkondisikan sikap dan tingkah laku siswa dalam jangka waktu yang panjang serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan”

(Pane, 2017: 10). Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas, kreatif, dan antusias bagi melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik. Salah satu tugas dan fungsi guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator dan mediator. Guru sebagai fasilitator bertugas memfasilitasi siswa dengan menyediakan fasilitas dalam proses pembelajaran. Sebagai mediator guru hendaknya

id: 2

Plagiarism detected: **0.08%** <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtiba...>

 1%

<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhti...> memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media sebagai alat komunikasi untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Selain itu guru juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media yang baik dalam proses pembelajaran (Darmadi, 2015:47). Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan maksimal jika pendidik dapat menyampaikan materi dengan mudah diterima siswa. Berdasarkan observasi di kelas 5 SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri, pendidik masih menggunakan metode ceramah yang dapat membuat siswa menjadi sering bosan. Sehingga konsentrasi siswa pada pembelajaran akan menurun. Untuk mengantisipasi hal tersebut seorang pendidik dituntut untuk aktif dan kreatif dalam menyampaikan materi. Salah satu strategi yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar tidak mudah membosankan adalah menggunakan alat peraga atau disebut dengan media pembelajaran. Menurut Maimunah (2016:6)

id: 3

Quotes detected: **0.16%**

“Media dikatakan sebagai wadah dari pesan yang ingin disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan atau sasaran yang akan dituju”.

Sejalan dengan hal tersebut

id: 4

Quotes detected: **0.21%**

“Media dipandang sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima melalui proses komunikasi agar pesan dapat diterima dengan baik dan jelas oleh penerima pesan”

(Atapukang, 2016:53). Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan yakni pengertian media pembelajaran merupakan suatu alat yang dirancang oleh pendidik untuk memudahkan dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap materi yang tersampaikan serta hasil belajar yang dicapai tinggi. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa. hal ini dikarenakan materi IPA termasuk dalam salah satu mata pelajaran yang masuk dalam ujian nasional. Dalam pembelajarannya, materi IPA tidak lepas dari aktivitas makhluk hidup, misalnya pada materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Namun kenyataannya, 18 dari 30 siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai kurang. Hal ini dapat dilihat saat kegiatan pembelajaran, dimana pendidik memberikan soal lisan dengan materi alat gerak dan fungsinya kepada siswa secara acak dan siswa tersebut masih kebingungan atau tidak bisa menjawab dengan tepat. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa permasalahannya dapat terlihat yaitu pemahaman siswa mengenai materi alat gerak dan fungsinya pada hewan yang telah disampaikan oleh pendidik masih rendah. Kegiatan pembelajaran yang monoton atau kurangnya interaksi siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan sehingga siswa kurang aktif dan tidak bersemangat. Selain itu pendidik masih minim dalam menggunakan media dalam pembelajaran berlangsung. Pendidikan sekolah dasar dalam penyampaian materi tidak lepas dari bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa, bersifat menyenangkan, dan penuh dengan pesan. Disinilah peran media pembelajaran akan muncul,

yakni media pembelajaran yang dalam penggunaannya mengandung unsur bermain dan belajar salah satunya yaitu Teka Teki Silang. (Khalilullah, 2012:22) menyatakan baha permainan teka teki silang merupakan sebuah permainan yang mengisi jawaban pada kolom kotak dengan huruf-huruf sesuai dengan pertanyaan untuk mengasah otak peserta didik. Media TTS ini baik untuk melatih siswa dalam berpikir. Oleh karena itu media ini cocok melatih kognitif siswa dalam materi alat gerak dan fungsinya pada hewan di sekolah dasar. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian

id: 5

Quotes detected: 0.14%

“Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Alat Gerak dan Fungsinya pada Hewan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

Identifikasi Masalah Berdasarkan uraian latar belakang di atas terdapat masalah pokok

id: 6

Quotes detected: 0.17%

“Bagaimana pengembangan media pembelajaran Teka Teki Silang materi alat gerak dan fungsinya pada hewan siswa kelas V sekolah dasar yang valid?”

dan sebaliknya

id: 7

Quotes detected: 0.17%

“Bagaimana pengembangan media Teka Teki Silang materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V sekolah dasar yang praktis?”

Materi alat gerak dan fungsinya pada hewan sering disepelekan oleh siswa, namun saat mengerjakannya tak sedikit yang mengetahui arti yang sesungguhnya. Beberapa pendidik kurang kreatif dalam penyampaian materi, sehingga siswa merasa kesulitan dalam menangkap materi tersebut. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran

id: 8

Quotes detected: 0.17%

“Bagaimana pengembangan media pembelajaran Teka Teki materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V sekolah dasar yang efektif?”

Rumusan Masalah Bagaimana pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid? Bagaimana pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang praktis? Bagaimana pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang efektif? Tujuan Penelitian Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut. Untuk mengetahui pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid. Untuk mengetahui pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang praktis. Untuk mengetahui pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang efektif. Definisi Operasional Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dapat diamati. Istilah terkait judul dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut. Teka Teki Silang Teka teki silang atau disebut dengan TTS merupakan suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong baik secara vertikal maupun horizontal dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Teka teki silang merupakan salah satu jenis permainan yang melatih daya berpikir seseorang. Permainan jenis ini cocok diterapkan di sekolah dasar, baik untuk kelas rendah maupun kelas tinggi. Dengan adanya teka teki silang siswa akan lebih fokus pada materi yang telah disampaikan dan juga akan melatih daya ingat siswa. Hal ini dikarenakan jika siswa tidak memahami materi tersebut maka tidak akan bisa mengisi atau mengerjakan soal pada TTS. Hal ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga siswa tidak akan mudah merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Kevalidan Suatu penelitian dapat dikatakan valid jika telah diuji cobakan kepada para ahli atau orang terdahulu. Gay dalam (Sukardi, 2019) berpendapat bahwa “Suatu Instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Seperti halnya dalam pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman atau kemampuan peserta didik. Sedangkan media teka teki silang berbasis komputer ini merupakan permainan yang diaplikasikan dalam pembelajaran. Hal ini membuat teka-teki silang lebih mudah diterapkan di kelas. Teka teki silang berkaitan erat dengan permainan untuk mengasah otak. Tak hanya bermain, tetapi teka teki silang juga berkaitan dengan strategi dalam pembelajaran. Sehingga teka teki silang valid dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kepraktisan Kepraktisan suatu media dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari penggunaan media itu sendiri. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket yang diberikan guru terkait kriteria pada media yang hendak digunakan. Sehingga jika hasil angket telah memenuhi kriteria kelayakan suatu media maka media tersebut dapat dikatakan praktis. Media teka teki silang merupakan salah satu media pembelajaran yang praktis. Hal ini disebabkan karena cara penyampaian atau penggunaan media yang terjangkau. Maksudnya adalah media ini dapat digunakan mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari serta dapat memberikan pengalaman dalam penerapan media teka teki silang untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Keefektifan Selain valid dan praktis suatu media juga harus lulus pada tahap keefektifan. Keefektifan ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dari yang sebelum menggunakan media dengan yang menggunakan media. Jika siswa pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media menghasilkan nilai yang diatas rata-rata serta lebih baik dari sebelum menggunakan media maka media tersebut dapat dikatakan efektif. Media teka teki silang merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif. Dimana tidak hanya siswa yang mendapatkan manfaat dalam penerapan dalam menggunakan media teka teki silang ini melainkan pendidik juga mendapatkan dampak positif. Sehingga siswa yang akan mudah memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa yang meningkat membuat pendidik merasa kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berdampak baik dan berguna bagi siswanya. Pendidik akan termotivasi agar lebih baik

dalam penyampaian materi ataupun dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. BAB II KAJIAN TEORI Hakikat Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran Menurut Smaldino, dkk (2014:7) “Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari sebuah sumber pada sebuah penerima”. Dan menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2015:10) menyebutkan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera,, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, televisi, dan komputer”. Menurut (Suryani, N. 2018:137), id: 9

Quotes detected: **0.2%**

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik”.

Sedangkan menurut Arsyad (2015:8)

id: 10

Quotes detected: **0.24%**

“Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas atau sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Secara umum pengertian media pembelajaran yaitu suatu alat yang dapat menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran secara efisien. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan stimulus respon antara guru dan siswa serta dapat merangsang otak siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru kepada siswa sehingga siswa dapat mencapai pembelajaran yang maksimal. Media pembelajaran mencakup segala sumber yang dapat digunakan untuk membantu guru atau pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah mencerna isi pesan materi yang telah disampaikan. Pada dasarnya dalam kegiatan belajar mengajar, bukan media pembelajaran yang sepenuhnya dapat menentukan hasil belajar yang maksimal melainkan keberhasilan guru atau pendidik dalam menyampaikan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Dengan begitu siswa akan terbantu dalam memahami materi yang disampaikan guru atau pendidik dalam pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu guru atau pendidik harus mengetahui betul penggunaan dan penyampaian media pembelajaran. Di era modern ini media pembelajaran sudah tidak asing lagi. Hampir semua guru atau pendidik telah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan selain sebagai alat untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran, media pembelajaran dapat dijadikan salah satu ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dengan begitu siswa tidak akan mudah merasa bosan dan akhirnya mengantuk. Sebaliknya, siswa akan merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak merasa terbebani dengan materi pembelajaran. Fungsi Media Pembelajaran Jika dilihat dari fungsinya, media pembelajaran memiliki banyak fungsi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini telah terbukti bahwa guru atau pendidik yang mengajar didalam kelas maupun di luar kelas tidak dapat dipisahkan oleh media pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting baik bagi guru maupun siswa, karena dengan adanya media pembelajaran akan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Seperti halnya media pembelajaran sangat membantu guru atau pendidik dalam menyampaikan materi. Untuk lebih jelasnya berikut adalah fungsi dari media pembelajaran. Memudahkan Proses Belajar Mengajar Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan saat proses belajar mengajar. Setiap siswa ditakdirkan memiliki kemampuan yang dimilikinya berbeda-beda. Sehingga dengan adanya media dalam kegiatan pembelajaran guru akan terbantu sehingga memudahkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran diciptakan untuk membantu guru menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan. Jika guru mendapatkan tugas di luar kelas atau menghadiri rapat saat jam pelajaran berlangsung, media sangat membantu guru dalam situasi ini. Meningkatkan Efisiensi Belajar Mengajar Dengan adanya media pembelajaran kegiatan belajar mengajar akan lebih efisien. Oleh sebab itu guru juga harus kreatif dan inovatif dalam membuat media sehingga materi yang dijelaskan telah terangkum dalam media yang digunakan. Jika dalam pembelajaran disertai media pembelajaran maka siswa akan lebih mudah menangkap konsep dari materi yang disampaikan. Karena dengan adanya media siswa akan lebih tertarik dengan materi yang akan disampaikan. Dengan begitu kegiatan belajar mengajar akan lebih efisien dan menyenangkan. Menciptakan Situasi Belajar Yang Tidak Dapat Dilupakan Jika dalam kegiatan belajar mengajar bertitik pusat pada guru yang menjelaskan materi, hal tersebut akan membuat siswa merasa cepat bosan dan akhirnya mengantuk. Guru harus membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian sehingga terciptanya situasi belajar yang tidak dapat dilupakan dengan cara media yang dibuat sinkron dengan materi yang akan disampaikan. Di era modern ini kebanyakan siswa akan lebih tertarik dengan media yang digunakan guru saat pembelajaran dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Oleh sebab itu siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran jika disertai media pembelajaran. Media pembelajaran akan sangat membantu guru dan siswa jika digunakan pada mata pelajaran yang tergolong sukar. Hal ini disebabkan, banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran yang sukar atau yang tidak disukai. Yang akhirnya akan berdampak siswa tidak mendengarkan materi yang yang disampaikan. Untuk mengantisipasinya sebelum mengajar materi dari mata pelajaran yang tidak disukai siswa, sebaiknya siswa diajak bermain atau diperkenalkan dengan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Jika siswa menyukai media tersebut, maka lama kelamaan siswa tersebut juga akan menyukai mata pelajaran yang dulunya tidak disukai. Dengan menciptakan media yang kreatif dan inovatif akan membuat siswa susah melupakan materi tersebut dan tentunya juga pada media tersebut. Membantu Konsentrasi Siswa Jika dalam pembelajaran banyak siswa yang kurang berkonsentrasi pada materi yang disampaikan guru, jalan yang harus diambil adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Kebanyakan siswa kurang konsentrasi saat pembelajaran yang berlangsung yang dikarenakan guru atau pendidik yang kurang tegas dan memiliki suara pelan. Sehingga suara seorang guru akan kalah dengan banyaknya siswa dalam kelas. Dengan begitu banyak siswa yang kurang konsentrasi terhadap pembelajaran. Untuk mengembalikan konsentrasi siswa, guru harus menciptakan media yang menarik, kreatif dan inovatif

sehingga siswa akan berpusat pada media tersebut dan akhirnya akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dimaksudkan karena media pembelajaran diciptakan untuk merangkum materi yang disampaikan secara singkat namun mudah dimengerti oleh siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran akan membantu siswa dalam menumbuhkan konsentrasi dalam belajar. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan lagi dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena setiap benda yang membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan media pembelajaran. Seperti halnya saat guru meminta siswa untuk membuka buku pelajaran lalu membacanya, secara tidak langsung siswa telah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memang beragam macamnya dari yang hanya bisa diamati dengan mata, ada yang dapat didengarkan saja, ada yang dapat diamati dan didengarkan. Masing-masing media yang digunakan tergantung kesesuaiannya dengan materi yang akan disampaikan. Secara umum macam-macam media pembelajaran terdiri atas. Media Audio Media pembelajaran jenis audio merupakan media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Dimana siswa dapat terbantu melalui suara yang dihasilkan oleh media tersebut. Media jenis ini dapat melatih daya berpikir siswa melalui pendengaran mereka. Selain itu dapat melatih konsentrasi siswa dalam belajar karena siswa harus bisa mendengarkan dengan cermat dan jauh dari keributan agar dapat menggunakan media dengan baik dan benar serta dapat memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan atau yang berkaitan dengan media yang disediakan. Sebagai contoh materi yang cocok menggunakan jenis media audio yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi berita, dimana siswa harus mendengarkan suatu berita yang telah disiapkan oleh guru. Yang kemudian siswa akan mencatat hal-hal penting yang ada dalam berita tersebut seperti hari atau tanggal kejadian, alur peristiwa dalam berita, dan lain sebagainya. Contoh media yang menggunakan media pembelajaran audio misalnya yaitu radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa dan lain-lain. Media Visual Media pembelajaran jenis visual yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan. Media ini sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar oleh kebanyakan guru. Karena, media visual lebih mudah dalam pembuatannya dan juga cara penggunaannya. Sehingga kebanyakan guru menggunakan media jenis ini dalam menyampaikan materi pembelajaran. Contoh materi yang dapat diaplikasikan dengan menggunakan media visual yaitu mata pelajaran matematika yang membahas tentang bangun datar. Maka media yang digunakan adalah gambar dari bangun datar maupun benda konkritnya serta masih banyak lagi. Contoh media visual yaitu berupa gambar, grafik, diagram, dan lain sebagainya. Media Audio Visual Media audio visual adalah gabungan dari media audio dan visual, maksudnya adalah media yang menampilkan gambar dan suara. Media jenis ini lebih menarik perhatian siswa, karena selain siswa dapat melihat media yang digunakan, siswa juga dapat mendengarkannya sehingga siswa lebih mudah dalam menangkap materi yang disampaikan. Contoh penerapan dalam kelas yang menggunakan media audio visual yaitu mata pelajaran IPA dengan materi sistem pencernaan pada manusia dimana siswa akan melihat video yang menceritakan jalannya makan yang masuk kedalam mulut hingga dicerna didalam perut dan akan dikeluarkan lagi melalui anus. Contoh media audio visual yaitu TV atau film dan video serta dan lain sebagainya. Media Multimedia Media multimedia merupakan salah satu media dengan cara penerapannya disertai dengan teknologi. Media jenis ini melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam penerapannya. Media multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media yang berbasis komputer dan teknologi informasi. Arsyad (2015:35) berpendapat bahwa macam-macam media pembelajaran terdiri atas. Media Berbasis Manusia Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan dalam pembelajaran. Dimana manusia atau pendidiklah yang berperan sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis manusia adalah rancangan pelajaran yang lebih interaktif, sehingga siswa juga akan lebih aktif dalam pembelajaran. Karakteristik dari media berbasis manusia ini dapat terlihat dari. Mengidentifikasi pertanyaan yang meminta siswa berbagi, menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis pekerjaan atau tugas mereka. Pelajaran mungkin dapat dimulai dengan diskusi dalam kelompok besar sebagai pembahasan eksplorasi. Siswa selanjutnya dapat dikelompokkan menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendalami isu dan gagasan-gagasan yang muncul dalam pembahasan kelompok besar. Menentukan apakah siswa perlu harus belajar atau bekerja bersama-sama dengan kelompok, perorangan, seorang demi seorang atau secara bebas. Media Berbasis Cetakan Media berbasis cetakan yang paling umum digunakan yaitu buku teks, buku penuntun, jurnal, media, majalah, dan lembaran kertas. Dalam penggunaan media berbasis cetakan ini ada beberapa yang harus diperhatikan agar dalam penggunaannya dapat diterima siswa dengan maksimal yakni berupa konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Ciri-ciri yang dimiliki dari media berbasis cetakan ini yaitu. Teks dibaca secara linier. Teks menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif. Teks ditampilkan statis. Pengembangan sangat bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual. Teks juga berorientasi pada siswa. Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai. Media Berbasis Visual Media berbasis visual tidak berbeda jauh dengan media berbasis cetakan, untuk lebih jelasnya berikut karakteristik dari media berbasis visual. Visual diamati berdasarkan ruang. Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif. Visual juga ditampilkan statis. Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks. Media visual juga berorientasi pada siswa. Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai. Visual memiliki kelebihan yang lebih menarik karena dapat menampilkan gambar dan materi yang mudah diingat karena dapat digunakan sebagai mind mapping serta singkatan. Media Berbasis Audio-Visual Media berbasis audio-visual merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik. Media ini memiliki ciri-ciri. Bersifat linier. Menyampaikan visualisasi yang dinamis. Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif. Umumnya berorientasi pada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah. Dilengkapi dengan pemakaian perangkat keras seperti proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar, dll. Media Berbasis Komputer Media berbasis komputer merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Media ini memiliki karakteristik yaitu. Dapat digunakan secara acak. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya. Gagasan disajikan

dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik. Prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini. Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi. Sedangkan menurut Gafur (2012:111-112) Klasifikasi media pembelajaran seperti tabel berikut ini. 2.1 Tabel Pengelompokan Media No. Kelopak Media Media Pembelajaran Alat Bantu Pengajaran 1. Audio (suara) Audio Tape open reel Cassetet tape Telephone Intercom 2. Bahan cetak (termasuk gambar/foto) Teks terprogram Manual Modul Buku pedoman Handout Papan tulis Grafik Transparansi Peta Globe 3. Gambar mati yang diproyeksikan Slide Film strip (bisa beserta narasi) Slide Transparansi Film strip 4. Audio-cetak (kombinasi 1 dan 2) Lembar kerja disertai tape Peta/diagram disertai narasi Lembaran kerja disertai tape Peta/diagram beserta narasi 5. Audio yang diproyeksikan Film strip beserta narasi Sound-slide 6. Gambar bergerak Film tanpa suara Film tanpa suara 7. Gambar/film bersuara Film bersuara Video-tape Audio-vision (video disertai alat peraga benda nyata) Film bersuara video tape 8. Objek/benda Benda nyata Model/tiruan benda Specimen Benda nyata Model/benda tiruan 9. Hubungan antar pribadi atau pengalaman lapangan (guru, teman sejawat) Permainan Simulasi Kunjungan lapangan Diskusi kelompok 10. Komputer Komputer Alat Bantu Ajar (CAI) Internet Web Course Tool (WBCT) Komputer Multimedia Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, media yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis media berbasis komputer yang merupakan media yang dapat digunakan menggunakan alat elektronik seperti handphone atau komputer yang terhubung dengan internet. Media jenis ini mempunyai kemampuan dapat digunakan siswa tanpa harus bertatap muka di sekolah, sehingga dapat memudahkan siswa saat terjadi kurikulum berbasis komputer. Media Pembelajaran TTS Sebagai Media Berbasis Komputer Pengertian Media Berbasis Komputer pembelajaran yang baik dan benar adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami suatu materi dalam pembelajaran. Selain itu siswa akan lebih tertarik dengan media yang menarik. Oleh sebab itu guru harus membuat media dimana seiring dengan berkembangnya zaman semua serba elektronik. Tidak dipungkiri lagi siswa akan lebih tertarik dengan media yang berbau elektronik. Karena dengan adanya elektronik ini diyakini lebih efisien. Sehingga materi akan mudah tersampaikan dan siswa juga lebih tertarik. Media pembelajaran berbasis komputer diciptakan selain untuk mengimbangi dengan kemajuan elektronik yang semakin berkembang juga memberikan manfaat yang baik untuk siswa. Yakni memudahkan siswa dalam menggunakan siswa tanpa harus bertatap muka. Seperti halnya saat pandemi, dimana siswa dilarang untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Oleh karena itu media pembelajaran berbasis komputer ini sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Siswa hanya perlu mengakses media pembelajaran yang telah disalurkan dengan internet. Selain itu siswa dapat menggunakan handphone maupun laptop yang telah terhubung dengan internet. Siswa hanya perlu mengakses link yang telah diberikan lalu menggunakan media sesuai dengan petunjuk yang telah diberitahukan. Pengertian Media Teka-Teki Silang Media teka teki silang atau sering disebut dengan TTS merupakan salah satu media yang bagus untuk mengembangkan kognitif yang dimiliki siswa. Menurut Haryono (2013:128) dalam bukunya yang berjudul

id: 11

Quotes detected: **0.08%**

“Pembelajaran IPA Yang Menarik Dan Menyenangkan: Teori Dan Aplikasi PAIKEM”
menyatakan bahwa:

id: 12

Quotes detected: **0.15%**

“Di dalam model pembelajaran TTS merupakan model pembelajaran dimana peserta didik disuruh mengisi kotak-kotak kosong baik secara mendatar maupun menurun”.

Tujuan dari media pembelajaran TTS selain melatih kognitif peserta didik juga mengasah otak dalam mempelajari kosa kata ada suatu mata pelajaran, sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan lebih memberikan pemahaman dalam kosa kata. Peserta didik selain berfikir jawaban dari soal yang telah disediakan, juga harus mencocokkan jawaban dengan isi kotak. Jika jawaban yang dianggap benar dan cocok dalam kotak namun tidak cocok untuk jawaban berikutnya, maka jawaban tersebut masih kurang tepat. Dari sinilah peserta didik diajak untuk bermain belajar. Sehingga siswa tidak akan merasa mudah bosan dan akan lebih tertarik dengan materi yang menggunakan media tersebut. Media pembelajaran TTS jika diperhatikan secara mendalam memiliki banyak manfaat baik untuk siswa maupun guru. Dalam penerapannya di dalam kelas, TTS dimainkan selain melatih daya berpikir siswa juga untuk melatih ketepatan dan kecepatan dalam menjawab soal. Karena pada dasarnya TTS dimainkan untuk untuk bermain dan berpikir kritis. Kompetensi Dasar IPA di SD Kompetensi dasar untuk kelas V SD terkait materi alat gerak dan fungsinya pada hewan akan dijelaskan melalui tabel berikut ini : Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator IPA Kompetensi Dasar Indikator Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia. 3.1.1 Mendeskripsikan alat gerak dan fungsinya pada hewan. 4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan. 4.1.1 Membuat mind mapping tentang alat gerak dan fungsinya pada hewan. (Sumber: Maryanto.2017:1) Dari tabel di atas, penelitian ini lebih fokus dalam mendeskripsikan alat gerak dan fungsinya pada hewan. Dimana siswa fokus terhadap macam-macam alat gerak pada berbagai macam hewan bertulang belakang beserta fungsinya dalam kelangsungan hidupnya. Baik untuk hewan darat, air, maupun udara. Hakikat Alat Gerak dan Fungsinya pada Hewan Pengertian Alat Gerak Pada Hewan Alat gerak pada hewan yaitu anggota tubuh pada hewan yang digunakan untuk berpindah posisi maupun untuk mempertahankan hidupnya. Selain itu alat gerak pada hewan juga berfungsi untuk mencari makan atau alat gerak yang digunakan untuk makan dan melindungi diri dari mara bahaya atau melindungi dirinya dari serangan musuh. Berdasarkan alat gerak, hewan terbagi menjadi dua yaitu hewan vertebrata atau hewan yang memiliki tulang belakang dan invertebrata atau hewan yang tidak memiliki tulang belakang. Gambar 2.3 Hewan Vertebrata dan Invertebrata Sumber : gurupendidikan.co.id Macam-Macam Alat Gerak Alat gerak yang dimiliki setiap hewan berbeda. Hal ini dikarenakan sesuai dengan tempat tinggalnya. Dalam penelitian ini materi yang diambil mengenai alat gerak dari kelompok hewan vertebrata atau hewan yang memiliki tulang belakang. Contoh dari hewan vertebrata dan alat geraknya yaitu pertama, yakni hewan mamalia atau hewan menyusui seperti kambing, sapi, kuda, kucing, kelinci, anjing, dan lain sebagainya. Alat gerak yang dimiliki oleh hewan mamalia

adalah kaki. Disini kaki digunakan hewan mamalia untuk berjalan dan berlari. Selain itu ada juga hewan mamalia yang memiliki alat gerak berupa sirip yaitu paus. Sirip memiliki fungsi untuk berenang di air. Perbedaan ini dikarenakan faktor lingkungan tempat tinggal yang berbeda, sehingga untuk mempertahankan hidupnya hewan tersebut memiliki alat gerak yang berbeda. Kedua, kelompok hewan amfibi atau hewan yang dapat hidup di darat dan di air. Contoh hewan amfibi yaitu katak dengan alat gerak berupa kaki yang berfungsi untuk melompat dan berenang di air. Katak termasuk dalam hewan amfibi karena tubuhnya yang tersusun dari kerangka yang terdapat tulang belakang yang unik. Ketiga yaitu hewan reptil atau hewan merayap. Alat gerak yang dimiliki hewan reptil adalah kaki dan perut. Contoh hewan reptil yang memiliki alat gerak berupa kaki adalah cicak, kadal, komodo, dan masih banyak lagi. Kaki disini berfungsi untuk berjalan atau merayap di dinding. Selain itu juga terdapat hewan reptil yang menggunakan alat gerak berupa perut seperti ular. Perut pada ular ini digunakan untuk bergerak atau meliuk-liuk di atas tanah untuk mencari makanan. Keempat adalah hewan aves atau unggas. Alat gerak yang dimiliki hewan aves adalah kaki dan sayap. Kaki berfungsi untuk berjalan dan berlari di atas tanah, sedangkan sayap berfungsi untuk terbang. Contoh hewan yang termasuk dalam hewan unggas adalah ayam burung dan lain-lain. Untuk lebih jelasnya berikut contohnya. Gambar Hewan Dengan Alat Gerak Dan Fungsinya (Sumber : <https://imgv2-2-f.scribdassets.com>) Kajian Terdahulu Berikut hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut. 2.3 Tabel Kajian Terdahulu No. 1. 2. 3. Tahun 2015 2019 2019 Judul Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang Pengembangan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udawu Blitar Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Nama Peneliti Utami Dewi Pramesti Putri Ayu Maulidyah Umi Atiyah Hasil Teka-teki silang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia yang diaplikasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Peningkatan penguasaan kosakata ini terutama pada lima kosakata dasar, yakni kosakata kerja, kosakata benda, kosakata sifat, kosakata keterangan, dan kosakata perangkai atau kosakata pengganti kata orang. Hasil validasi dari semua ahli terhadap beberapa aspek yang disajikan menunjukkan bahwa pengembangan media teka teki silang ini layak untuk diterapkan di MI Wahid Hasyim Bakung. Atau dapat diartikan bahwa penerapan media teka teki silang memberikan perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dengan media teka-teki silang efektif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SDN Pandean Lamper 04 Semarang yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif dimana hasil nilai rata-rata pretest sebesar 49.94 dan posttest sebesar 80.61. Perbedaan Dalam penelitian, Dewi Pramesti menghususkan pada peningkatan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca sedangkan penulis lebih fokus pada materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA pada sekolah dasar. Penulis mengembangkan media teka-teki silang yang harus terhubung dengan alat elektronik dimana Putri Ayu menggunakan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media tersebut berupa Microsoft Excel sedangkan yang TTS yang saya kembangkan menggunakan aplikasi berupa proprofs dimana TTS yang akan dikerjakan berupa web atau world wide. Media yang dikembangkan oleh Umi Atiyah menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan yang media yang saya kembangkan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Selain itu Umi Atiyah dalam penerapannya dilakukan secara berkelompok sedangkan saya perorangan. Persamaan Persamaan yang terlihat yaitu media pembelajaran TTS digunakan untuk melatih kognitif siswa. Persamaan dari pengembangan media pembelajaran tersebut yaitu teka-teki silang yang disampaikan menggunakan link lalu dikirimkan ke siswa melalui pesan grup yang telah dibuat sebelumnya seperti WhatsApp. Persamaan dari pengembangan media teka-teki silang ini yaitu sama-sama mencari keefektifan dari media yang dikembangkan namun dengan menggunakan metode yang berbeda. Dari beberapa kajian terdahulu media teka teki silang memang sudah digunakan dalam pembelajaran dan terbukti sudah efektif digunakan. Media Teka-teki silang sudah digunakan di berbagai satuan pendidikan, khususnya untuk sekolah dasar. Materi yang digunakan untuk mengembangkan media juga tidak hanya salah satu, melainkan dapat digunakan diberbagai materi dalam pembelajaran. Selain dalam bentuk buku atau visual, media teka-teki silang juga dapat digunakan melalui internet atau media berbasis komputer. Sehingga media tersebut dapat digunakan secara efisien dan tentunya berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga media TTS cocok digunakan dalam pembelajaran secara tatap muka maupun pada kurikulum berbasis komputer. Kerangka Berpikir Dari hasil observasi pertama di SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri, diketahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas dengan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Hal ini disebabkan adanya beberapa aspek. Aspek yang pertama yaitu guru kurang menguasai kelas, sehingga ada beberapa siswa yang ramai dengan teman sebangku dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan. Aspek yang kedua, yaitu siswa merasa bosan karena guru yang menerangkan di depan kurang kreatif dalam memilih metode pembelajaran sehingga terkesan guru yang lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung. Jika hanya guru yang aktif dalam pembelajaran dariada siswa, maka siswa akan cepat merasa bosan dan mengantuk sehingga siswa akan sulit menangkap materi yang disampaikan dan akan sulit dalam mengerjakan soal. Aspek yang ketiga, yaitu kurangnya pengembangan media yang digunakan. Jika dalam kegiatan pembelajaran terdapat media yang menarik dan inovatif, siswa akan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat menjadi langkah awal yang bagus dalam menjelaskan materi yang tergolong cukup dan sukar. Semakin tinggi jenjang kelasnya, materi yang harus tersampaikan juga semakin sukar. Agar siswa tidak merasa keberatan, guru harus pandai memilih metode pembelajaran dan media yang digunakan. Agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara santai namun dapat memahami materi secara mendalam, guru harus memahami karakter dari siswa tersebut. Siswa akan mudah tertarik jika dalam pembelajaran diselingi permainan. Baik dalam penyampaian materi maupun dalam menggunakan media pembelajarannya. Oleh karena, itu dalam pemilihan media pembelajaran dan metode pembelajaran harus tepat dan sesuai dalam materi yang akan disampaikan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran visual, yaitu Teka Teki Silang (TTS) karena media tersebut mempunyai keunggulan daripada media visual berupa gambar yang terlihat kurang menarik. Pada media pembelajaran TTS ini memiliki keunggulan yaitu melatih kerja otak siswa dalam menjawab soal yang telah disediakan dengan memadukan kotak mendatar dengan kotak yang menurun. Selain itu dapat menumbuhkan jiwa semangat siswa sehingga

akan mencari lebih dalam terkait ada soal. Kajian Teori Media pembelajaran yaitu suatu alat yang dapat menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran secara efisien. Media berbasis komputer merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Media teka teki silang atau sering disebut dengan TTS merupakan salah satu media yang bagus untuk mengembangkan kognitif yang dimiliki siswa. Penelitian Terdahulu Dewi Pramesti dengan judul penelitian: Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca melalui teka-teki silang, dengan hasil penelitian yakni media TTS dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia yang diaplikasikan dalam beberapa keterampilan berbahasa. Putri Ayu Maulidyah dengan judul Pengembangan media teka teki silang dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar dengan hasil penelitian : dengan hasil penelitian yakni dalam penerapan media teka teki silang memberikan perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Umi Atiyah dengan judul penelitian keefektifan model pembelajaran Number Head Together (NHT) dengan media teka-teki silang terhadap hasil pembelajaran tematik siswa dengan hasil : Model pembelajaran Number Head Together (NHT) dengan media teka-teki silang efektif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas dimana hasil nilai rata-rata pretest sebesar 49.94 dan posttest sebesar 80.61. IDENTIFIKASI MASALAH Terdapat siswa yang memiliki daya konsentrasi yang rendah saat kegiatan belajar mengajar. Kurang tersedianya media pembelajaran dengan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan yang menarik. Terdapat siswa yang sulit memahami materi tentang alat gerak dan fungsinya pada hewan. Judul Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Materi Alat Gerak Dan Fungsinya Pada Hewan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan Research and Development (R&D). Sugiyono (2013:297) menjelaskan.

id: 13

Quotes detected: 0.13%

“Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut”.

Sehingga dalam penelitian diharapkan dapat menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. Metode ini diambil karena metode penelitian dan pengembangan cukup ampuh dalam memperbaiki praktik pembelajaran sebagai upaya memecahkan suatu masalah pembelajaran yang disertai dengan produk tertentu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pendekatan ADDIE disebut dengan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan bagan sebagai berikut: Analysis Design Evaluation Implementation Developmentn Gambar 3.1 Peta Konsep dari ADDIE (Sumber : Tegeh.2014:42) Dari bagan tersebut diketahui Analysis berkaitan dengan pencarian dan pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian serta digunakan sebagai bahan penelitian. Kemudian Design yang berkaitan dengan kegiatan yang merancang atau merencanakan produk yang sesuai dengan penelitian. Development, pada tahap ini berkaitan dengan pembuatan produk yang telah direncanakan yang akan digunakan dalam penelitian. Implementation, disini berkaitan dengan penggunaan produk dalam penelitian atau kegiatan dalam melaksanakan dari apa yang telah dirancang. Evaluation yaitu kegiatan yang berkaitan dengan penilaian pada produk yang telah digunakan untuk mengetahui kesesuaian dari hasil penelitian dengan rancangan. Pada tahap ini peneliti dapat mengetahui kelayakan dari produk yang telah dirancang dan digunakan. Prosedur Pengembangan Media Teka Teki Silang yang diaplikasikan menggunakan model pengembangan (R&D) serta dengan menggunakan pendekatan ADDIE memiliki lima langkah atau prosedur pengembangannya, yaitu: Analysis (Analisis) Langkah awal dari penelitian ini adalah menganalisis data yang terkait dengan masalah serta media yang telah dirancang. Menurut Cahyono et al (2020:17)

id: 14

Quotes detected: 0.17%

“Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas”.

Pada tahap ini lebih fokus terhadap masalah dasar yang dihadapi siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA di SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri. Yang perlu dilakukan yakni wawancara untuk melihat dan menelaah karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya sebagai titik acuan untuk membuat rancangan pengembangan teka teki silang. Pada tahap ini peneliti harus memilih kompetensi yang sesuai dengan masalah yang dihadapi siswa yang kemudian membuat media pengembangannya. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi serta melatih dalam berfikir. Yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan perantara permainan teka teki silang. Design (Perancangan) Langkah yang kedua dalam pendekatan ADDIE yaitu mendesain atau merancang. Desain yang dimaksud menurut Cahyono et al (2020:17)

id: 15

Quotes detected: 0.06%

“Kegiatan perencanaan produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan”.

Untuk lebih jelasnya, dalam pengembangan media pembelajaran teka-teki silang dapat dilakukan dengan beberapa langkah yaitu. Alat yang digunakan seperti handphone/laptop/komputer sudah terhubung dengan internet. Buka chrome, lalu ketik

id: 16

Quotes detected: 0.01%

“Proprofs”.

Gambar 3.2 Pencarian Proprofs (Sumber : Google) Development atau Pengembangan Jika pada tahap sebelumnya peneliti membuat kerangkanya, maka pada tahap ini peneliti membuat benda sungguhan berupa media pembelajaran sungguhan. Selain itu peneliti dalam tahap ini juga melakukan penyusunan bahan ajar, pengetikan, dan lain sebagainya. Cahyono et al (2020:17) mengemukakan bahwa

id: 17

Quotes detected: **0.05%**

“Development merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk”.

Berikut adalah tampilan dari produk yang akan digunakan dalam penelitian. Masukkan ID dengan mengisi nama email untuk bisa masuk dan menggunakan aplikasi tersebut. Gambar 3.3 Mengisi Identitas (Sumber : Proprofs.2010) Selanjutnya cari kata

id: **18**

Quotes detected: **0.02%**

“Brain Game”

pada layar, lalu klik. Gambar 3.4 Pemilihan Ikon (Sumber : Proprofs.2010) Kemudian akan muncul berbagai macam game, pilih

id: **19**

Quotes detected: **0.02%**

“Crossword Puzzle Game”

dengan mengklik

id: **20**

Quotes detected: **0.02%**

“Create Game”.

Gambar 3.5 Pemilihan Ikon pada Proprofs (Sumber : Proprofs.2010) Lalu akan muncul kotak-kotak yang harus diisi berupa judul TTS yang dikembangkan, deskripsi dari judul, dan jawaban serta pertanyaan untuk mengisi kotak-kotak TTS.

JAWABAN DARI SOAL PADA MEDIA SOAL PADA MEDIA JUDUL MEDIA Gambar 3.6 Membuat Judul. Soal, Dan Jawaban (Sumber : Proprofs.2010) Jika kotak pertanyaan dan jawaban kurang, dapat ditambahkan dengan cara mengklik

id: **21**

Quotes detected: **0.02%**

“Add More Word”

sesuai keinginan. Gambar 3.7 Penambahan Sel Sebagai Tempat Soal Dan Jawaban (Sumber : Proprofs.2010) Setelah diisi semua sesuai dengan materi, klik

id: **22**

Quotes detected: **0.02%**

“Create My Game”

Gambar 3.8 Pemilihan Ikon (Sumber : Proprofs.2010) Tunggu beberapa saat, lalu akan muncul kata

id: **23**

Quotes detected: **0.02%**

“Play Game”.

Lalu mainkan! Gambar 3.9 Pemilihan Ikon (Sumber : Proprofs.2010) Untuk mengirimkan alamat aplikasi, klik tanda

id: **24**

Quotes detected: **0.01%**

“ / ”

sebelah kiri kotak-kotak TTS blok di salah satu alamat. Lalu tekan

id: **25**

Quotes detected: **0.01%**

“Ctrl+C”

pada keyboard. Kemudian buka WhatsApp dan pilih grup yang akan digunakan untuk menge-share. Gambar 3.10 Tampilan Dari Media TTS (Sumber : Proprofs.2010) Setelah itu tekan lama pada layar pesan WhatsApp lalu klik tempel. Alamat sudah dapat digunakan dan siswa dapat menggunakan. Implementation atau Penerapan Implementasi merupakan langkah nyata untuk mempraktikkan hasil rancangan yang telah dibuat sedemikian rupa. Sama halnya dengan Cahyono et al (2020:17) yang mengatakan

id: **26**

Quotes detected: **0.26%**

“ Tahap implementation adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di-instal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan”.

Pada tahap ini peneliti akan mengetahui pengaruh terhadap kualitas penelitian yang berupa keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Setelah siswa menjawab soal yang terdapat di TTS lalu dikirim siswa akan mengetahui skor perolehan dari jawaban yang telah diisi. Berikut gambar yang akan muncul setelah siswa mengirim hasil jawabannya. Gambar 3.11 Pengisian Jawaban TTS (Sumber : Proprofs.2010) Evaluation atau evaluasi Evaluasi adalah proses dimana melihat apakah sistem pembelajaran yang telah dirancang telah berhasil secara maksimal ataukah perlu adanya perbaikan dalam pengaplikasiannya. Dari sini peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk atau media yang telah dibuatnya terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil yang telah diperoleh dari penelitian di SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri media teka teki silang memudahkan siswa dalam mengerjakan soal yan telah diberikan oleh pendidik, namun akan lebih efektif jika media tersebut dapat digunakan tanpa harus menggunakan jaringan internet. Lokasi Dan Subjek Penelitian Lokasi Penelitian ini dilakukan di SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri, alasan dipilihnya sekolah tersebut dikarenakan pada mata pelajaran IPA di SDN tersebut belum adanya media yang sesuai dengan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Selain itu, sekolah tersebut merupakan tempat yang digunakan untuk praktik magang. Sehingga, sebelum pembuatan skripsi berlangsung telah melakukan praktik di sekolah tersebut serta dapat mengetahui permasalahan dalam pembelajaran pada materi tersebut. Subjek Penelitian

Subjek penelitian meliputi subjek validasi, uji coba, evaluasi dan keterterapan produk. Validasi produk oleh ahli di bidang media dan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Subjek uji coba adalah siswa kelas V di sekolah dasar yang berada di Kota Kediri yaitu SDN Ngetih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri. Guru kelas V SDN Ngetih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri menjadi subjek dalam evaluasi dan terapan produk melalui tanggapan setelah diterapkannya media pembelajaran teka teki silang. Uji Coba Model/Produk Uji coba model/produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk bahan penelitian. Selain itu digunakan untuk melihat keefektifan, efisien dan daya tarik dari produk atau media yang telah dibuat serta sesuai dengan mata pelajaran yang telah dipilih. Untuk itu, perlu adanya desain uji coba dan subjek uji coba. Desain Uji Coba Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Oleh sebab itu media Teka Teki Silang harus divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, yang kemudian di dilakukan revisi tahap 1. Serta divalidasi oleh guru kelas untuk memperoleh revisi tahap 2 yang kemudian dapat diujicobakan kepada siswa SDN Ngetih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri kelas V. Dalam uji coba terjadi dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba yang dilakukan oleh 10 siswa yang dipilih secara acak, yang kemudian melakukan perbaikan terhadap produk jika diperlukan. Subjek Uji Coba Subjek penelitian merupakan subjek yang dijadikan percobaan penelitian. untuk lebih jelasnya, subjek dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut. Guru kelas V SDN Ngetih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri. 5 siswa yang dipilih secara acak pada kelas V-A SDN Ngetih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri, untuk uji coba draf awal produk (kelompok terbatas). Seluruh siswa kelas V-B SDN Ngetih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri, untuk uji coba luas sejumlah 22 siswa. Validasi Model/Produk Validasi produk penelitian pengembangan ini mencakup. Ahli Media Ahli media yang melakukan uji validasi media dalam penelitian ini adalah Nurita Primasatya, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah matematika serta media interaktif di UN PGRI Kediri. Ahli Materi Ahli materi yang melakukan uji validasi materi adalah Farida Nurlaila Z., M.Pd selaku ahli materi atau dosen pengampu mata kuliah IPA di UNP Kediri. Praktisi Praktisi yang melakukan uji validasi media

id: 27

Plagiarism detected: 0.24% https://jdih.surabaya.go.id/pdfdoc/prolegda_1.p...

0.6%

<https://jdih.surabaya.go.id/pdfdoc/prolegda...>

dalam penelitian ini adalah guru kelas V SDN Ngetih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri, yaitu Susi Rohmawati, S.Pd. Instrumen Pengumpulan Data Pengembangan Instrumen Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

dengan menggunakan kuesioner untuk memperoleh informasi dari responden mengenai kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan. kuesioner tersebut berupa tanggapan-tanggapan tentang produk yang dikembangkan yakni terdapat 5 pilihan jawaban, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1). Jika diberikan tanggapan

id: 28

Quotes detected: 0.02%

“Sangat Baik”

pada angket yang telah diberikan maka diberi skor

id: 29

Quotes detected: 0.01%

“5”

dan seterusnya. Untuk lebih jelasnya akan dicantumkan dalam tabel di bawah ini. Tabel 3.1 Tabel Uji Kelayakan Skor Kumulatif Skor Kuantitatif Keterangan 5 Sangat Baik Tidak perlu revisi 4 Baik Revisi kecil 3 Cukup Baik Revisi sedang 2 Kurang Baik Revisi besar 1 Sangat Kurang Baik Tidak dapat digunakan (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Validasi Instrumen Validasi instrumen digunakan untuk melihat valid atau tidaknya instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu. Kriteria-kriteria tersebut yaitu: Tabel 3.2 Kisi-Kisi No. Indikator 1. Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar 2. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar 3. materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar 4. Pengembangan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator 5. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran 6. Materi dan model pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran 7. Media sesuai dengan materi pembelajaran (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Angket Media No. Aspek Indikator Skala Penilaian 1 2 3 4 5 1. Tampilan Media Bentuk media Kualitas bahan Kerapian media Kemenarikan media Ukuran produk Kejelasan tulisan Tema sesuai dengan pembelajaran Kesesuaian produk dengan materi 2. Penggunaan Kejelasan petunjuk penggunaan Kemudahan penggunaan Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok Jumlah Jumlah Skor Skor Persentase (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Tabel 3.4 Kisi kisi Validasi Angket Materi No Indikator Aspek Relevansi Materi Skor 1 2 3 4 5 1. Materi alat gerak dan fungsinya pada hewan sesuai dengan indikator pembelajaran. √ 2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. √ 3. Kelengkapan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan yang disajikan. √ 4. Kesesuaian materi alat gerak dan fungsinya pada hewan dengan tujuan pembelajaran. √ 5. Multimedia interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan √ 6. Soal yang diberikan sesuai dengan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. √ 7. Materi alat gerak dan fungsinya pada hewan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. √ 8. Kejelasan contoh alat gerak dan fungsinya pada hewan yang diberikan. √ Jumlah Skor 34 Skor Maksimal 40 Persentase Skor 85 (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru No Indikator Skala Penilaian 1 2 3 4 5 1. Media Teka Teki Silang memudahkan pembelajaran 2. Media sederhana dan lugas, tidak rumit 3. Tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoperasikan media Teka Teki Silang 4. Tampilan media membuat siswa mudah memahami materi 5. Media Teka Teki Silang meningkatkan minat belajar siswa 6. Jenis bahan media aman untuk siswa 7. Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa 8. Media Teka Teki Silang sangat menarik Jumlah Jumlah Skor Skor Persentase (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa No Indikator Skala

Penilaian 1 2 3 4 5 Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah Saya mengetahui petunjuk penggunaan media Teka Teki Silang ini Saya belajar materi menganalisis perubahan kalor dengan mudah menggunakan media ini Bahasa dalam media Teka Teki Silang mudah dipahami Materi dalam media Teka Teki Silang mudah dipahami Jumlah Skor Skor Persentase (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Teknik Analisis Data Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Sehingga rumusan masalah yang telah dibuat akan terjawab pada tahap teknik analisis data. Lebih jelasnya berikut penjelasannya. Tahapan-tahapan Analisis Data Kevalidan Tahapan yang pertama yaitu tahap kevalidan yang diperoleh dari dua ahli artinya ada dua data kevalidan dari ahli materi dan ahli media. Dua data tersebut dijumlahkan dan dibagi tiga untuk memperoleh hasil akhir yang valid. Data diperoleh dengan cara memberikan angket yang kemudian dicentang (√) pada kolom yang telah disediakan. Tabel 3.7 Skor Penilaian Angket Validasi Ahli Peringkat Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Kurang Baik 3 Tidak Baik 2 Sangat Tidak Baik 1 (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Menurut Akbar (2015:110-114) "Menghitung persentase hasil kevalidan berdasarkan angket dapat diturunkan rumus sebagai berikut : Nilai = skor yang diperoleh siswaskor maksimal x 100% Setelah itu menghitung jumlah siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 75, kemudian menghitung kelulusan klasikal dengan menggunakan rumus : KBK = siswa yang mencapai KKM/jumlah siswa x 100% Keterangan : KBK = ketentuan belajar klasikal 100% = konstanta Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria persentase sebagai berikut. Tabel 3.8 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan Tingkat Pencapaian (%) Kategori Validitas Keterangan 81-100 Sangat Valid Tidak Revisi 61-80 Valid Revisi Kecil 41-60 Cukup Valid Revisi Sedang 21-40 Kurang valid Revisi Besar 0-20 Sangat Kurang valid Tidak dapat Digunakan (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Jadi kualitas penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan dapat dinyatakan layak dimana telah mencapai kategori minimal valid. Kepraktisan Tahapan ini digunakan untuk melihat kepraktisan dari media yang digunakan dalam penelitian. Data Kepraktisan terbagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Penilaian dapat dilihat melalui hasil angket yang telah diisi oleh guru. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah rumus dari kepraktisan : $P = (\text{seluruh skor jawaban angket}) / n \times \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times 100\%$ Keterangan : P = menyatakan persentase penilaian N = jumlah seluruh item angket Hasil abalisis diatas saat diperoleh data sebagai berikut : Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media Teka Teki Silang Persentase (%) Kategori Kepraktisan Keterangan 81-100 Sangat Praktis Tidak Revisi 61-80 Praktis Revisi Kecil 41-60 Cukup Praktis Revisi Sedang 21-40 Kurang Praktis Revisi Besar 0-20 Tidak Praktis Tidak dapat Digunakan (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Keefektifan Tahapan ini digunakan untuk melihat seberapa efektifnya media yang digunakan dalam penelitian. data keefektifan dapat diukur menggunakan instrumen tes pada soal kuis yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas V memperoleh ≥ 75 (KKM) media tersebut dianggap efektif, namun jika KKM, media tersebut dianggap tidak efektif. Tahapan ini dapat dilihat melalui hasil tes siswa. untuk tahapannya yaitu, sebagai berikut : Menghitung skor tes hasil belajar siswa Rumus untuk mengetahui nilai siswa yaitu Nilai siswa = skor perolehan siswaskor maksimal x 100% Menghitung jumlah siswa yang mencapai nilai KKM yaitu nilai kurang lebih 75. Kemudian menghitung kelulusan secara klasikal dengan menggunakan rumus : KBK = siswa yang mencapai KKM/jumlah siswa x 100% Keterangan : KBK = ketentuan belajar klasikal 100% = konstanta Untuk lebih jelasnya berikut tabel penilaian keefektifannya : Tabel 3.10 Kriteria penilaian Hasil Uji Keefektifan Presentase (%) Kategori Keefektifan Keterangan 81-100 Sangat Efektif Tidak Revisi 61-80 Efektif Revisi Kecil 41-60 Cukup Efektif Revisi Sedang 21-40 Kurang Efektif Revisi Besar 0-20 Tidak Efektif Tidak dapat Digunakan (Sumber : Akbar, 2015:110-114) Norma Pengujian Norma pengujian dilakukan untuk mengambil keputusan akhir dari penelitian. Selain itu untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah di uji cobakan. Jika produk yang telah diujicobakan telah sesuai dengan kriteria yang telah dianalisis pada tahapan uji coba maka, penelitian dinyatakan telah lulus atau berhasil. Sehingga tidak perlu direvisi. Namun jika belum mencapai hasil yang maksimal maka, lebih baik melakukan revisi agar menghasilkan yang lebih baik. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan Deskripsi Hasil Studi Lapangan Studi pendahuluan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis potensi dan masalah. Analisis potensi dan masalah dilakukan dengan observasi pada pembelajaran materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Dari hasil observasi, potensi yang ditemukan adalah guru menggunakan media pembelajaran yang sering digunakan pada umumnya yaitu media visual seperti, buku paket tema. Sedangkan masalah yang ditemukan pada saat observasi pembelajaran alat gerak dan fungsinya pada hewan di kelas V SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri adalah ketika guru mengajar media pembelajaran yang sering digunakan adalah siswa sering merasa bosan karena pembelajaran yang berlangsung secara monoton serta media yang digunakan adalah media visual yang berisikan materi atau penjelasan dimana lebih banyak berisikan narasi dibandingkan gambar-gambar yang imajinatif. Selain itu, pemilihan gambar yang tersedia cenderung monoton. Hal ini menyebabkan siswa jenuh dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Interpretasi Hasil Studi Lapangan Hasil studi lapangan yang dilaksanakan di SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat pada proses pembelajaran adalah kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil studi lapangan tersebut dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berupa teka teki silang berbasis komputer. Dengan adanya media teka teki silang berbasis komputer diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran teka teki silang berbasis komputer diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu dengan adanya teka teki silang berbasis komputer dapat melatih daya ingat siswa serta membiasakan siswa untuk berfikir secara kritis khususnya pada materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Desain Awal Media Dari hasil studi lapangan dikembangkan media pembelajaran teka teki silang berbasis komputer untuk materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Desain awal pembuatan media teka teki silang berbasis komputer yakni penyusunan komponen-komponen teka teki silang yang terdiri atas judul, materi pokok dari alat gerak dan fungsinya pada hewan, soal, dan jawaban. Berikut merupakan tampilan desain dari media teka teki silang berbasis komputer. Gambar 4.1 Desain Awal Produk (Sumber : Proprofs.2010) Tampilan Media Tampilan atas pada media tersebut terdapat judul dari teka-teki silang. Selain itu terdapat

tampilan waktu yang berjalan dalam mengerjakan TTS yang berada di bawah judul. Di bawahnya terdapat tabel teka teki silang yang harus diisi oleh siswa. Kemudian di bawahnya atau di sampingnya terdapat soal dari tabel TTS tersebut yang sudah dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni untuk soal kategori mendarat dan menurun. Untuk mengirimkan hasil jawabannya, siswa dapat menekan kata "Submit" atau "Kirim" yang berada di antara judul dan tabel TTS. Tampilan Huruf Untuk huruf yang digunakan dalam media TTS ini dapat dikatakan cukup besar dan jelas. Hal ini dapat terlihat dari beberapa perbedaan dari tampilan huruf yang tersedia. Dimana huruf yang digunakan sebagai judul memiliki ukuran yang lebih besar dari huruf lainnya. Selanjutnya huruf yang digunakan untuk acuan mengirim jawaban ukurannya lebih kecil namun diberi warna biru sebagai pembeda. Sedangkan huruf yang digunakan dalam soal dan jawaban didalam tabel tergolong cukup karena dapat terbaca oleh siswa. Tampilan Bahasa Bahasa yang digunakan dalam media teka teki silang berbasis komputer ini tergantung bahasa yang telah di setting pada google di handphone, laptop maupun komputer yang digunakan. Sehingga jika bahasa yang tersetting menggunakan bahasa Inggris maka bahasa dalam media tersebut juga menggunakan bahasa Inggris. Contohnya yang tersetting sesuai bahasa google adalah kata

id: **30**

Quotes detected: **0.01%**

"Kirim",

id: **31**

Quotes detected: **0.01%**

"Menyerah",

dan

id: **32**

Quotes detected: **0.02%**

"Main Lagi".

Kecuali bahasa pada judul, soal, dan jawaban dari tampilan TTS akan menggunakan bahasa Indonesia Tampilan Pendukung Lainnya Tampilan pendukung lainnya tersedia aplikasi pilihan yang dapat men-share atau berbagi alamat penggunaan TTS tersebut. Yakni dapat dibagikan melalui facebook, twitter, pinterst, reddit maupun hanya menyalin alamat dari tampilan TTS tersebut. Selain itu terdapat petunjuk penggunaan TTS berbasis komputer yang menjelaskan langkah-langkah untuk menjawab soal TTS. Serta terdapat ikon printer untuk mencetak tampilan TTS yang terdiri dari judul, soal dan tabel TTS yang dapat diatur dari segi warna tabel, ukuran kertas, bentuk kertas, halaman kertas, serta dapat disimpan sesuai jenis file (semua printer atau PDF). Pengujian Media Terbatas Hasil Uji Validasi Hasil Uji Validasi Media Validasi dilakukan guna mengetahui media teka teki silang berbasis komputer. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media yakni Nurita Primasatya, M.Pd. pada tanggal 28 Desember 2021. Hasil penilaian konstruksi media teka teki silang dapat dipaparkan sebagai berikut. Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media No. Aspek Indikator Skala Penilaian 1 2 3 4 5 Tampilan Media Bentuk media Kualitas bahan Kerapian media Kemenarikan media Ukuran produk Kejelasan tulisan Tema sesuai dengan pembelajaran Kesesuaian produk dengan materi 2. Penggunaan Kejelasan petunjuk penggunaan Kemudahan penggunaan Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok Total Skor 44 Skor Maksimal 55 Persentase Skor 80 Rumus: Kriteria Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 = \frac{44}{55} \times 100 = 80\%$ Kriteria kevalidan menurut (Akbar, 2015:41) jika persentase 61% – 80% maka dapat dikatakan valid sedangkan analisis data validasi konstruksi media teka teki silang menunjukkan hasil 80%, dengan demikian media pembelajaran teka teki silang dinyatakan valid atau dapat digunakan hanya revisi sedikit. Hasil Uji Validasi Materi Pada pengembangan media pembelajaran teka teki silang berbasis komputer materi yang diembankan erupa materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Sebelum melakukan uji coba terbatas, maka dilakukan validasi materi. Validasi materi dilakukan guna mengetahui kelayakan materi. Validasi materi ini dilakukan oleh ahli materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yakni Farida Nurlaila Z., M.Pd. pada tanggal 23 Desember 2021. Adapun hasil penilaian materi dapat dipaparkan sebagai berikut. Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi No Indikator Aspek Relevansi Materi Skor 1 2 3 4 5 Materi alat gerak dan fungsinya pada hewan sesuai dengan indikator pembelajaran. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. Kelengkapan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan yang disajikan. Kesesuaian materi alat gerak dan fungsinya pada hewan dengan tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan Soal yang diberikan sesuai dengan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Materi alat gerak dan fungsinya pada hewan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Kejelasan contoh alat gerak dan fungsinya pada hewan yang diberikan. Jumlah Skor 34 Skor Maksimal 40 Persentase Skor 85 Rumus: Kriteria Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 = \frac{34}{40} \times 100 = 85\%$ Kriteria kevalidan menurut Akbar (2015:41) jika persentase 81%-100% maka dapat dikatakan sangat valid sedangkan analisis data validasi materi menunjukkan hasil 85%, dengan demikian media pembelajaran teka teki silang dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Interpretasi Hasil Uji Validasi Validasi produk pembelajaran teka teki silang dilakukan dengan uji validitas media dan materi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, validasi media mendapatkan persentase 80% dan hasil validasi materi memperoleh persentase 85%. Keterangan hasil validasi digambarkan pada tabel berikut ini. Tabel 4.3 Hasil Validasi No. Aspek Validasi Skor Presentase Kevalidan Validasi media 44 80 Valid Validasi materi 34 85 Sangat Valid Berdasarkan hasil persentase skor rata-rata dari masing-masing ahli validasi menunjukkan bahwa yang diperoleh sebesar 82,5%, maka media teka teki silang dikategorikan valid dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi sesuai dengan pedoman kriteria kevalidan. Desain Akhir Produk Media teka teki silang yang telah divalidasi melalui validator akan diketahui komentar, saran, dan masukan sebagai dasar perbaikan media teka teki silang. Komentar dan saran validator pada media teka teki silang antara lain yaitu kurang adanya petunjuk penggunaan media. Adapun tampilan akhir media teka teki silang setelah divalidasi ditunjukkan pada tabel berikut. Sebelum Direvisi Setelah Direvisi Tabel 4.2 Perbandingan Tampilan Media (Sumber : Proprofs.2010) Uji Kepraktisan Media Teka Teki Silang Respon guru dilakukan guna mengetahui respon guru terhadap media teka teki silang yang telah dikembangkan. Respon guru ini dilakukan oleh Ibu Susi

Rahmawati S.Pd. selaku guru kelas V di SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri. Penilaian respon guru dilakukan pada hari Selasa tanggal 3 Januari 2022. Hasil respon guru terhadap pengembangan media teka teki silang sebagai berikut. Tabel 4.4 Hasil Respon Guru No Indikator Skala Penilaian 1 2 3 4 5 1. Media Teka Teki Silang memudahkan pembelajaran \checkmark 2. Media sederhana dan lugas, tidak rumit \checkmark 3. Tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoperasikan media Teka Teki Silang \checkmark 4. Tampilan media membuat siswa mudah memahami materi \checkmark 5. Media Teka Teki Silang meningkatkan minat belajar siswa \checkmark 6. Jenis bahan media aman untuk siswa \checkmark 7. Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa \checkmark 8. Media Teka Teki Silang sangat menarik \checkmark Jumlah 35 Jumlah Maksimal 40 Persentase Skor 87,5% Tabel 4.4 menyatakan bahwa hasil respon guru terhadap media teka teki silang sebesar 87,5%. Hal ini membuktikan bahwa respon guru sangat baik atau dapat dikatakan sangat praktis sehingga media teka teki silang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar tanpa revisi sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Selain itu, untuk mengetahui kepraktisan dari pengembangan media teka teki silang perlu adanya angket atau respon dari siswa. Dimana siswa memberikan respon yang sesuai dengan media yang telah diberikan. Penilaian respon siswa ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 3 Januari 2022. Hasil respon siswa terhadap pengembangan media teka teki silang sebagai berikut. Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa Setelah Menggunakan Media Teka Teki Silang No Nama Skor Perolehan Responden Tiap Pernyataan Hasil 1 2 3 4 5 1. Cyntia Meta S. 5 4 4 5 5 23 2. Dafa Atmaja 4 4 4 5 5 22 3. Dinar Lailatul R. 5 4 5 5 5 24 4. Hernanda Eky I. 5 5 5 5 5 25 5. Hasta Muzaki 5 5 4 5 5 24 Jumlah Skor 118 Skor Maksimal 125 Persentase Skor 94,4% Berdasarkan respon siswa terhadap media teka teki silang berbasis komputer melalui siswa kelas V-A SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri memperoleh persentase 94,4% yang berarti media teka teki silang sangat praktis atau dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Berdasarkan tabel 4.5 dan tabel 4.6 dapat diperoleh data respon guru serta siswa dengan menghitung dari hasil kedua tersebut menggunakan rumus rata-rata hasil angket respon sebagai berikut. Rumus: $P \text{ rata-rata} = \frac{\sum x_{SM}}{n} \times 100\%$ $P \text{ rata-rata} = \frac{87,5+94,4}{2} : 100 \times 100\%$ $P \text{ rata-rata} = 90,95 : 100 \times 100\% = 90,95\%$ atau dibulatkan menjadi 91% Berdasarkan respon guru dan siswa terhadap media teka teki silang kelas V SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri memperoleh hasil rata-rata persentase kepraktisan sebesar 91% yang berarti media teka teki silang sangat praktis atau dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Uji Keefektifan Media Teka Teki Silang Melalui Pre Test dan Post Test Uji coba terbatas dilakukan guna mengetahui efektivitas media teka teki silang yang digunakan dalam pembelajaran pada kelompok kecil. Uji coba terbatas ini dilakukan secara langsung pada tanggal 3 Januari 2022 di SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri. Subjek uji coba terbatas adalah 5 siswa kelas V-A. Pada uji coba terbatas, langkah-langkah kegiatan yang dilakukan yaitu 1) siswa mengerjakan pre test, 2) siswa diberikan materi yang sesuai dengan media yang dikembangkan, 3) siswa diberikan media teka teki silang. Pre test uji coba terbatas yang dilakukan oleh siswa selanjutnya dianalisis sesuai dengan pedoman penilaian. Hasil analisis penilaian pre test uji coba terbatas dipaparkan pada tabel berikut. Tabel 4.6 Data Nilai Pre Test Uji Terbatas No Nama Siswa KKM Nilai Pre-Test Keterangan 1. Cyntia Meta S. 75 72 TT 2. Dafa Atmaja 75 79 TT 3. Dinar Lailatul R. 75 65 TT 4. Hernanda Eky I. 75 72 TT 5. Hasta Muzaki 75 58 TT Jumlah 346 Rata-Rata 69,2 Keterangan: T= Tuntas, TT= Tidak Tuntas Tabel 4.6 menunjukkan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan belum sepenuhnya diterima dengan maksimal oleh siswa. Hasil persentase dari soal pre test uji coba terbatas menghasilkan persentase sebanyak 69% yang artinya kurang dari KKM. Hal ini dipengaruhi hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Rendahnya hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan belum menarik siswa. Dalam kegiatan pendidik masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan hanya menggunakan buku siswa dan guru sebagai media pembelajaran guna membantu siswa dalam memahami materi. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga siswa lebih tertarik dan hasil pembelajaran dapat maksimal. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas Siswa dinyatakan mampu menggali materi dari alat gerak dan fungsinya pada hewan jika 60% dari jumlah siswa mendapatkan nilai 75 sesuai dengan standar KKM. Hasil penilaian post test dari uji coba terbatas terlihat sebanyak 5 siswa mendapatkan nilai kurang dari 75. Angka ini menunjukkan persentase nilai siswa sebesar 100%. Dapat disimpulkan pada uji terbatas yang dilakukan, siswa dinyatakan kurang mampu untuk menggali materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Program tindak lanjut akan dilaksanakan apabila 10% dari 5 siswa mendapatkan nilai di bawah standar KKM 75, yakni dengan cara memberikan perlakuan secara khusus yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran klasikal. Akan tetapi, program ini tidak diberlakukan karena hasil dari uji coba terbatas siswa telah dinyatakan kurang mampu untuk menggali materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Pengujian Luas Deskripsi Uji Coba Luas Uji coba luas dilakukan guna mengetahui efektivitas media teka teki silang yang digunakan dalam pembelajaran pada kelompok besar. Uji coba luas ini dilaksanakan pada tanggal 3 Januari 2022 di SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri. Subjek uji coba luas adalah 22 siswa kelas V-B. Pada uji coba luas, langkah-langkah kegiatan yang dilakukan yaitu Guru memberikan soal pre test yang kemudian dikerjakan oleh siswa. Guru menjelaskan materi yang sesuai dengan soal pre test maupun yang terdapat dalam media yang dikembangkan kepada siswa Guru memberikan waktu siswa untuk bertanya jawab terkait materi yang dikembangkan. Guru menjelaskan penggunaan media yang akan digunakan siswa sesuai dengan materi yang telah dikembangkan. Guru membagikan alamat media yang dikembangkan kepada siswa untuk dikerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Guru bersama siswa membahas soal yang terdapat dalam media yang sudah dikerjakan. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dijelaskan. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas Hasil Pengujian Keefektifan Media Teka Teki Silang Melalui Post Test Post test uji coba luas yang dilakukan oleh siswa selanjutnya dianalisis sesuai dengan pedoman penilaian. Hasil analisis penilaian post test uji coba luas dipaparkan pada tabel berikut. Tabel 4.7 Data Nilai Pre Test dan Post Test Uji Luas No Nama Siswa KKM Nilai Post Test Kriteria 1 Agata Khoirun N. 75 85 T 2 Ahmad Ibrahim M. 75 90 T 3 Aila Azura Azzahra 75 90 T 4 Ambar Nur Cahya 75 90 T 5 Andhita Putri R. 75 100 T 6 Ardan Nadia Faza 75 90 T 7 Arga Vebriano 75 90 T 8 Arta Tirta Akasa 75 85 T 9 Binti Nurul M. 75 90 T 10 Bunga Arum S. 75 100 T 11 Cortinovis A. 75 80 T 12 Febi Karin R. 75 100 T 13 Franchesco F. 75 95 T 14 Galih Wisnu W. 75 100 T 15 Hasna Humaira R. 75 80 T 16 Indah Maulidia 75 85 T 17 Johan Pramana K. 75 100 T 18 Kesya Ma'rifatus S. 75 80 T 19

Moh. Nizam A. 75 100 T 20 Nayzila Agistya C. 75 80 T 21 Rezky Davino P. 75 95 T 22 Zahra Uslifatul J 75 90 T Jumlah 1.650 1.995 Rata-Rata 75 90,681 Keterangan: T= Tuntas, TT= Tidak Tuntas Dengan menggunakan rumus: Nilai rata-rata kelas = Jumlah nilai tes peserta didik / Jumlah seluruh peserta didik. Nilai rata-rata kelas sebelum menggunakan media pembelajaran = Jumlah nilai tes peserta didik / Jumlah seluruh peserta didik = $3465 = 69,2$ dibulatkan menjadi 69. Nilai rata-rata kelas setelah menggunakan media pembelajaran = Jumlah nilai tes peserta didik / Jumlah seluruh peserta didik = $199522 = 90,680$ atau dibulatkan menjadi 91. Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas V sebelum menggunakan media teka teki silang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) senilai 75. Rata-rata nilai pre test siswa adalah 69, nilai ini masih dibawah KKM 75 sehingga siswa belum mencapai standar KKM yang ditetapkan. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dinyatakan baik apabila memperoleh nilai sama atau lebih tinggi dari nilai KKM. Setelah diberi perlakuan yakni media pembelajaran dengan menggunakan teka teki silang nilai siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil nilai post test siswa. Rata-rata nilai post test siswa adalah 91%. Nilai tersebut diatas KKM 75 sehingga sudah mencapai standar KKM. Berdasarkan pedoman keefektifan, media teka teki silang yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan sangat efektif dan layak untuk materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas V sebelum menggunakan media teka teki silang berbasis komputer belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) senilai 75. Rata-rata nilai pre test siswa adalah 69%, nilai ini masih dibawah KKM 75 sehingga siswa belum mencapai standar KKM yang ditetapkan. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dinyatakan baik apabila memperoleh nilai sama atau lebih tinggi dari nilai KKM. Setelah diberi perlakuan yakni pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teka teki silang nilai siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil nilai post test siswa. Rata-rata nilai post test siswa adalah 91%. Nilai tersebut diatas KKM 75 sehingga sudah mencapai standar KKM. Berdasarkan pedoman keefektifan, media teka teki silang yang digunakan pada uji luas mencapai ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan perolehan tersebut, media teka teki silang dapat dinyatakan sangat efektif untuk digunakan pada materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Refleksi dan Konfirmasi Hasil Uji Coba Luas Siswa dinyatakan mampu mengerjakan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan jika 60% dari jumlah siswa mendapatkan nilai 75 sesuai dengan standar KKM. Hasil penilaian dari uji coba luas terlihat sebanyak 22 siswa mendapatkan nilai lebih dari 75. Angka ini menunjukkan persentase sebesar 100%. Dapat disimpulkan pada uji luas yang dilakukan, siswa dinyatakan mampu untuk mengerjakan teka teki silang materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Program tindak lanjut akan dilakukan apabila 10% dari 22 siswa mendapatkan nilai dibawah 75, yaitu dengan memberikan perlakuan secara khusus yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran klasikal. Akan tetapi, program ini tidak diberlakukan karena hasil uji luas yang dilakukan siswa telah dinyatakan mampu untuk mengerjakan teka teki silang materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Pembahasan Hasil Pengembangan Spesifikasi Media Teka Teki Silang Berbasis Komputer Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran teka teki silang. Media teka teki silang merupakan hasil pengembangan yang dibuat menggunakan aplikasi Proprofs. Pada teka teki silang memuat indikator diantaranya: mendeskripsikan alat gerak dan fungsinya pada hewan. Media teka teki silang ini dapat dikerjakan menggunakan handphone, laptop, atau komputer yang telah terhubung dengan internet dimana membuat media bersifat fleksibel sehingga memudahkan siswa dalam menggunakannya. Pada tampilan media teka teki silang terdapat beberapa icon pelengkap dalam penggunaannya seperti tersedia aplikasi pilihan yang dapat men-share atau berbagi alamat penggunaan TTS tersebut. Yakni dapat dibagikan melalui facebook, twitter, pinterest, reddit maupun hanya menyalin alamat dari tampilan TTS tersebut. Selain itu terdapat petunjuk penggunaan TTS berbasis komputer yang menjelaskan langkah-langkah untuk menjawab soal TTS. Serta terdapat ikon printer untuk mencetak tampilan TTS yang terdiri dari judul, soal dan tabel TTS yang dapat diatur dari segi warna tabel, ukuran kertas, bentuk kertas, halaman kertas, serta dapat disimpan sesuai jenis file (semua printer atatu PDF). Kevalidan Media Teka Teki Silang Berbasis Komputer Kevalidan media teka teki silang diperoleh berdasarkan hasil validasi media dan hasil validasi materi. Media teka teki silang memperoleh persentase skor sebesar 80% untuk validasi media dan 85% untuk validasi materi. Berdasarkan kriteria penilaian pada tabel 3.8 jika persentase 61%-80% maka dapat dikatakan valid, sedangkan analisis data validasi media dan materi menunjukkan hasil rata-rata persentase sebesar 82,5%. Dengan demikian hasil rata-rata validasi media teka teki silang menunjukkan hasil persentase diantara 81%-100% sehingga media teka teki silang berbasis komputer dinyatakan sangat valid atau dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu direvisi. Kepraktisan Media Teka Teki Silang Pada analisis kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket respon guru dan peserta didik hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif pada pembelajaran alat gerak dan fungsinya pada hewan. Hasil uji coba terbatas dapat dilihat dari perolehan hasil rata-rata angket respon peserta didik dan guru, berdasarkan hasil data kepraktisan yang diperoleh dari angket guru yaitu 87,5% sedangkan hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket peserta didik yaitu 94,4%. Maka hasil rata-rata kepraktisan dari angket guru dan angket peserta didik yaitu sebesar 91% dengan pendoman pada kriteria kepraktisan, dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dikatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan Media Teka Teki Silang Keefektifan media teka teki silang diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa (Post Test) setelah menggunakan media teka teki silang. Berdasarkan hasil data analisis, nilai hasil belajar siswa telah melampaui nilai standar KKM yakni 75. Rata-rata nilai pre test pada uji terbatas sebesar 69% dan rata-rata nilai post test pada uji luas sebesar 91%. Ketuntasan belajar klasikal pada uji terbatas memperoleh persentase sebesar 100% dan ketuntasan belajar klasikal pada uji luas juga memperoleh persentase sebesar 100%. Dalam hal ini media teka teki silang dinyatakan efektif untuk uji terbatas dan efektif untuk uji luas. Hasil persentase di atas disesuaikan dengan kriteria penilaian ketuntasan belajar klasikal pada tabel 3.10. Dalam tabel tersebut diterangkan bahwa persentase ketuntasan 80% termasuk klasifikasi efektif. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Teka Teki Silang Prinsip-Prinsip Media Teka Teki Silang Prinsip-prinsip pengembangan teka teki silang yakni sebagai berikut. Membantu guru dalam proses pembelajaran IPA khususnya pada materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Membantu siswa dalam memahami materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Meningkatkan kemampuan daya ingat pada siswa. Melatih berpikir kritis pada siswa. Keunggulan Media Teka Teki Silang Media teka teki silang sesuai dengan materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Media teka teki silang menggunakan alat elektronik berupa handphone atau laptop. Dapat dicetak menggunakan kertas sesuai pilihan pada ikon yang terdapat di media sehingga siswa dapat menggunakan namun mengerjakannya berupa kertas lembaran. Tulisan pada layar jelas sehingga siswa dapat mengerjakan dengan mudah. Dilengkapi dengan jam berjalan pada tampilan layar untuk menjadikan siswa menjadi disiplin terhadap waktu. Pada tampilan layar media TTS terdapat ikon pendukung lainnya seperti petunjuk penggunaan media untuk mempermudah pengerjaan siswa. Kelemahan Media Teka Teki Silang Media teka teki silang tidak dapat digunakan jika pada alat elektronik jika terhubung dengan internet. Tampilan media teka teki silang tidak ada gambar atau animasi gerak yang membuat siswa lebih tertarik. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Teka Teki Silang Faktor Pendukung Implementasi Media Teka Teki Silang Adapun faktor pendukung dalam pengimplementasian media teka teki silang yakni sebagai berikut. Melatih siswa dalam daya ingat. Melatih siswa untuk berpikir kritis. Rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa pada media teka teki silang. Siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Penghambat Implementasi Media Teka Teki Silang Adapun faktor penghambat dalam mengimplementasikan media teka teki silang yakni sebagai berikut. Pembuatan media teka teki silang menggunakan aplikasi Proprofs sehingga membutuhkan jaringan internet yang baik dalam pengembangan maupun pengimplementasiannya. Tampilan teka teki silang tidak dapat diberikan gambar maupun animasi bergerak agar siswa lebih tertarik dengan media. Skor dari pekerjaan siswa tidak dapat dilihat langsung oleh guru atau pembuat soal (memerlukan perantara seperti harus discreenshoot lalu dikirim melalui grup WhatsApp). BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI Simpulan Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Media teka teki silang dinyatakan valid. Kevalidan teka teki silang dapat dibuktikan dari hasil validasi media dan validasi materi. Dengan demikian rata-rata kevalidan media teka teki silang memiliki hasil persentase sebesar 82,5% dan dinyatakan sangat valid. Kriteria ini menunjukkan peringkat sangat baik sehingga media teka teki silang berbasis komputer tidak perlu revisi dan dapat digunakan untuk materi alat gerak dan fungsinya pada hewan kelas V sekolah dasar. Media teka teki silang dinyatakan praktis. Kepraktisan media teka teki silang dapat dibuktikan dari hasil angket respon guru dan siswa. Respon guru terhadap media teka teki silang sangat baik. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan dari media pembelajaran teka teki silang sebesar 91% serta dapat dikatakan sangat praktis atau tidak perlu revisi. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil respon guru terhadap media teka teki silang yang diberikan kepada guru kelas V. Media teka teki silang dinyatakan efektif. Keefektifan media TTS dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria persentase ketuntasan klasikal sebesar 80% atau hanya revisi kecil. Kriteria ini menunjukkan klasifikasi efektif, sehingga siswa kelas V SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri dapat menerapkan media dalam pembelajarandi sekolah dasar. Dari penelitan yang telah dilakukan, media teka teki silang dapat membantu pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan telah di uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dalam penerapannya. Siswa menjadi lebih bisa fokus dalam suatu materi terutama pada materi IPA yaitu alat gerak dan fungsinya pada hewan dan fungsinya. Sehingga media teka teki silang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai post test siswa yang meningkat dengan signifikan, sehingga dalam proses pebelajaran yaitu mengusir kebosanan, menambah perbendaharaan kosakata (keterampilan dalam kosakata dan penalaran), meningkatkan kemampuan mengeja, tidak pernah usang yang dapat menambah pemahaman siswa dalam suatu materi sehingga tujuan belajar akan tercapai secara maksimal. Saran Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran teka teki silang yang telah dilakukan dapat diberikan saran sebagai berikut. Bagi Peneliti Lain Sejenis Penelitian media teka teki silang diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian lain yang sejenis dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya disesuaikan dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan. Selain itu, peneliti lain yang sejenis dapat membuat media teka teki silang menggunakan aplikasi tanpa menggunakan internet dalam pengembangan maupun pengimplementasiannya. Tampilan pada teka teki silang sebaiknya dapat memuat gambar maupun animasi bergerak agar siswa lebih tertarik dengan media. Serta hasil pekerjaan siswa dapat langsung dikirimkan langsung kepada guru atau pembuat soal tanpa adanya perantara (guru dapat langsung mengetahui hasil pengerjaan siswa setelah pekerjaan dikirim). Bagi Guru Dalam meningkatkan proses pembelajaran, agar tidak terkesan monoton guru dapat menerapkan dengan model-model pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, penggunaan media yang inovatif, serta pengelolaan kelas yang lebih intensif. Implikasi Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut. Implikasi Teoritis Media teka teki silang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Implikasi Praktis Bagi Guru Media teka teki silang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. Selain itu, keberadaan media teka teki silang berbasis komputer diharapkan dapat memberikan motivasi untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Bagi Siswa Media teka teki silang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan menambah wawasan. Selain itu, dampak yang diperoleh siswa dengan adanya media teka teki silang berbasis komputer adalah ketika siswa menggunakan alat elektronik tidak hanya digunakan untuk bermain game namun dapat digunakan untuk belajar sebagai latihan daya ingat siswa dan daya berpikir kritis serta siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran sehingga membuat siswa paham tentang materi materi alat gerak dan fungsinya pada hewan.

DAFTAR PUSTAKA Akbar, S. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Aribowo, E. K. (2014). Media Pembelajaran DIY: Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri. <https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/nbkg5> Arsyad, A. (2015). Media Pembelajaran (A. Arsyad & A. Rahman (eds.); ed. Revisi). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Atapukang, N. (2016b). KreatifMembelajarkan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi dalam Berkomunikasi. Jurnal Media Komunikasi Geografi. Vol.17; No. 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mkg.v17i2.9027> Atiyah, Umi. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa.

Jurnal Internasional Pendidikan Nasional. Vol. 3; No.1. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17284> Basir, M. (2017). Pendekatan Pembelajaran (1st ed.). Sengkang: Lampena Intimedia. Cahyono, E., Lathif, S., & Pantiwati, Y. (2020). Berorientasi Pada Kemampuan Higher Order Thinking Skill

id: 33

Quotes detected: 0.02%

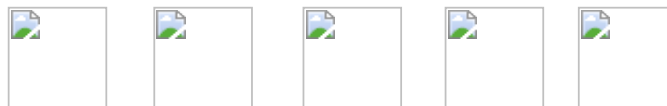
“ Hots ”

Tingkat Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi. Darmadi, D. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. Edukasi: Jurnal Pendidikan. 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/edukasi.v13i2.113> Gafur, A. (2012). Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran. In W. Djaja (Ed.), Yogyakarta: Ombak (cet. ke-1). Haryono. (2013). Pembelajaran IPA Yang Menarik Dan Mengasyikkan: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta : Kepel Press. Hernawan, A. H., & Resmini, N. (2010). Konsep Dasar dan Model-model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Universitas Terbuka.1–35. Khalilullah. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Pemikiran Islam, 37(1), 15–26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.309> Laksmi, P. K. (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 Mimbar PGSD Undiksha. 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjgsd.v2i1.2055> Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. Ilmu Keislaman Dan Peradaban, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107> Marlina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SDMI by Marlina (Z. Alfuad (ed.); 1st ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Maryanto. (2017). Buku Tematik Guru Kelas 5 Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Maulidyah, P. A. (2019). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. PhD Thesis; IAIN Tulungagung. <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/11980> Mustofa, S. S. . & A. M. H. (2017). Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pane, A. & M. D. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman.03(2). Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang (Penelitian Tindakan di Kelas Vi SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat. 11(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015> Rahayu, N. N. D. (2020). Alat Gerak hewan dan Manusia Dikemas dalam Media Pop-Up Book. Jurnal Internasional Pendidikan Dasar 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.24493> Sanjaya, W. (2015). Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group. Shofffa, S. (2021). Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi (M. I. A. Fathoni (ed.); 1st ed.). Agrapana Media. Silberman, M. L. (2020). Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia. Smaldino, S. E. (2014). Intructional Techonolgy and Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (9th ed.). Kencana Prenada Media Group. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta. Suryani, N. Setiawan, A. Putra, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya (pipih latifah (ed.); cetakan pertama). Bandung : Remaja Rosdakarya. Tegeh, I. M. (2014). Model Penelitian Pengembangan (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu. Trianto. (2012). Model Pembelajaran Terpadu (1st ed.). Jakarta: Bumi Aksara.

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. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)



[Plagiarism Detector](#) - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC

c78545b6-e295-4ce4-881f-e97b2073f06f

b84f2179d7734f061a82751653014c30

F86371D69A63561677D1663BE7FE7EF9

Check Type: Internet - via Google and Bing