

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG
MATERI ALAT GERAK DAN FUNGSINYA 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

Skripsi oleh:

FAJAR RIYANI
NPM: 17.1.01.10.0063

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG MATERI ALAT GERAK
DAN FUNGSINYA PADA HEWAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 14 Juli 2022

Pembimbing I



WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd
NIDN. 0713078602

Pembimbing II



ITA KURNIA, M.Pd
NIDN. 0701128306

Skripsi oleh:

FAJAR RIYANI
NPM: 17.1.01.10.0063

Judul:

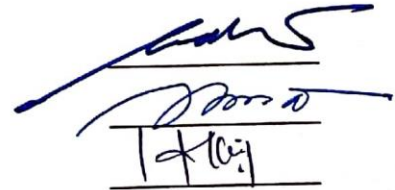
PENGEMBANGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG MATERI ALAT GERAK
DAN FUNGSINYA PADA HEWAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitian penguji:

1. Ketua : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
2. Penguji I : Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP,



Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN.0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fajar Riyani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Kediri/ 19 Juli 1998
NPM : 17.1.01.10.0063
Fak/ Jur./ Prodi : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Juli 2022

Yang Menyatakan



FAJAR RIYANI
NPM: 17.1.01.10.0063

MOTTO

- ❖ Kemuliaan terbesar dalam hidup tidak terletak pada ketangguhan, tetapi dalam bangkit setiap kita jatuh.
- ❖ Kamu adalah kesuksesan sejati jika kamu dapat mempercayai diri sendiri, mencintai diri sendiri dan menjadi diri sendiri.

(Fajar Riyani)

Halaman Persembahan

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah membeikan limpahan rahmat serta hidayahNya.
2. Kedua orang tuaku, Bapakku Rokhim yang sudah memberikan kepercayaan serta selalu mendoakanku apapun itu, Ibuku alm. Yatinah yang selalu ada sampai akhir hayat. Terimakasih banyak.
3. Keluarga besar Bapak Samsudin yang telah mempercayai dan membiayai hingga lulus, apapun itu terimakasih banyak.
4. Pak Wahid dan Bu Ita Kurnia yang selalu sabar membimbing dan memberi pengalaman.
5. Semua dosen yang telah memberikan sejuta bahkan lebih ilmunya kepada saya hingga bisa sampai di titik ini.
6. Bu Susi yang telah memberi ijin dan kepercayaan serta dukungan guna terselesainya karya tulis ini.
7. Mbak Asih yang memberikan semangat dan membantu segala keperluan kelulusan sebelum masa jabatannya habis di program studi PGSD.
8. Sahabat seperti saudara (Berty, Riska, Hesinta, Yasinta, Reni, Meta, Meysi dan Devinsa)
9. Teman-teman seperjuanganku khususnya dari kelas (A, B, C) maupun dari sepembimbing.

ABSTRAK

Fajar Riyani : Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Alat Gerak Dan Fungsinya Pada Hewan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2022.

Kata Kunci: teka teki silang, alat gerak dan fungsinya pada hewan.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti dari pembelajaran materi alat gerak dan fungsinya pada hewan kelas V sekolah dasar yang masih menggunakan media visual yaitu berupa buku siswa dan gambar. Hasilnya, banyak siswa yang merasa bosan karena media yang digunakan monoton atau kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa bosan dan siswa tidak dapat menangkap materi secara maksimal.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid? (2) Bagaimana pengembangan media TTS dalam materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang praktis? (3) Bagaimana pengembangan media TTS dalam materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang efektif?.

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Reseach and Develipment*), yaitu penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah meliputi, (1) menganalisis masalah seperti materi alat gerak dan fungsinya pada hewan dalam IPA kelas V yang sulit dipahami oleh siswa. (2) Merancang media teka teki silang untuk materi alat gerak dan fungsinya pada hewan. (3) Mengembangkan media teka teki silang yang dapat digunakan dengan alat elektronik sehingga efektif digunakan. (4) Dalam penerapannya media teka teki silang lebih efektif dalam mempermudah siswa dalam mengerjakan soal. (5) Hasil evaluasi yang diperoleh dari penelitian yaitu media teka teki silang akan lebih efektif jika dapat digunakan tanpaharus menghubungkan dengan jaringan internet.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk yang berupa media teka teki silang dengan materi alat gerak dan fungsinya dimana telah melalui validasi baik validasi materi dan validasi media dengan persentase sebesar sebesar 82,5%. Hasil angket guru dan siswa telah di ujicobakan kepraktisan dengan persentase sebesar 91%. Serta media TTS dalam materi alat gerak dan fungsinya pada hewan telah memenuhi kriteria keefektifannya dengan hasil persentase sebesar 80%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dari media teka teki silang dalam materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk kelas V sekolah dasar yaitu media dapat digunakan di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat Rahmat dan karunia-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat.

1. Zainal Afandi, S.Pd.M.Pd.Dr. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP yang senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD yang senantiasa memberikan dukungan guna terselesainya penulisan skripsi;
4. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. selaku pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan serta arahan guna terselesainya penulisan skripsi ini;
5. Ita kurnia, M.Pd. selaku pembimbing II yang dengan tegas dan disiplin memberikan bimbingan serta arahan guna terselesainya penulisan skripsi;
6. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku validator media;
7. Farida Nurlaila Z., M. Pd. selaku validator materi;
8. Binti Nurhanyah, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri, yang telah memberikan ijin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
9. Susi Rohmawati, S.Pd. selaku wali kelas V SDN Ngletih Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri;
10. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku ketua perpustakaan UN PGRI Kediri;
11. Supatmiasih, S.Pd. yang telah membantu dalam pelaksanaan skripsi sebelum berpindah jabatan di program studi PGSD UN PGRI Kediri dan Baihaqi selaku admin di program studi PGSD UN PGRI Kediri; serta

12. Berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, dorongan dan berbagai pengalaman dalam proses penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya dunia pendidikan. Amin.

Kediri, 29 Juni 2022



Fajar Riyani

17.1.01.10.0063

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Definisi Operasional	5
1. Media Pembelajaran BerbasisTeka Teki Silang	6
2. Kevalidan	6
3. Kepraktisan	7
4. Keefektifan	7

BAB II KAJIAN TEORI9

A. Hakikat Media Pembelajaran9
1. Pengertian Media Pembelajaran9
2. Fungsi Media Pembelajaran11
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran14
B. Media Pembelajaran Teka Teki Silang22
1. Pengertian Media Pembelajaran22
2. Pengertian Media Teka Teki Silang23
C. Kompetensi Dasar IPA di SD24
D. Hakikat Alat Gerak dan Fungsinya pada Hewan25
1. Pengertian Alat Gerak pada Hewan25
2. Macam-Macam Alat Gerak pada Hewan25
E. Kajian Terdahulu28
F. Kerangka Berpikir31

BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN34

A. Model Pengembangan34
B. Prosedur Pengembangan36
1. Analysis (Analisis)36
2. Design (Perancangan)36
3. Development (Pengembangan)37
4. Implementations (Penerapan)41
5. Evaluation (Evaluasi)42
C. Lokasi dan Subjek Penelitian43
1. Lokasi Penelitian43
2. Subjek Penelitian43
D. Uji Coba Model / Produk43
1. Desain Uji Coba44
2. Subjek Uji Coba44
E. Validasi Model / Produk45
1. Ahli Media45
2. Ahli Materi45

F. Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Pengembangan Instrumen	45
2. Validasi Instrumen	36
G. Teknik Analisis Data	51
1. Tahapan-Tahapan Analisis Data	51
2. Norma Pengujian	55
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Studi Pendahuluan	57
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	57
2. Interpretasi Hasil Stud Lapangan	57
3. Desain Awal Media.....	58
B. Pengujian Media Terbatas	61
1. Hasil Uji Validasi	61
2. Uji Kepraktisan Media Teka Teki Silang	65
3. Uji Keefektivan Media Teka Teki Silang Melalui Pretest dan Posttest	68
C. Pengujian Luas	70
1. Deskripsi Uji Coba Luas	70
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	72
D. Pembahasan Hasil Pengembangan	75
1. Spesifikasi Media Teka Teki Silang	57
2. Kevalidan Medi Teka Teki Silang	76
3. Kepraktisan Mdia Teka Teki Silang	76
4. Keefektifan Media Teka Teki Silang	77
5. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Teka Teki Silang	77
6. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Teka Teki Silang	79
BAB V SIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI.....	80
A. Simpulan	80
B. Saran	81

1. Bagi Peneliti Lain Sejenis	81
2. Bagi Guru	82
C. Implikasi	82
1. Implikasi Teoritis	82
2. Implikasi Praktis	83
Daftar Pustaka	84

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 : Pengelompokkan Media	20
2.2 : Kompetensi Dasar dan Indikator IPA	24
2.3 : Hewan Dengan Alat Gerak Dan Fungsinya	27
2.4 : Kajian Terdahulu	28
3.1 : Uji Kelayakan	46
3.2 : Kisi-Kisi Indikator	46
3.3 : Kisi-Kisi Validasi Angket Media	47
3.4 : Kisi-Kisi Validasi Angket Materi	48
3.5 : Kisi-Kisi Angket Uji Kepraktisan Guru	49
3.6 : Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	50
3.7 : Kisi-Kisi Soal Evaluasi	50
3.8 : Skor Penilaian Angket Validasi Ahli	51
3.9 : Kualifikasi Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan	53
3.10 : Kriteria Kepraktisan Media Tek Teki Silang	53
3.11 : Kriteria Penilaian Hasil Uji Keefektifan	54
4.1 : Hasil Validasi Ahli Media	61
4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi	63
4.3 : Hasil Validasi	64
4.4 : Hasil Respon Guru	66
4.5 : Hasil Respon Siswa Setelah Menggunakan Media Teka Teki Silang	67
4.6 : Data Nilai Pretest dan Posttest Uji Terbatas	69
4.7 : Data Nilai Pretest dan Posttest Uji Luas	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Hewan Vertebrata Dan Invertebrata	25
2.2 Kerangka Berfikir	33
3.1 Peta Konsep dari ADDIE	35
3.2 Pencarian Proprofs	37
3.3 Mengisi Identitas pada Proprofs	38
3.4 Pemilihan Ikon pada Proprofs	38
3.5 Pemilihan Ikon TTS pada Proprofs	39
3.6 Membuat Judul, Soal, dan Jawaban pada Proprofs	39
3.7 Penambahan Sel Sebagai Tempat Soal dan Jawaban pada Proprofs	40
3.8 Petunjuk Hasil Akhir Pengisian pada Proprof	40
3.9 Petunjuk TTS pada Proprofs dapat Digunakan	40
3.10 Tampilan dari Media TTS	41
3.11 Pengisian Jawaban TTS	42
4.1 Desain Awal Produk	59
4.2 Perbandingan Tampilan Media	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Berita Acara Bimbingan
3. Surat Pengnatar / Ijin Melakukan Penelitian
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
5. Angkat validasi Ahli Media
6. Angket Validasi Ahli Materi
7. Angket Respon Guru
8. Angket Respon Siswa
9. Perangkat Pembelajaran
10. Lembar Cek Plagiasi
11. Foto-Foto Penelitian
12. Undangan Penguji
13. Berita Acara Penilaian
14. Lembar Revisi Katiga Penguji

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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 “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 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, guru masih menggunakan metode ceramah yang dapat membuat siswa menjadi sering bosan. Sehingga konsentrasi siswa pada pembelajaran akan menurun dan materi tidak dapat diterima oleh siswa dengan maksimal. Materi yang tidak dapat diterima oleh siswa dengan baik dapat membuat siswa tidak tertarik dengan materi yang telah disampaikan. Hal ini dikarenakan siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran dan menurunkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Untuk mengantisipasi hal tersebut seorang guru 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), “Media dikatakan sebagai wadah dari pesan yang ingin disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan atau sasaran yang akan dituju”. Sejalan dengan hal tersebut “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 guru 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, 12 dari 22 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 bahwa 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 "*Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki*

Silang Materi Alat Gerak dan Fungsinya pada Hewan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas terdapat masalah pokok yakni siswa cepat merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa di dalam kelas yang tidak sesuai dengan saat diluar kelas. Salah satu penyebab utamanya yaitu siswa hanya mengerti materi yang disampaikan namun tidak memahami materi yang telah disampaikan. Sehingga hasil belajara siswa yang tercapai kurang. Selain itu dapat disebabkan dari faktor guru yang masih menggunakan media visual atau media yang digunakan kurang menarik siswa.

Media pembelajaran visual memang sudah tidak asing bagi guru, karena dianggap mudah dalam pembuatan dan dalam penerapannya. Namun dapat membuat siswa merasa monoton dan siswa mudah merasa bosan. Di SDN Ngletih media pembelajarang masih kurang dalam pengembangan maupun penerapannya sehingga muncul masalah berupa kurang adanya media yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga siswa akan lebih tertarik dan tercapai hasil belajara yang maksimal.

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

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang efektif?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengetahui pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang praktis.
3. Untuk mengetahui pengembangan media TTS materi alat gerak dan fungsinya pada hewan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang efektif.

E. 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.

1. Media Pembelajaran berbasis Teka Teki Silang

Media pembelajaran berbasis teka teki silang merupakan sebuah alat penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan sesuai dengan aturan penggunaannya. Pengertian 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.

2. Kevalidan

Gay dalam (Sukardi, 2019, hal. 12) berpendapat bahwa “Suatu Instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur”. Aspek kevalidan adalah kriteria kualitas media pembelajaran dilihat dari materi yang terdapat di dalam media pembelajaran. Kevalidan suatu media pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah media pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Validitas suatu media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila media pembelajaran

dinyatakan valid digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator. Instrumen kevalidan media pembelajaran divalidasi oleh 2 dosen ahli yaitu dosen ahli media dan dosen ahli materi sehingga dapat mengetahui apa yang ingin diukur.

3. Kepraktisan

Kepraktisan suatu media dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau dapat dilihat dari keterbantuan dalam penggunaan media itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran dikatakan praktis jika praktisi atau ahli menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dilapangan. Kepraktisan media pembelajaran dapat ditinjau dari apakah guru dapat melaksanakan pembelajaran dikelas. Kepraktisan dalam penelitian ini dapat ditentukan dari angket respon guru dan siswa. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna media pembelajaran yang dikembangkan mengenai seberapa cocok dan mudah penerapan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila guru memberikan respon baik terhadap media pembelajaran serta siswa memberikan respon baik terhadap media pembelajaran.

4. Keefektifan

Selain valid dan praktis suatu media juga harus lulus pada tahap keefektifan untuk teruji kelayakan dari media sebelum diimplementasikan di sekolah. Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Keefektifan ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dari yang sebelum menggunakan media dengan

yang menggunakan media. Apresiasi siswa yang tinggi akan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini tentunya dapat meningkatkan pencapaian siswa. Pencapaian siswa dapat digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah ditentukan dengan lembar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran serta hasil belajar siswa menggunakan pretest dan posttest dan uji coba terbatas maupun uji coba luas. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Atapukang, N. (2016b). Kreatif Membelajarkan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*.17:(2).112-125 <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mkg.v17i2.9027>
- Darmadi, D. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*. 13:(2).215-226 <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/edukasi.v13i2.113>
- 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>
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Ilmu Keislaman Dan Peradaban*. 5:(1). 37-45. <https://doi.org/https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Pane, A. & M. D. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*.03:(2). 378-345. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Sukardi.(2019). Pengaruh Model Pembelajaran Online Dilengkapi Dengan Tutorial Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*.4.(2). 412-422. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i2.1066.g634>