

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-
TEKI SILANG (TTS) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII
MATA PELAJARAN IPS DI MTS AHMAD YANI JABUNG
MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

HARIS AL ANSHORI

NIM 16130036

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK

IBRAHIM MALANG

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI
SILANG (TTS) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII
MATA PELAJARAN IPS DI MTS AHMAD YANI JABUNG
MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh:

HARIS AL ANSHORI

NIM 16130036

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK

IBRAHIM MALANG

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG
(TTS) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN IPS DI
MTS AHMAD YANI JABUNG MALANG SKRIPSI**

Oleh:

Haris Al Anshori

NIM. 16130036

Telah disetujui dan disahkan,

Pada Tanggal, 17 Desember 2020

Oleh: Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M.Si

NIP. 197312122006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG
(TTS) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN IPS DI
MTS AHMAD YANI JABUNG MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
 Haris Al Anshori (16130036)
 Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 Desember 2020 dan
 dinyatakan LULUS
 Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelah strata satu
 Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

: 

Sekretaris Sidang

Dr. HJ. Ni'matuz Zuhroh, M.Si


NIP. 197312122006042001

: 

Pembimbing

Dr. HJ. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

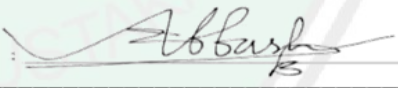
NIP. 197312122006042001

: 

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

: 

Mengesahkan,
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
 NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kalimat syukur Alhamdulillah terlebih dahulu saya ucapkan sebagai ungkapan syukur atas segala nikmat dan taufiqnya sehingga saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW dimana dengan bershawat tersebut kita mengharapkan pertolongannya di hari akhir kelak.

Sebagai tindak lanjut dari ungkap syukur, saya mempersembahkan karya tulis ilmiah ini kepada ayah dan ibu yang telah memberikan saya kesempatan dan dorongan untuk senantiasa mencari ilmu sebanyak mungkin. Selanjutnya saya persembahkan kepada guru-guru saya dari kecil hingga sekarang yang telah memberikan saya ilmu sehingga saya dapat mengetahui luasnya ilmu.

Selain itu juga saya persembahkan kepada teman-teman saya mulai teman IPS A yang selama ini menjadi teman yang baik selama belajar di kampus Ulul Albab, teman PKL SMP Brawijaya Smart School, teman Ma'had Ibnu Sina, teman dekat saya Adhe putra prasetyo dan nur cholilah, dan Teman saya yang lain.

HALAMAN MOTTO

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ ۖ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْءَانِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۖ وَقُل رَّبِّ
زِدْنِي عِلْمًا

Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan".

Q,S Surat Thaha Ayat 114

“Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis”

Dr.Ni'matuz Zuhro, M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi Haris Al Anshori

Lamp : -

Malang, 17 Desember 2020

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maliki Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi siswa dibawah ini :

Nama : Haris Al Anshori

NIM : 16130036

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS Di Mts Ahmad Yani Jabung Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr.Ni'matuz Zuhroh, M.Si

NIP. 197312122006042001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 17 Desember 2020

Yang membuat pernyataan



Haris Al Anshori

Nim. 16130036

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul “Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Ips Di Mts Ahmad Yani Jabung Malang”. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW, yang telah membimbing dan membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju jalan yang terang benderang, yaitu zaman yang di penuhi dengan ilmu pengetahuan.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan teriring doa “*jazakumullah khairan kasiran*” kepada seluruh pihak yang telah membantu, mendukung dan memperlancar terselesainya laporan ini, khususnya penulis haturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag. selakuRektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah sabar dan memberikan pelayanan dengan baik.
4. Ibu Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Siselaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu membimbing dan memberi saran dalam penyusunan proposal skripsi.

5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi banyak ilmu kepada penulis.
6. Kedua orangtua, saudara serta seluruh keluarga tercinta yang selalu ikhlas memberikan do'a restu, kasih sayang, dan bimbingan serta arahan yang senantiasa menyertai penulis.
7. Seluruh teman-teman kelas PIPS C yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan, semangat dan doa kepada penulis dalam penyusunan proposal skripsi.
8. Seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2016 yang telah mendukung dan menyemangati penulis dalam penyusunan proposal skripsi.
9. Semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan proposal skripsi.

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis dapat bermanfaat dan semoga dibalas dengan kelimpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan penyusunan proposal skripsi ini agar bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, 17 Desember 2020

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penelitian transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ث	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= <u>h</u>	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal panjang

Vokal(a) panjang = â

Vokal(i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

او	= aw
أي	= ay
او	= u
أي	= i

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Dengan Penelitian Sebelumnya.....	13
Tabel 3.1 Skala Linkert	50
Tabel 4.1 kompetensi Dasar dan Indikator	56
Tabel 4.2 Validasi Ahli Media	58
Tabel 4.3 Validasi materi kuantitatif.....	59
Tabel 4.4 Validasi Pembelajaran.....	60
Tabel 4.5 Angket Sebelum Penggunaan Media Teka-Teki Silang	71
Tabel 4.6 Angket Sesudah Penggunaan Media Teka-Teki Silang	72
Tabel 4.7 Nama Responden Siswa Kelas VII C	72
Tabel 4.8 Keterangan Angket Siswa Sebelum Media	74
Tabel 4.9 Keterangan Angket Siswa Setelah Media	75
Tabel 4.10 Evaluasi Media kualitatif	76
Tabel 4.11 Evaluasi materi kualitatif	77
Tabel 4.12 Evaluasi pembelajaran kualitatif	77
Tabel 4.13 Presentase kevalidan	78
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4.15 Data kualitatif validasi materi	80
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Media	81
Tabel 4.17 Data validasi kualitatif media	82
Tabel 4.18 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	83
Tabel 4.19 Data validasi kualitatif pembelajaran	84
Tabel 4.20 Nilai Sebelum dan sesudah media	85
Tabel 4.21 Paired Samples Statistics	86
Tabel 4.22 Paired Samples Correlations	86
Tabel 4.23 Paired Samples Test	86
Tabel 4.24 validitas dan reabilitas	89
Tabel 4.25 Hasil Validasi Ahli Media Revisi Produk	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Penyusunan Soal Teka-Teki Silang.....	62
Gambar 4.2 Pemberian Nama Pada Media Teka-Teki Silang	63
Gambar 4.3 Pembuatan Kolom Pada Media Teka-Teki Silang	64
Gambar 4.4 Proses Penyimpanan Pembuatan Media Teka-Teki Silang	65
Gambar 4.5 Output Media Teka-Teki Silang Dari Aplikasi E-Clipse Crossword	66
Gambar 4.6 Pembuatan Background	67
Gambar 4.7 Pemberian kolom media Teka-teki silang.....	68
Gambar 4.8 Pemberian Pertanyaan	69
Gambar 4.9 Pemberian Gambar Dan Hasil Akhir	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Postest
Lampiran 2	: Pretest
Lampiran 3	: Angket Motivasi Belajar Sebelum Media
Lampiran 4	: Angket Penilaian Motivasi Belajar Sesudah Media
Lampiran 5	: Angket Penilaian Ahli Media Pembelajaran
Lampiran 6	: Angket Penilaian Ahli Materi Pembelajaran
Lampiran 7	: Angket Penilaian Ahli Pembelajaran
Lampiran 8	: Dokumentasi
Lampiran 9	: Pedoman Wawancara
Lampiran 10	: Surat Selesai Penelitian
Lampiran 11	: Surat Penelitian
Lampiran 12	: SPSS
Lampiran 13	: Media Pembelajaran
Lampiran 14	: RPP

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Asumsi Pengembangan	8
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk	9
H. Originalitas Penelitian.....	10
I. Definisi Operasional	15
J. Sistematika Pembahasan	17
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan teori	19
1. Media Pembelajaran	19
a. Pengertian media pembelajaran	19

b. Ciri-ciri media pembelajaran	21
c. Fungsi media pembelajaran	22
d. Integrasi Ayat Al-Qur'an	23
2. Teka-Teki Silang (TTS)	23
a. Pengertian teka- teki silang (TTS)	23
b. Manfaat Teka-Teki Silang (TTS)	25
c. Langkah-langkah pembuatan Teka-Teki Silang (TTS)	27
3. Motivasi Belajar	27
a. Pengertian Motivasi Belajar	27
b. Fungsi Motivasi Dalam Belajar	28
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi	29
d. Indikator Motivasi	32
e. Integrasi Ayat Al-Qut'an	33
4. Prestasi Belajar	33
a. Pengertian Pretasi Belajar	33
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	35
c. Integrasi Ayat Al-Qur'an	38
B. Kerangka Berfikir	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Model Pengembangan	42
C. Prosedur Pengembangan	43
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	43
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	44
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	44
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	44
5. Tahap Evaluasi	45
D. Uji Coba	45
1. Design Uji Coba	45
2. Subjek uji coba	45

3. Jenis Data	47
4. Instrumen Pengumpulan Data	47
5. Teknik Analisis Data	49
E. Prosedur Penelitian	51
1. Analisis (analisis)	51
2. Design (Desain)	52
3. Development (Pengembangan)	52
4. Implementation (Penerapan)	52
5. Evaluation (Evaluasi)	52

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba	54
1. Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki silang	54
a. Analisis	54
b. Desain	61
c. Pengembangan	66
d. Implementasi	70
e. Evaluasi	76
2. Implementasi Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPS	78
a. Hasil Validasi Materi	78
b. Hasil validasi Media	80
c. Hasil validasi Pembelajaran	82
3. Hasil Evaluasi Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPS	85
a. Hasil penilaian Pretasi Siswa dengan media teka-teki silang	85
b. Hasil Validitas dan Reabilitas Tanggapan Siswa sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Teka-Teki Silang.	88
B. Analisis Data	91
1. Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki silang	91
2. Implementasi Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPS	93
3. Hasil Evaluasi Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPS	

a. Hasil Penghitungan Prestasi Belajar	95
b. Hasil Validitas dan reabilitas Tanggapan Siswa	96
C. Revisi Produk	96

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan Produk yang Telah di Revisi.....	97
B. Saran Pemanfaatan, Desimenasi, Pengembangan Produk lebih Lanjut	98
1. Saran Pemanfaatan	98
2. Saran Desimenasi	98
3. Saran Pengembangan Produk Lebih lanjut	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



ABSTRAK

Al Anshori , Haris . 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS Di MTS Ahmad Yani Jabung Malang. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing Skripsi : Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

Kata Kunci: Pengembangan, Media Teka-teki Silang (TTS), Pembelajaran IPS

Urgensi dari penelitian dari pengembangan media teka-teki silang adalah menjadikan tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS khususnya dalam materi geografi. Siswa mendapatkan pengalaman yang berbeda dari pembelajaran geografi sebelumnya dengan penggunaan media ini siswa mampu meningkatkan motivasi belajar dan meningkatnya prestasi belajar siswa. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) ini dikembangkan pada materi dinamika kependudukan pada kelas VII MTs Ahmad Yani Jabung Malang.

Tujuan penelitian ini adalah (1) menjelaskan konsep pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ahmad Yani Malang Jabung, Malang (2) menjelaskan implementasi pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ahmad Yani Malang Jabung, Malang (3) menjelaskan hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ahmad Yani Malang Jabung, Malang berdasarkan ahli media dan ahli materi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*(R&D) dengan model pengembangan yaitu ADDIE. Dalam menentukan hasil kelayakan produk yang dikembangkan peneliti menggunakan angket validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan uji T dari respon siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis komik.

Hasil penelitian dan pengembangan seperti berikut: (1) pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) melalui 5 (lima) tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. (2) berdasarkan uji kevalidan media dan didapatkan hasil kevalidan 74% dengan kategori Cukup valid, cukup menarik/ tidak revisi, ahli materi 88% dengan kategori Sangat valid, sangat menarik / tidakrevisi, ahli pembelajaran 92%dengan kategori Sangat valid, sangat menarik / tidak revisi dan hasil uji T yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil respon siswa sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (TTS).

ABSTRAK

Al Anshori , Haris . 2020. Development of Learning Media Cross Puzzle (TTS) to Increase Learning Motivation and Learning Achievement of Class VII Students of Social Studies Subjects at MTS Ahmad Yani Jabung Malang. Social science education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis supervisor : Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

Keywords: Development, Cross Puzzle Media (TTS), Social Studies Learning

The urgency of research on the development of crossword puzzle media is to be interested and enthusiastic in participating in social studies learning, especially in geography material. Students get a different experience from previous geography learning with the use of this media, students are able to increase learning motivation and increase student achievement. The research and development of learning media for crossword puzzles (TTS) was developed on the material of population dynamics in class VII MTs Ahmad Yani Jabung Malang.

The objectives of this study were (1) to explain the concept of developing crossword puzzle (TTS) learning media to increase learning motivation and learning achievement in social studies subject for grade VII at MTs Ahmad Yani Malang Jabung, Malang (2) to explain the implementation of the development of learning media for puzzles. crossword puzzles (TTS) to increase learning motivation and learning achievement in social science subjects class VII at MTs Ahmad Yani Malang Jabung, Malang (3) explains the results of the evaluation of the development of learning media for crossword puzzles (TTS) to increase learning motivation and learning achievement at Social studies class VII at MTs Ahmad Yani Malang Jabung, Malang based on media experts and material experts.

The method used in this research is research and development or Research and Development (R&D) with a development model, namely ADDIE. In determining the feasibility of the product developed, the researcher used a validation questionnaire for media experts, material experts, learning experts and the T test of student responses before and after using comic-based learning media.

The results of research and development are as follows: (1) development of learning media for crossword puzzles (TTS) through 5 (five) stages, namely analysis, planning, development, implementation and evaluation. (2) based on the media validity test and 74% validity results were obtained in the category of Enough valid, quite interesting / not revised, 88% of material experts were categorized as Very valid, very interesting / not revised, learning expert 92% with the category Very valid, very interesting / no revision and T test results which state that there is a significant difference between the results of student responses before (before) and after (after) the use of crossword puzzle (TTS) learning media.

نبذة مختصرة

الانصاري حارس. 2020. تطوير لعبة تطوير وسائل الإعلام التعليمية عبر اللغز (TTS) لزيادة الدافع التعليمي والتحصيل التعليمي لطلاب الصف السابع في مواضيع الدراسات الاجتماعية في الاجتماعية في المدرسة المتوسطة أحمد ياني جابونج مالانج. تعليم العلوم الاجتماعية. كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. مشرف الرسالة: نعمة الزهرة الماجستير. الكلمات المفتاحية: التنمية ، الوسائط المتقاطعة (TTS) ، تعلم الدراسات الاجتماعية

إن الحاجة الملحة للبحث من تطوير وسائط الألغاز المتقاطعة هي أن تكون مهتمًا ومتحمسًا للمشاركة في تعلم الدراسات الاجتماعية ، وخاصة في المواد الجغرافية. يحصل الطلاب على تجربة مختلفة من تعلم الجغرافيا السابقة باستخدام هذه الوسائط ، ويمكن للطلاب زيادة دافع التعلم وزيادة تحصيل الطلاب. تم تطوير البحث والتطوير لوسائل التعلم الخاصة بالغاز الكلمات المتقاطعة (TTS) بناءً على مادة الديناميكيات السكانية في الصف السابع المدرسة المتوسطة أحمد ياني جابونج مالانج.

كانت أهداف هذه الدراسة هي (1) شرح مفهوم تطوير وسائط تعلم الألغاز المتقاطعة (TTS) لزيادة الدافعية التعليمية والتحصيل التعليمي في مادة الدراسات الاجتماعية للصف السابع في المدرسة المتوسطة أحمد ياني جابونج مالانج ، مالانج (2) لشرح تنفيذ تطوير وسائط التعلم للألغاز. أَلغاز الكلمات المتقاطعة (TTS) لزيادة الدافع للتعلم والتحصيل التعليمي في مواد العلوم الاجتماعية ، الفصل السابع في MTs أحمد ياني مالانج جابونج ، مالانج (3) يشرح نتائج تقييم تطوير وسائط التعلم للألغاز الكلمات المتقاطعة (TTS) لتحسين الدافع التعليمي والإنجاز التعليمي فئة الدراسات الاجتماعية السابعة في المدرسة المتوسطة أحمد ياني جابونج مالانج ، مالانج استنادًا إلى خبراء الإعلام وخبراء المواد.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير أو البحث والتطوير (D&R) بنموذج تطوير ، وهو ADDIE. عند تحديد جدوى المنتج المطور ، استخدم الباحث استبيان التحقق من صحة خبراء الإعلام وخبراء المواد وخبراء التعلم واختبار T لاستجابات الطلاب قبل وبعد استخدام الوسائط التعليمية القائمة على الرسوم الهزلية.

وجاءت نتائج البحث والتطوير كالتالي: (1) تطوير وسائط تعليمية لألغاز الكلمات المتقاطعة (TTS) من خلال 5 مراحل وهي التحليل والتخطيط والتطوير والتنفيذ والتقييم. (2) استنادًا إلى اختبار صلاحية الوسائط وتم الحصول على 74٪ من نتائج الصلاحية في فئة كفاية صالحة ، مثيرة جدًا للاهتمام / غير منقحة ، تم تصنيف 88٪ من خبراء المواد على أنهم صالحون جدًا ، ممتع جدًا / غير منقح ، خبير تعلم 92٪ مع الفئة صالح جدًا ، مثير جدًا للاهتمام / لا توجد مراجعة ونتائج اختبار T الذي ينص على وجود فرق كبير بين نتائج استجابات الطلاب قبل (قبل) وبعد (بعد) استخدام وسائط التعلم لألغاز الكلمات المتقاطعة (TTS).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Pendidikan berkenaan dengan perkembangan dan perubahan kelakuan anak didik. Pendidikan bertalian dengan transmisi pengetahuan sikap, kepercayaan, keterampilan dan aspek-aspek kelakuan lainnya kepada generasi muda.

Proses pendidikan yang terencana itu akan diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar selama proses pembelajaran. Dalam hal ini berarti selama proses belajar mengajar tidak semata mata untuk memperoleh hasil belajar saja, akan tetapi juga siswa memperoleh pemahaman atau proses belajar yang terjadi. Dengan demikian proses pembelajaran serta hasil belajar siswa harus seimbang.¹

Perilaku manusia pada hakekatnya hampir seluruhnya bersifat sosial, yakni dipelajari dalam interaksi dengan manusia lainnya, hampir segala sesuatu yang kita pelajari merupakan hasil hubungan kita dengan orang lain

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*, (Jakarta, Prenada Media Group,2010),Hlm 2

dirumah, sekolah, tempat permainan, pekerjaan, dan sebagainya.²Bahan pelajaran atau isi pendidikan ditentukan oleh kelompok atau masyarakat seseorang. Demikian pula kelompok atau masyarakat menjamin kelangsungan hidupnya melalui pendidikan agar masyarakat itu dapat melanjutkan eksistensinya, maka kepada anggota mudanya harus diteruskan nilai-nilai, pengetahuan, keterampilan dan bentuk kelakuan lainnya yang diharapkan akan dimiliki setiap anggota.

Dalam proses pembelajaran di sekolah guru harus mampu meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan pengembangan media yang menarik. Salah satu tugas guru adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat.

Pendidikan berfungsi untuk menyampaikan, meneruskan atau mentransmisi kebudayaan, diantaranya meliputi nilai-nilai dari nenek moyang ke generasi muda. Dalam hal ini sekolah memiliki fungsi konservatif dan berusaha mempertahankan status *quo* demi kestabilan politik, kesatuan dan persatuan bangsa. Disamping itu sekolah juga turut mendidik generasi muda agar dapat menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang pesat akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam hal ini sekolah merupakan “*agent of change*”, lembaga pengubah dan untuk membawa perubahan-perubahan sosial.

² S.Nasution, Sosiologi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara:2010), hlm.10

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar karena dengan menggunakan media pembelajaran maka pengajaran akan efektif dan efisien.³ Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena didalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Komponen-komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Guru harus bisa menggunakan media terbaik untuk memfasilitasi serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran diharapkan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.⁴

Menurut Rusman pengertian media pembelajaran yaitu: "Suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana komunikasi yang berbentuk cetak maupun pandang dengar termasuk perangkat keras." Agar pembelajaran yang dicapai secara efektif, maka diperlukan media pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif.⁵

³ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm 6

⁴ Arsyah Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2002), hlm 15

⁵ Rusman, *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 160.

Media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran belum banyak dijumpai di sekolah. Salah satu upaya guru dalam menciptakan situasi belajar yang aktif yaitu dengan mengajak siswa bermain sambil melakukan proses belajar mengajar. Dalam melakukan permainan tersebut juga terdapat proses belajar, sehingga dari bermain ini siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.⁶

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri individu karena terdapat suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Wina Sanjaya mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi adalah salah satu aspek yang dinamis dan sangat penting. Seringkali terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan karena kemampuannya yang kurang, melainkan karena kurangnya motivasi belajar sehingga siswa tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam pembelajaran dikelas kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seolah-olah memaksakan siswa untuk menerima materi yang diberikan. Hal demikian tentunya pencapaian hasil belajar siswa menjadi tidak memuaskan.⁷

Berhubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan maka menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan tugas guru yang sangat penting. Pembelajaran akan berlangsung dengan efektif apabila siswa memiliki motivasi belajar. Motivasi belajar dapat dilakukan dengan berbagai hal misalnya dengan menyediakan suatu media pembelajaran yang menarik.

⁶ N Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm 88.

⁷ Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2, 2017, Hlm 175

Dengan demikian akan menumbuhkan minat siswa sehingga termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar.⁸

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang telah dicapai setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh guru dari bidang studi yang telah dipelajari oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tentunya mengharapkan dan menghasilkan nilai yang maksimal dalam proses pencapaiannya.⁹ Prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dirasa penting karena semakin menarik media pembelajaran yang digunakan maka akan membangkitkan minat belajar siswa. Dengan demikian juga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media teka teki silang (TTS) merupakan media yang efektif digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran IPS. Peserta didik dapat mudah memahami materi yang diberikan. Media yang dibuat menarik akan menambah motivasi belajar dan prestasi belajar siswa serta membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Permasalahan yang muncul di MTs Ahmad Yani Jabung Malang media teka teki silang masih jarang digunakan di sekolah. Selama ini guru hanya mengandalkan metode pembelajaran seperti: ceramah dan diskusi. Media yang diberikan dari sekolah yang membuat peserta didik kadang

⁸ Ibid, Hlm 173

⁹ Ahmad Syafi'i dkk, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, 2018, Hlm 116

merasa bosan dan jenuh. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Apri Bayu Saputra yang mengatakan bahwa masih jarangya penggunaan media pembelajaran seperti Teka-teki silang di sekolah.¹⁰ Dengan demikian peneliti mengembangkan media teka teki silang ini dengan harapan siswa akan tertarik serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini memberikan inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran khususnya dalam mengembangkan bahan ajar. Berdasarkan penjelasan diatas judul dari penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang(TTS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS Di MTS Ahmad Yani Jabung Malang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ahmad Yani Jabung Malang?
2. Bagaimana implementasi pengembangan media teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ahmad Yani Jabung Malang?
3. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan media teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ahmad Yani Jabung Malang?

¹⁰ Apri Bayu Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash Pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA/MA", UIN Raden Intan Lampung, 2018, hal 28

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ahmad Yani Jabung Malang.
2. Menjelaskan implementasi pengembangan media teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ahmad Yani Jabung Malang.
3. Menjelaskan evaluasi pengembangan media teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Ahmad Yani Jabung Malang

D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan serta mengembangkannya ke dalam ilmu pendidikan khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi media pembelajaran guru dalam menyampaikan materi ke peserta didik.

b. Bagi Siswa

Melalui hasil temuan ini , diharapkan akan membuat siswa tertarik serta mengikuti pelajaran dengan antusias serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti, penelitian ini digunakan untuk menelaah dan mengkaji fenomena ilmiah yang terdapat di lembaga pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Serta dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis teka teki silang (TTS) adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran teka teki silang (TTS) merupakan media pembelajaran alternatif yang bisa diterapkan oleh guru dalam penyampaian materi. Media ini juga fleksibel bisa diterapkan didalam kelas maupun pembelajaran diluar kelas.

2. Media pembelajaran teka teki silang ini bisa dikerjakan melalui diskusi kelompok maupun individu
3. Penggunaan media pembelajaran ini sebagai media yang menyenangkan , praktis, inovatif serta menarik perhatian siswa karena menggunakan bahasa komunikatif dan mudah dipahami.
4. Media pembelajaran teka teki silang ini sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa dan aktifitas pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup pengembangan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini berupa pembuatan produk media pembelajaran teka teki silang (TTS) yang akan di berikan kepada siswa.
2. Implementasi dan pengumpulan data berupa respon siswa mengenai media pembelajaran teka teki silang hanya dilaksanakan pada satu kelas saja.
3. Uji lapangan dilakukan terbatas untuk mengetahui respon siswa setelah diterapkannya media pembelajaran teka teki silang dan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajarsiswa.
4. Dalam menerapkan media teka teki silang ini materi yang terkandung hanya yang terkait dalam mata pelajaran IPS saja.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam media teka teki silang (TTS) ini adalah:

1. Media teka teki silang (TTS) merupakan kumpulan dari pertanyaan yang berupa istilah- istilah penting terkait dengan kompetensi dasar. Sehingga media ini memudahkan siswa dalam belajar serta siswa dapat memahami istilah penting yang terdapat pada materi pembelajaran.
2. Materi yang dimasukkan ke dalam media teka teki silang dibuat lebih inovatif serta tidak membuat jenuh siswa.
3. Media teka teki silang (TTS) dibuat menarik dan kreatif.
4. Penggunaan media ini bisa dilakukan didalam kelas maupun luar kelas.

H. Originalitas penelitian

Originalitas penelitian digunakan untuk mengetahui penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, maka didalam originalitas penelitian ini dipaparkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Berikut perbandingan dengan penelitian sebelumnya.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Dian Septiana mahasiswa universitas Lampung Fakultas keguruan dan pendidikan dengan judul “ Penggunaan media Teka-Teki Silang mata pelajaran Geografi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017”. Persamaan

penelitian penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penggunaan media teka-teki silang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 8 Bandar Lampung berjumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah teknik observasi dan tes. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS 4 Negeri 8 Bandar Lampung.¹¹

2. Penelitian ini dilakukan oleh M Agung Fourwanto mahasiswa Universitas Negeri Randen Intan Lampung fakultas Tarbiyah dan keguruan dengan judul “ Pengembangan Media Teka-teki Silang Biologi Untuk memberdayakan Keterampilan berpikir Kreatif peserta didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisisioner, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media teka-teki silang Biologi mendapatkan penilaian kelayakan dengan kriteria sangat layak dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dalam memberdayakan keterampilan berpikir kreatif peserta didik juga tanggapan guru biologi dan peserta terhadap media

¹¹ Dian Septiana, *Penggunaan Media Teka-Teki Silang Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*, (Skripsi: Universitas Lampung, 2016)

teka teki silang Biologi terhadap penilaian teka-teki silang sangat layak.¹²

3. Penelitian ini dilakukan oleh Putri Srirahayu mahasiswi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Bandar Aceh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Judul “Pengembangan Media Teka-Teki Silang pada Materi tata nama senyawa di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar” persamaan penelitian ini menggunakan media pembelajaran teka-teki silang. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli dan angket. Hasil penelitian ini berdasarkan nilai rata-rata hasil keseluruhan validasi tim ahli yakni sangat valid. Hasil angket siswa diperoleh respon sangat tertarik dan hasil angket guru diperoleh respons sangat setuju.¹³
4. Penelitian ini dilakukan oleh Nanda Siti Adi Utami yang juga mahasiswi dari Universitas Negeri Yogyakarta jurusan Fakultas Ekonomi. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-Teki Silang Akutansi Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018”.

¹² M Agung Fourwanto, *Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung*,(Skripsi: Universitas Negeri Raden Intan Bandar Lampung ,2017)

¹³ Putri Srirahayu, *Pengembangan Media Teka-Teki Silang pada Materi tata nama senyawa di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar*,(skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Bandar Aceh,2019)

Persamaan penelitian ini menggunakan media teka-teki silang. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE, subjek penelitian yang terlibat adalah kelas X akuntansi 2 SMK 2 Magelang. Adapun objek yang diteliti adalah pengembangan media pembelajaran berupa game educative berupa teka teki silang berbasis android sebagai upaya peningkatan aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa kelas X Akuntansni 2 SMK Negeri 2 Magelang.¹⁴

5. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Ulfayanti mahasiswi dari UIN Alauddin Makassar jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan judul:“Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Di SMA Negeri 12 Makassar”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya teliti adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D. Subjek penelitian ini adalah kelas XI MIPA 3 yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwatingkat kevalidan Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Di SMA Negeri 12 Makassar

¹⁴ Nanda Siti Adi Utami, *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-Teki Silang Akutansi Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018* (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta,2018)

diperoleh nilai validasi dengan rata-rata 3,3 dimana berada pada kategori valid.¹⁵

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Dengan Penelitian Sebelumnya

NO	Nama penelitian, Judul, Bentuk(Skripsi/Tesis/Jurnal/dll) dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas penelitian
1	Dian Septiana, Penggunaan Media Teka-Teki Silang Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017,Skripsi: Universitas Lampung, 2016	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan media teka-teki silang Produk berupa teka-teki silang Mata pelajaran IPS 	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan metode Penelitian tindakan kelas Tempat penelitian Materi pelajaran yang dikembangkan Penelitian dilaksanakan di tingkat SMA Untuk meningkatkan hasil belajar 	Objekpenelitian siswa IPS kelas VII, motivasi dan prestasi belajar sebagai variabel terikat.
2	M Agung Fourwanto, Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan metode penelitian R&D Produk berupa media teka-teki silang Penelitian dilakukan di tingkan 	<ol style="list-style-type: none"> Tempat penelitian Materi yang dikembangkan Mata pelajaran yang dikembangkan IPA Untuk 	Materi yang dikembangkan dalam media Teka-Teki Silang adalah geografi, motivasi

¹⁵Nur Ulfayanti, *Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Di SMA Negeri 12 Makassar* (Skripsi: UIN Alauddin Makassar,2007)

	Lampung, Skripsi: Universitas Negeri Raden Intan Bandar Lampung, 2017	SMA	memberdayakan keterampilan berpikir kreatif peserta didik	dan prestasi belajar sebagai variabel terikat.
3	Putri Srirahayu, Pengembangan Media Teka-Teki Silang pada Materi tata nama senyawa di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar, Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Bandar Aceh, 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian menggunakan metode R&D 2. Produk berupa media teka-teki silang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Penelitian dilakukan di tingkat SMA 3. Materi yang dikembangkan IPA 	Objek penelitian siswa IPS kelas VII, motivasi dan prestasi belajar sebagai variabel terikat.
4	Nanda Siti Adi Utami, Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-Teki Silang Akutansi Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018, Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media teka-teki silang 2. Produk yang dihasilkan berupa media teka-teki silang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat dan alamat penelitian 2. Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE 3. Penelitian dilakukan di tingkat SMA 	Media yang dikembangkan Teka-Teki Silang manual, materi yang dikembangkan dalam pengembangan media adalah Geografi, subjek penelitian kelas VII SMP, Motivasi belajar dan Prestasi belajar.
5	Nur Ulfayanti, Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Biologi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian menggunakan metode R&D 2. Menggunakan media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat dan alamat penelitian 2. Mata pelajaran yang 	Subjek penelitian siswa kelas VII SMP, materi yang

	Kelas XI Di SMA Negeri 12 Makassar, Skripsi: UIN Alauddin Makassar,2007	teka-teki silang 3. Produk berupa media teka-teki silang	dikembangkan IPA 3. Penelitian dilakukan di tingkat SMA	dikembangkan dalam pengembangan media adalah Geografi, Motivasi belajar dan Prestasi belajar.
--	---	---	--	---

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dalam penggunaan guru harus tepat dalam memilih media apa yang digunakan, karena mengingat jenis media pembelajaran sangat banyak dan beragam. Dengan demikian media pembelajaran sangat membantu proses belajar mengajar dan membantu memperjelas pesan yang akan disampaikan guru terhadap peserta didik, sehingga akan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

2. Teka Teki Silang (TTS)

Teka teki silang merupakan sebuah permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga menjadi suatu kata yang dapat dibaca dan difahami. Dalam penyusunannya teka teki silang disusun secara vertikal dan horizontal. Teka teki silang ini dibuat agar memudahkan proses belajar mengajar dan memberi pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam. Semakin kreatif dan inovatif dalam

pembuatan teka teki silang ini maka akan mengundang minat dan partisipasi siswa.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang timbul akibat adanya pengaruh baik eksternal maupun internal pada diri siswa pada proses pembelajaran. Ada tidaknya motivasi belajar sangatlah berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila adanya kemauan serta dorongan untuk belajar.

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar yang telah dicapai oleh siswa berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menangkap isi dan pesan dalam kegiatan belajar yang dilakukan.

J. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan ini mudah untuk dipahami dalam tata urutan pembahasannya, maka berikut ini sistematika pembahasannya.

BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka yang terdiri dari landasan teori dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, model penelitian, prosedur pengembangan, uji coba (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data), prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Pengembangan bab ini menguraikan secara detail tentang penyajian data uji coba, analisa data dan revisi produk yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teka-teki silang pada mata pelajaran IPS.

BAB VI Penutup pada bab ini membahas secara detail tentang kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat diartikan sebagai perantara terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media adalah salah satu komponen komunikasi yang bertugas sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.¹⁶ Pengertian lain dijelaskan oleh Gagne, dia mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Tokoh lain, Raharjo mengemukakan bahwa suatu wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada target atau penerima pesan tersebut. Berdasarkan dari pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa media yang dimaksud lingkupnya sangat luas, namun penjelasan kali ini media yang dimaksud hanya dibatasi dalam lingkup pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat, pengantar.¹⁷

Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan. Tujuan yang dimaksud disini harus sesuai dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum yang ditentukan. Tujuan belajar pada siswa adalah untuk mencapai perkembangan optimal yang meliputi aspek kognitif,

¹⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gafa Media, 2010) hlm. 4

¹⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) Hlm 7

afektif dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa melakukan kegiatan belajar, dan yang melakukan pembelajaran oleh karenanya keduanya saling berhubungan untuk mencapai tujuan. Sedangkan tujuan kurikulum sendiri adalah terpenuhinya target – target tujuan yang berbentuk dokumen tertulis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.¹⁸

Berikut ini merupakan kesimpulan peristilahan media:¹⁹

- 1) Media pembelajaran digunakan sebagai perantara komunikasi antara murid dan guru dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang biasa dikenal perangkat lunak atau software, yaitu pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang ingin disampaikan kepada siswa pada proses belajar baik diluar atau didalam kelas.
- 3) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang biasa dikenal mdengan hardware yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar,diraba dengan panca indra.
- 4) Media pembelajaran dapat digunakan secara masa (televisi dan radio), kelompok besar dan kelompok kecil (film, slide, video, OHP), dan perorangan (buku, komputer, radio tape, kaset, video recorder).

¹⁸Ibid, Hlm 6

¹⁹ Ibid, Hlm 10

b. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan ada 3 ciri-ciri media pembelajaran:

1) Ciri fiksatif (*fixsative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam melestarikan menyimpan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa tersebut dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape.

2) Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif. Sebagai contoh kejadian yang memakan waktu berhari hari dapat disajikan beberapa menit kepada siswa seperti proses larva menjadi kempompong.

3) Ciri distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut diberikan kepada sebagian besar siswa dengan sebuah rangsangan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Sekarang distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah sekolahan didalam wilayah tertentu, akan tetapi juga berupa disket

komputer , video dan dapat menyebar ke penjuru tempat yang di inginkan.²⁰

c. Fungsi media pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton mengatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan perorangan, kelompok, atau kelompok dengan jumlah anggota yang besar, yaitu dalam hal memotivasi minat ataupun tindakan, menyajikan informasi dan memberikan intruksi²¹. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru (sumber) menuju siswa (penerima). Pengembangan media pembelajaran seharusnya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan yang dimiliki oleh media dan menghindari hambatan-hambatan yang muncul saat proses pembelajaran. Secara rinci fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, slide, video dengan demikian siswa dapat memperoleh gambaran yang ada tentang benda atau peristiwa sejarah.
- 2) Mempermudah siswa dalam membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto.

²⁰ Ibid, hlm 15

²¹ Ibid, hlm 23

- 3) Media pembelajaran dapat menjangkau audien dengan jumlah besar dan mengamati suatu objek dengan serempak.
- 4) Dapat belajar dengan sesuai minat, kemampuan dan tempo masing-masing.

d. Integrasi Ayat Al-Qur'an

Berikut penjelasan tentang penggunaan media pembelajaran dalam QS. An-Nahl ayat 44.²²

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (44)

Terjemah:Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan (QS. An-Nahl: 44)

2. Teka-Teki Silang (TTS)

a. Pengertian teka- teki silang (TTS)

Teka-teki silang merupakan suatu permainan yang cara memainkannya dengan cara mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Selain itu mengisi teka teki silang sangat menyenangkan dan juga berguna untuk mengingat kosa kata yang sulit. Melihat karakteristik teka-teki silang yang santai dan menyenangkan serta lebih

²²Departemen Agama Islam Republik Indonesia, *Bukhara Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, (Bandung: PPPA Darul Qur'an, 2007) Hlm 272

mengedepankan persamaan dan perbedaan kosa kata, maka sangat cocok bila dipergunakan sebagai sarana siswa untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru . Teka teki silang juga merupakan salah satu media yang kreatif dan inovatif sehingga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dikelas yang mengasyikan dan menambah variasi belajar supaya tidak monoton.²³

Menurut Tarigan permainan kata yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya anagram, polidron, awal akhir, teka teki, dan teki silang .diantara beberapa permainan yang dikemukakan oleh Tarigan tersebut, teka teki silang yang paling banyak dikenal dan diketahui oleh siswa. Dengan demikian membuat teka-teki silang lebih mudah diaplikasikan dikelas. Media pembelajaran teka teki silang berkaitan erat dengan permainan yang mengasah otak serta berhubungan dengan strategi.

Teka-teki silang tersusun atas kolom mendatar dan menurun. Kolom-kolom tersebut disusun berdasarkan huruf yang dibutuhkan. Dalam mengisi teka-teki silang siswa harus memiliki strategi yang tepat. Siswa tidak hanya mampu menjawab pertanyaan saja, akan tetapi juga harus menyesuaikan jawaban tersebut dengan kolom yang sudah disediakan serta kaitanya

²³ M.Khalilullah, *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, jurnal penelitian islam, Vol. 37 No.1, 2012, hlm 23

dengan kolom lainnya. Dengan demikian, siswa dituntut memiliki kosa kata yang luas juga ketelitian dan ketepatan untuk menyesuaikan dengan kolom lain yang disediakan. Suatu jawaban yang benar untuk pertanyaan tersebut belum tentu tepat bila dihubungkan dengan jawaban yang terdapat dikolom lainnya. Ketepatan menjawab harus disesuaikan dengan jumlah kolom yang tersedia dan berkaitan dengan kolom lainnya.

b. Manfaat Teka-Teki Silang (TTS)

Manfaat teka-teki silang diantaranya adalah:²⁴

1) Asah otak

Manfaat yang pertama yaitu untuk mengasah otak. Dengan petunjuk yang telah diberikan, pengisi Teka-Teki Silang (TTS) diharuskan mengisi kotak-kotak kosong. Jika salah satu kotak berhasil dijawab maka akan mempermudah menjawab soal selanjutnya yang kotak-kotaknya terkait. Sehingga media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) merupakan media asah otak yang menyenangkan.

2) Menambah kosakata

Dalam permainan Teka-Teki Silang (TTS) sering dijumpai kosa kata yang tidak lazim di dalam bahasa Indonesia, meskipun sebenarnya kata tersebut termuat dalam KKBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menggunakan media Teka-

²⁴<http://www.teka-tekisilang.com/2013/2009/manfaat-mengisi-teka-teki-silang-tts.html>. diakses pada tanggal 01-01-2020

Teki Silang (TTS) berguna untuk menambah kosakata. Selain kosakata, juga banyak dijumpai soal sinonim dimana pada jawabannya adalah sinonimnya. Hal ini menambahkan pebendaharaan kata atau mengingat kembali kata yang lupa akan artinya.

3) Melatih daya ingat

Dalam menjawab Teka-Teki Silang (TTS), maka kita perlu mengingat apa yang kita tahu untuk menjawab soal. Dengan demikian mengisi Teka-Teki Silang (TTS) menjadikan otak mengingat pengetahuan yang tersimpan didalam otak.

4) Menambah rasa ingin tahu

Dalam mengerjakan Teka-Teki Silang (TTS) biasanya menemukan soal yang sukan untuk dijawab sehingga membuat rasa penasaran. Jika dengan mengingat masih tidak bisa menjawab , maka bisa menggunakan batuan ilmu pengetahuan atau KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

5) Menambah wawasan

Setelah rasa ingin tahu muncul dan kemudian mencoba untuk menjawab soal dengan bantuan, pengetahuan dapat bertambah. Hal ini berarti Teka-Teki Silang (TTS) bermanfaat untuk menambah wawasan serta pengetahuan.

c. Langkah-langkah pembuatan Teka-Teki Silang (TTS)

Langkah-langkah pembuatan Teka-Teki Silang sebagai berikut:²⁵

- 1) Tulis kata-kata kunci, terminologi atau kata yang mengandung isi materi pembelajaran.
- 2) Membuat kisi-kisi yang sesuai dengan kata yang sudah dipilih.
- 3) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau pertanyaan yang jawabannya mengarah pada jawaban tersebut.
- 4) Membagikan Teka-Teki Silang (TTS) kepada peserta didik, bisa berkelompok maupun individu.
- 5) Membatasi waktu pengerjaan.
- 6) Memberi reward (hadiah) kepada siswa yang mengerjakan Teka-Teki Silang dengan cepat dan tepat.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Secara sederhana, motivasi dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan untuk menggerakkan dan mengarahkan individu untuk bergerak melakukan sesuatu sehingga ia bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Clayton Alderfer bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan

²⁵ Hisyam Zaini, dkk., Strategi Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta: Pusaka Insan Madani, 2008)
Hlm 14

siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong atau dipengaruhi oleh hasrat atau keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.²⁶

Menurut Hadari Nawawi, motivasi (*motivation*) berasal dari dasar motif (*motive*) yang mempunyai arti dorongan sebab, atau alasan seseorang untuk melakukan sesuatu, biasanya motif bisa dilihat dari perilaku seseorang. Motivasi merupakan daya dorong bagi seseorang untuk memberikan kontribusi sebesar mungkin demi keberhasilan organisasi mencapai tujuan.²⁷

b. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu melakukan dorongan kepada siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Menurut Wina Sanjaya terdapat dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yaitu:²⁸

1) Mendorong siswa untuk beraktifitas

Perilaku yang dimiliki setiap orang disebabkan karena terdapat dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang sangat dipengaruhi oleh besar kecilnya motivasi orang

²⁶Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar (Studi Kasus Terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya)*, Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol.12, No.1, April 2011, Hlm 83

²⁷ Didin Kurniadin dan Imam machail, *Manajemen pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), Hlm 333

²⁸ Amna Emda, Op.Cit, Hlm 176

tersebut. Pada pembelajaran, semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu dan keinginan mendapatkan nilai yang baik karena siswa tersebut memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

2) Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan oleh seorang individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi

Menurut Ali Imron dalam buku belajar dan pembelajaran mengemukakan terdapat enam unsur atau faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran. Keenam faktor tersebut diantaranya adalah:²⁹

1) Cita-cita / aspirasi pembelajar

Cita cita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kenyataan bahwa motivasi seseorang akan begitu tinggi apabila seseorang itu sebelumnya sudah memiliki cita-cita. Implikasi dalam pembelajaran, misalnya seseorang yang mempunyai cita-cita menjadi seorang dokter, maka ia akan bersungguh-sungguh belajar. Bahkan berusaha menguasai pelajaran-pelajaran yang berhubungan dengan

²⁹Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori belajar Dan Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2014) Hlm 53

kepentingannya untuk menjadi dokter. Begitu pula terjadi dengan cita-cita lainnya.

2) Kemampuan pembelajar

Kemampuan pembelajar juga menjadi salah satu faktor penting dalam mempengaruhi motivasi. Seperti yang kita ketahui manusia mempunyai kemampuan-kemampuan yang berbeda-beda. Karena itu, seseorang yang mempunyai kemampuan dibidang tertentu, maka belum tentu bisa menguasai bidang lainnya. Begitu pula dengan kemampuan belajar, korelasinya dengan motivasi terlihat ketika si pembelajar menguasai pada bidang tertentu, sehingga ia akan termotivasi dengan kuat untuk menguasai bidang tersebut.

3) Kondisi pembelajar

Kondisi pembelajar juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi. Hal ini bisa dilihat dari kondisi psikis dan fisik pembelajar. Pada kondisi psikis, bisa dilihat dari kondisi psikis seorang pembelajar yang tidak bagus maka motivasi akan menurun sebaliknya bila pembelajar sedang dalam keadaan gembira atau menyenangkan maka kecenderungan motivasinya akan tinggi.

Pada kondisi fisik, jika kondisi fisik seseorang sedang kelelahan maka cenderung memiliki motivasi yang rendah untuk belajar atau melakukan berbagai aktivitas. Sementara,

jika kondisi fisik sehat dan bugar maka akan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

4) Kondisi lingkungan pembelajar/ pembelajaran.

Kondisi lingkungan pembelajar sebagai faktor yang mempengaruhi motivasi, dapat diamati dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial yang mengelilingi pembelajar. Lingkungan fisik, suasana tempat belajar yang tidak nyaman akan berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Sedangkan lingkungan sosial seperti lingkungan keluarga, teman sebaya atau teman sekelasnya yang tidak menunjukkan kebiasaan belajar dan mendukung kegiatan belajar akan berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar. Tetapi jika sebaliknya, maka akan berdampak pada meningkatnya motivasi belajar.

5) Unsur-unsur dinamis belajar / pembelajaran

Unsur dinamis belajar juga mempengaruhi motivasi. Hal ini bisa dilihat dari makin dinamis suasana belajar maka akan semakin memberikan motivasi yang kuat dalam proses pembelajaran.

6) Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.

Dalam proses pembelajaran guru akan memberikan motivasi belajar kepada siswanya. Dengan memberikan

motivasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar serta memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

d. Indikator Motivasi

Menurut Abin Syamsudin M, usaha untuk meningkatkan motivasi belajar haruslah mengidentifikasi beberapa indikator motivasi belajar, berikut beberapa indikator motivasi belajar:

- 1) Durasi kegiatan
- 2) Frekuensi kegiatan
- 3) Persistensinya pada tujuan kegiatan
- 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan
- 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan
- 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
- 7) Tingkat kualifikasi prestasi
- 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan

e. Integrasi Ayat Al-Qur'an

Berikut penjelasan mengenai motivasi belajar dalam dalam QS.

Al-Mujadalah Ayat 11:³⁰

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (11)

Terjemah: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al- Mujadalah: 11)

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Pretasi Belajar

Prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar, keduanya memiliki pengertian yang berbeda. Dalam kamus Umum bahasa Indonesia, arti kata prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dikerjakan, dilakukan, dan lain sebagainya) siswa.³¹ Pendapat mengenai prestasi juga dijelaskan oleh Mas'ud Khasan Abdul Qahar, ia membatasi prestasi dengan yang telah dapat diciptakan, hasil suatu pekerjaan, jasil yang menyenangkan yang didapat dari keuletan dan kerja keras.³² Dari pengertian

³⁰Departemen Agama Islam Republik Indonesia, *Bukhara Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, (Bandung: PPPA Darul Qur'an, 2007) Hlm 543

³¹ Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT Balai Putaka, 1984)

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994) Hlm 20

diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah suatu pencapaian atau hasil dari suatu kegiatan yang telah dilakukan, dikerjakan dan diciptakan oleh seorang yang didapat oleh seseorang melalui kerja keras dan ketekunan.

Sedangkan belajar adalah tindakan ayau usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan perubahan pada dirinya menjadi lebih baik dan lebih pintar dari sebelumnya. Perubahan yang dimaksud adalah tidak hanya perubahan intelektual namun juga perubahan tingkah laku dan segala aspek pribadi seseorang.

Sebagaimana dijelaskan oleh Slameto, ia menjelaskan bahwa belajar adalah beberapa kegiatan yang dijalani untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman seseorang dalam proses interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam kegiatan belajar siswa akan mengalami sendiri dri tidak tahu menjadi tahu.³³

Pengertian prestasi belajar sendiri menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut. *Petama*, Penjelasan dari Poerwanto, iamengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang capai atau didapatkan oleh seseorang yang dinyatakan dalam raport. *Kedua*, Winkel menjelaskan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam

³³ Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina, Op.Cit, Hlm 82

melakukan kegiatan belajar sesuai dengan nilai yang dicapainya. *Ketiga*, Nasution S mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai oleh seseorang dalam berfikir, berbuat dan merasa. Prestasi belajar menurut Nasution S dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Dan sebaliknya, prestasi kurang memuaskan apabila seseorang belum mampu memenuhi target dalam 3 kriteria yang telah disebutkan.³⁴

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan seorang siswa dalam menerima informasi dari proses belajar mengajar di sekolah, prestasi belajar siswa sesuai dengan keberhasilan siswa dalam menangkap materi pelajaran yang disampaikan, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk angka.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dalam proses belajar tentu yang diharapkan adalah prestasi belajar yang baik. Oleh karena itu perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.³⁵

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri manusia (siswa).

³⁴ Ibid, Hlm 83

³⁵ Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan Penyuluhan Belajar di Sekolah*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983) Hlm 30

Faktor internal ini terdiri dari dua aspek, yaitu aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan faktor psikologis (bersifat rohaniah). Adapun yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain: *pertama*, Aspek fisiologis adalah kondisi umum jasmani dan tonus atau kata tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran organ tubuh, dapat mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga dengan keadaan jasmani anak yang baik, seorang anak akan mengikuti pelajaran dengan baik pula. Dan sebaliknya, jika kondisi jasmani seorang anak lagi tidak baik atau lemah, seperti pusing kepala, sakit gigi dan lain sebagainya, maka akan menurunkan ranah kognitif sehingga materi yang disampaikan guru kurang diterima dan susah dipahami.

Kedua Aspek Psikologis banyak yang termasuk dalam aspek psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar siswa diantaranya adalah bakat, minat belajar, motivasi dan intelegensi siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang berasal dari luar diri anak didik. Faktoreksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial.

Faktor lingkungan sosial seperti lingkungan keluarga, para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seseorang. Seorang guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan selalu memperhatikan siswa serta mampu menjadi suri tauladan untuk siswa dapat menjadi daya dorong yang positif dalam kegiatan belajar siswa.

Lingkungan sosial yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat orang tua, pengelolaan keluarga, demografi keluarga (letak rumah), semuanya dapat memberi dampak baik atau sebaliknya terhadap kegiatan belajar yang nantinya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Contoh: kebiasaan orang tua siswa dalam mengelola keluarga yang keliru, seperti kelalaian orang tua dalam memonitor kegiatan anak, dapat menimbulkan dampak yang buruk.

Faktor non-sosial yang mempengaruhi prestasi belajar ini meliputi: keadaan udara, cuaca, waktu; tempat, alat-alat atau sarana prasarana yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat membantu proses/perbuatan dalam belajar secara maksimal.

c. Integrasi Ayat Al-Qur'an

Berikut penjelasan mengenai prestasi belajar dalam QS. Al Baqarah: 31-33:³⁶

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (31) قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ (32)

Terjemah: (Dan diajarkan-Nya kepada Adam nama-nama) maksudnya nama-nama benda (kesemuanya) dengan jalan memasukkan ke dalam kalbunya pengetahuan tentang benda-benda itu (kemudian dikemukakan-Nya mereka) maksudnya benda-benda tadi yang ternyata bukan saja benda-benda mati, tetapi juga makhluk-makhluk berakal, (kepada para malaikat, lalu Allah berfirman) untuk memojokkan mereka, ("Beritahukanlah kepada-Ku) sebutkanlah (nama-nama mereka) yakni nama-nama benda itu (jika kamu memang benar.") bahwa tidak ada yang lebih tahu daripada kamu di antara makhluk-makhluk yang Kuciptakan atau bahwa kamulah yang lebih berhak untuk menjadi khalifah. Sebagai 'jawab syarat' ditunjukkan oleh kalimat sebelumnya. (Jawab mereka, "Maha suci Engkau!) artinya tidak sepatutnya kami akan menyanggah kehendak dan rencana-Mu (Tak ada yang kami ketahui, kecuali sekadar yang telah Engkau ajarkan kepada kami) mengenai benda-benda tersebut. (Sesungguhnya Engkaulah) sebagai 'taukid' atau penguat bagi Engkau yang pertama, (Yang Maha Tahu lagi Maha Bijaksana.") hingga tidak seorang pun yang lepas dari pengetahuan serta hikmah kebijaksanaan-Mu. (QS. Al Baqarah: 31-33)

B. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan ataupun merubah perilaku.

³⁶Departemen Agama Islam Republik Indonesia, *Bukhara Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, (Bandung: PPPA Darul Qur'an, 2007) Hlm 06

Dalam melakukan proses pembelajaran guru harus mempunyai strategi dalam pembelajaran yang tepat untuk menambah wawasan peserta didik. Salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan informasi atau pengetahuan dari guru (sumber) kepada peserta didik (penerima). Pemilihan media pembelajaran tersebut juga bertujuan agar memperoleh pencapaian keberhasilan belajar. Namun, sering kali kita menjumpai guru kurang dapat mengembangkan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan di MTS Ahmad Yani Jabung Malang.

Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di mata pelajaran IPS, yaitu siswa sering kali jenuh dan kesulitan dalam memahami materi. Metode yang digunakan oleh guru hanya itu itu saja yaitu diskusi dan ceramah. Hal ini mengakibatkan kurang maksimalnya kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan persalahan diatas, peneliti bermaksud mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut dengan mengembangkan suatu media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

Media Teka-Teki Silang (TTS) merupakan media pembelajaran yang bisa menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Hal ini sama seperti yang dikemukakan oleh Tarigan mengenai media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) yaitu Teka-Teki Silang merupakan media yang banyak diketahui dan dikenal oleh siswa, sehingga murid lebih mudah tertarik dan menumbuhkan minat belajar bagi siswa. Dalam media Teka-Teki Silang (TTS) terdapat

pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya harus disesuaikan dengan kotak yang disediakan serta menyesuaikan dengan kotak selanjutnya. Dengan demikian siswa akan tertantang dan tertarik untuk mengerjakan.

Media Teka-Teki Silang (TTS) akan dikembangkan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis agar menjadi media yang layak digunakan dalam mata pelajaran IPS. Media Teka-Teki Silang (TTS) ini diharapkan akan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta inovatif. Sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam mata pelajaran IPS dan menjadikan media Teka-Teki Silang (TTS) sebagai variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang sering dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan merupakan sebuah strategi atau metode yang cukup efektif untuk memperbaiki praktik. Menurut Sugiono penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dihasilkan.³⁷

Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan bertujuan untuk menerapkan, menghasilkan produk pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahkan juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian dan pengembangan (R&D) bukan hanya sekedar wacana melainkan telah memberikan warna baru dalam penelitian yang ada dalam pendidikan.

Sebagai model penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran yang inovatif, maka diharapkan akan memberi banyak macam cara belajar yang dipilih oleh peserta didik sesuai dengan

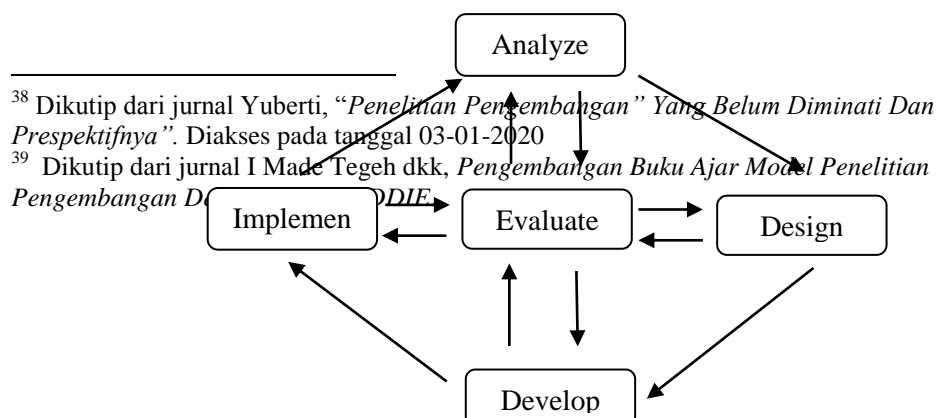
³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), Hlm 47

kebutuhan. Dengan demikian hasil penelitian dan pengembangan (R&D) akan menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.³⁸

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Menurut Romiszowski bahwa pada tingkat rancangan pengembangan dan pembelajaran, sistematis sebagai aspek procedural pendekatan sistem yang telah diwujudkan dalam praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual serta materi pembelajaran berbasis komputer.

Model pengembangan ADDIE tersusun secara terprogram dan urutan kegiatan yang tersusun secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dalam model ini terdiri dari lima langkah, yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).³⁹



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Mengenai tentang prosedur pengembangan , maka perhatian terpusat pada tahapan pokok yang akan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Setiap tahapan ini sangat berhubungan dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, sehingga rancangan pengembangan mengacu pada tahapan ADDIE.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis kegiatan yang dilakuan antara lain yaitu: 1. Menganalisis kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa , secara riil didalam buku ajar ini ditandai dengan penentuan Standar kompetensi, kompetensi dasar (KD), serta tujuan pembelajaran, 2. Menganalisis karakteristik siswa yang berhubungan dengan pengetahuan , sikap serta keterampilan yang dimiliki oleh siswa, 3. menguasai materi yang relevan untuk dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Hasil dari analisis tersebut akan dievaluasi sendiri

serta dilanjutkan evaluasi bersama teman sejawat untuk menyempurnakan hasil dari analisis.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan di fokuskan pada tiga kegiatan antara lain: pemilihan materi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen serta melakukan evaluasi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan akan dilakukan beberapa kegiatan antara lain: pengumpulan berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya bahan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS), selanjutnya adalah pembuatan Teka-Teki Silang (TTS) serta membuat dengan se-kreatif mungkin. Kegiatan selanjutnya adalah memvalidasi produk serta revisi produk kepada para ahli (validator).

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini hasil pengembangan akan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui kualitasnya dan keefektifannya dikelas. Dalam tahap ini peneliti bisa melihat perubahan minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS). Penerapan bisa dilakukan pada kelompok kecil ataupun secara individu.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan sebagai penyempurnaan. Sedangkan, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perubahan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

D. Uji Coba

1. Design Uji Coba

Uji coba produk yang dilakukan dalam penelitian pengembangan (R&D) media pembelajaran berupa media pembelajaran Teka-Teki Silang yang bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Ahmad Yani Jabung Malang.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan (R&D) media pembelajaran Teka-Teki Silang terdiri dari:

a. Ahli Desain

Bertindak sebagai ahli desain dalam penelitian pengembangan (R&D) media pembelajaran Teka-Teki Silang adalah seseorang dosen yang mengampu mata kuliah media pembelajaran di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Negeri Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,

bapak Yadhi Firdiansyah, M.Pd. Pemilihan ahli desain ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidangnya dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap produk yang akan dikembangkan.

b. Ahli Pembelajaran

Bertindak sebagai ahli pembelajaran dalam penelitian pengembangan (R&D) media pembelajaran Teka-Teki Silang adalah seorang guru yang mengampu mata pelajaran IPS di MTS Ahmad Yani Jabung Malang, ibu Asmaul Husnah S.Pd yang memberikan tanggapan dan penilaian tentang media pembelajaran Teka-Teki Silang yang dikembangkan. Pemilihan ahli pembelajaran ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki pengalaman mengajar dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap media pembelajaran yang di kembangkan.

c. Ahli Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Bertindak sebagai ahli pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam penelitian pengembangan (R&D) media pembelajaran Teka-teki Silang adalah seorang dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim malang, bapak Saiful Amin, M.Pd. Pemilihan ahli Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

berdasarkan beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap media yang dikembangkan.

d. Siswa

Dalam penelitian pengembangan (R&D) media Teka-Teki Silang , siswa berperan sebagai objek atau sasaran uji coba, selain itu juga berperan sebagai subjek penelitian. Uji coba akan dilakukan pada kelas VII di MTS Ahmad Yani Malang

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan (R&D) media pembelajaran Teka-Teki Silang merupakan data kualitatif dan kuantitatif yang sebenarnya diperoleh melalui instrument pengumpulan data. Data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian terhadap produk yang dikembangkan dari sebelum menggunakan media dan sesudahnya. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran dan hasil dari informasi dari hasil observasi dan wawancara.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik dalam pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk

menemukan permasalahan yang akan diteliti dan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden.⁴⁰

Dalam instrumen pengumpulan data ini, peneliti melakukan dengan beberapa pihak , diantaranya adalah:

- 1) Ahli desain,
- 2) Ahli pembelajaran,
- 3) Ahli pendidikan Ilmu Pengetahuan social (IPS),
- 4) Siswa

b. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya.⁴¹Jadi peneliti menyebarkan angket kepada beberapa responden yang telah ditentukan. Adapun angket yang diperlukan antara lain:

- 1) Angket validasi ahli desain
- 2) Angket validasi ahli pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS),
- 3) Angket validasi ahli pembelajaran,
- 4) Angket validasi untuk siswa

c. Tes

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2014), Hlm 137

⁴¹ Ibid, Hlm 142

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang *pre-test* dan *pro-test*. Hal ini tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan menggunakan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) siswa kelas VII di MTS Ahmad Yani Jabung Malang.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis media pembelajaran

Analisis media pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ketepatan pemilihan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari analisis ini akan digunakan untuk pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran yang dimaksud.

b. Analisis deskriptif

Teknik analisis deskriptif yaitu dengan cara mendeskripsikan semua masukan berupa saran, kritik dan komentar dari para ahli serta siswa yang diperoleh dari lembar komentar. Data dari angket merupakan data dari kualitatif yang di kuantitatifkan dengan menggunakan skala Linkert yang mempunyai kriteria 5 tingkat kemudian akan dianalisis melalui perhitungan rata-rata skor item yang terdapat dalam masing-masing jawaban dari pertanyaan yang terdapat dari angket.

Pemberian skor dalam lembar angket dalam penilaian kualitas media pembelajaran serta menggunakan skala linkert seperti tabel berikut:

Tabel 3.1 Skala Linkert

No	Jawaban	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	5
2	S	Setuju	4
3	N	Normal	3
4	TS	Tidak Setuju	2
5	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sedangkan untuk menentukan tingkat kevalidan produk berupa media pembelajaran Teka-Teki Silang, digunakan teknik analisis dengan rumus:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P : presentasi kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

c. Analisis Uji T

Uji T (Uji Parsial) merupakan uji statistika secara individu untuk mengetahui pengaruh masing-masing variable bebas (*variable independent*) terhadap variabel terikat (*variable dependent*). Jadi, didalam uji T berfungsi untuk mengetahuipengembangan media Teka-Teki Silang (TTS) (X_1) terhadap terhadap motivasi belajar siswa (Y_1) dan pengembangan media Teka Teki Silang (TTS) terhadap prestasi belajar siswa (Y_2) . Rumus Uji T (Uji Parsial) adalah sebagai berikut:⁴²

$$t = \frac{r\sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 + r^2}}$$

Keterangan:

R = koefisien korelasi

N = jumlah sampel

E. Prosedur Penelitian

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, langkah-langkah yang dilakukan peneliti melalui 5 tahapan yaitu:

1. Analisis (analisis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis adalah melakukan survei pra-lapangan untuk mengumpulkan informasi tentang

⁴²Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta,2004) Hlm 178

kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan menyesuaikan materi dengan media pembelajaran. Materi yang akan diterapkan oleh peneliti yakni Dinamika Kependudukan. Pada tahap analisis ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang akan di pakai.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain peneliti mulai merancang media pembelajaran teka-teki silang (TTS) dimulai dengan menentukan jumlah soal yang akan dibuat. Setelah itu peneliti memasukan soal dan jawaban yang telah dibuat kedalam aplikasi pembuat media teka-teki silang. Peneliti mulai membuat rancangan bentuk teka- teki silang yang akan diterapkan.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan , peneliti melakukan pengembangan media teka-teki silang dengan melakukan konsultasi terlebih dahulu dengan guru pembelajaran IPS di sekolah. Selanjutnya peneliti mulai mengembangkan media dengan memberi gambar serta petunjuk pengisian sehingga media yang dibuat sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh peneliti.

4. Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengujikan produk, sebelum produk diterapkan, peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli seperti ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran IPS. Sebelum diterapkan media teka-teki silang harus divalidasi terlebih dahulu, apabila

media sudah valid dan sudah direvisi maka media siap untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media teka-teki silang. Pada tahap evaluasi ini dilakukan berdasarkan pengamatan dari respon siswa yang telah diperoleh dari angket. Apabila respon siswa yang diterima sudah baik maka tidak perlu merevisi media. Selain itu, peneliti juga mengamati nilai dari pretest dan posttest apakah nilai yang diperoleh meningkat atau menurun. Jika terjadi peningkatan maka motivasi belajar siswa juga akan meningkat dan media teka-teki silang tergolong efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki silang

Pada pengembangan produk sesuai Model ADDIE terdapat 5 tahap yang harus diselesaikan, yakni tahap Analysis (Analisis), Design(Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation(Evaluasi).

a. Analisis

Pada tahap analisis, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan siswa kelas VII di MTS Ahmad Yani Jabung, Malang dengan melakukan wawancara dengan guru IPS kelas VII yang bernama Ibu Asmaul Husnah dan melakukan tanya jawab terhadap beberapa siswa kelas VII. Ibu Asmaul Husnah menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran IPS di kelas sebagian siswa sering merasa bosan dan kadang kurang bersemangat belajar, maka dari itu peneliti tertarik dengan mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang agar siswa bisa bersemangat kembali ketika pembelajaran IPS. Karena menurut hasil pengalaman peneliti sewaktu melakukan Program Kerja Lapangan (PKL) di SMP Surya Buana Malang, sebagian siswa memang sering bosan dan berbicara sendiri di kelas pada saat pembelajaran disebabkan oleh

kurangnya media yang bervariasi dalam belajar sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa. yang serba instant. Melihat kebutuhan siswa yang seperti itu, peneliti merasa bahwa media teka-teki silang bisa memenuhinya karena didalamnya bisa diisi dengan soal-soal sertagambar yang menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa khususnya dalam bab dinamika kependudukan.

1) Analisis Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana dalam penelitian ini merupakan alat-alat yang menunjang proses pembelajaran dengan media teka-teki silang khususnya pada bab dinamika kependudukan. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penelitian ini hanya alat tulis dan buku paket karena nantinya media pembelajaran ini akan dibagikan satu persatu ke siswa. Berdasarkan hasil wawancara Bu Asmaul(guru IPS di Mts Ahmad Yani)

”untuk pembelajaran disini masih dilakukan secara offline masdan kami menyetujui untuk dilakukannya penelitian media pembelajaran teka-teki silang”

Dengan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kelas VII Cdi Mts Ahmad Yani memiliki ketersediaan fasilitas yang menunjang penggunaan media pembelajaran teka-teki silang khususnya pada bab dinamika kependudukan.

2) Analisis Kurikulum

Kurikulum pembelajaran yang digunakan di Mts Ahmad YaniMalang adalah kurikulum 2013 dan berikut adalah kompetensi dasar

dan mata pelajaran pada silabus yang digunakan sekolah Mts Ahmad YaniMalang.

Tabel 4.1 kompetensi Dasar dan Indikator

	Kompetensi Dasar	Indikator
	3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.	3.1.1 Menjelaskan pengertian dinamika penduduk 3.1.2 Menjelaskan persebaran penduduk 3.1.3 Menjelaskan komposisi penduduk 3.1.4 Mengidentifikasi perbedaan sensus penduduk, survei penduduk, dan registrasi penduduk 3.1.5 Menjelaskan migrasi penduduk
	4.1 Menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan	4.1.1 Terampil membuat laporan hasil diskusi dalam bentuk lisan dan tertulis

3) Analisis Media dan Materi Pembelajaran

Pembelajaran IPS di Mts Ahmad Yani Jabung pada materi geografi selama ini hanya sebatas memanfaatkan buku ajar dan buku pegangan

siswa dibantu dengan buku penunjang di perpustakaan dan masih jarang sekali menggunakan media yang lain dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada motivasi belajar peserta didik dikarenakan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran, ditambah lagi dengan materi geografi yang memiliki pembahasan yang banyak. Maka membutuhkan inovasi baru pada media pembelajaran IPS khususnya dalam materi geografi agar tidak tertinggal dengan sekolah lain. Dengan demikian, media pembelajaran teka-teki silang dirasa perlu untuk dikenalkan pada guru maupun peserta didik di Mts Ahmad Yani Jabung

Adapun peneliti mengambil materi dinamika kependudukan, dengan maksud banyak siswa mengeluh terkait pada materi dinamika kependudukan karena materi yang tergolong banyak serta banyak kosakata yang agak sulit di hafal mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun. Sehingga prestasi belajar materi geografi khususnya siswa kelas VII C Mts Ahmad Yani Jabung kurang maksimal.

Media pembelajaran dan materi geografidynamika kependudukan sebelum di uji cobakan ke lapangan harus melalui tahap validasi dari ahlinya dan berikut pemaparan hasil validasi angket dari ahli media dan ahli materi dengan kriteria validasi untuk mengukur kelayakan dari suatu produk pembelajaran :

a) Validasi hasil media

Tabel 4.2 Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Jumlah Skor	
		ΣX	ΣXi
1	Kemenarikan tampilan/desain media pembelajaran teka-teki silang	3	5
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran teka-teki silang	4	5
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat dibaca dengan jelas)	4	5
4	Komposisi warna media pembelajaran teka-teki silang	3	5
5	Kemenarikan bentuk media teka-teki silang	4	5
6	Kemudahan media pembelajaran teka-teki silang	3	5
7	Kesesuaian media pembelajaran teka-teki silang dengan karakteristik siswa	4	5
Jumlah		26	35

b) Validasi materi

Tabel 4.3 Validasi materi kuantitatif

No	Pertanyaan	Jumlah Skor	
		ΣX	ΣXi

1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang	5	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	5
3	Media pembelajaran teka-teki silang mudah digunakan dalam pembelajaran IPS	4	5
4	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami	4	5
5	Quiz yang diberikan sudah sesuai dengan isi materi	4	5
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran teka-teki silang sudah jelas dan mudah dipahami	4	5
7	Efektivitas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5
Jumlah		31	35

c) Validasi Pembelajaran

Tabel 4.4 Validasi Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jumlah Skor	
		Σx	Σxi
1	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)	4	5

2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK	5	5
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa	5	5
4	Media pembelajaran teka-teki silang mudah untuk dikerjakan	5	5
5	Media pembelajaran teka-teki silang dapat memotivasi siswa untuk belajar	5	5
6	Media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu siswa untuk fokus belajar	4	5
7	Model latihan soal dalam media dapat digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi (alat evaluasi)	4	5
8	Media pembelajaran teka-teki silang dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai dinamika penduduk	5	5
Jumlah		37	40

b. Desain

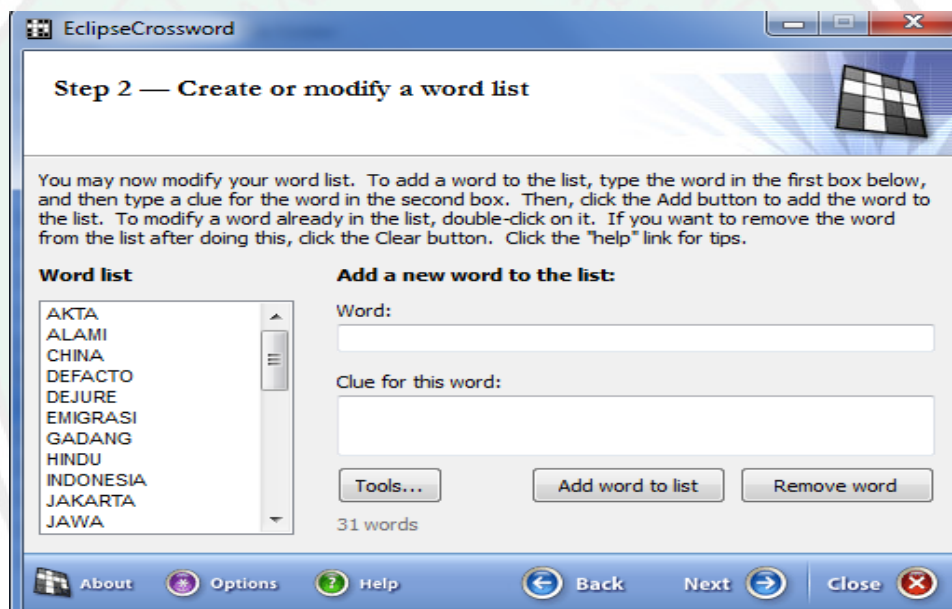
Pada tahap desain, peneliti mulai untuk merancang desain yang akan digunakan dalam media pembelajaran teka-teki silang yang bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang dengan berbasis *game education* yang terdiri dari soal dan gambar yang mendukung materi bab dinamika kependudukan sebagai bahan evaluasi siswa. Di dalam media pembelajaran teka-teki silang

didesainsemenarik mungkin agar siswa tidak cepat bosan, seperti pemilihan warna disertai gambar yang menarik. Langkah selanjutnya yaitu desain media pembelajaran, adapun langkahnya sebagai berikut:

1. Pembuatan soal media teka-teki silang

Dalam pengembangan ini soal berjumlah 20 butir soal yang terbagi kedalam format mendatar dan menurun. Soal disini dibuat melalui aplikasi E-Clipse.

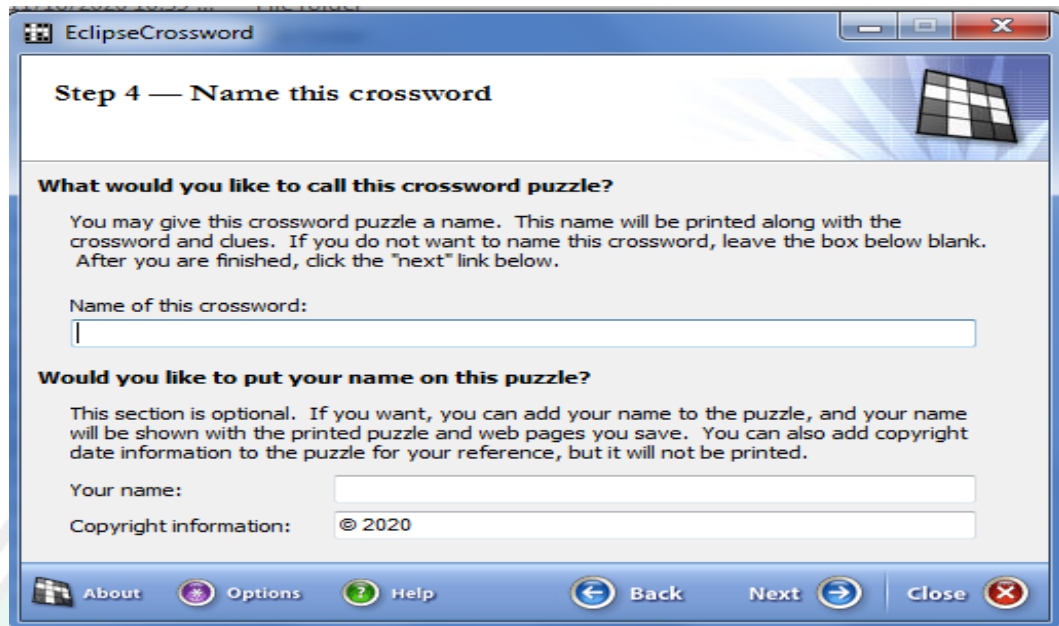
Gambar 4.1 Penyusunan Soal Teka-Teki Silang



2. Pemberian nama pada media teka-teki silang

Pada langkah ini dilanjutkan dengan pemberian nama pada media teka-teki silang. Pemberian nama pada media teka-teki silang ini menggunakan aplikasi E-Clipse dengan menyesuaikan soal yang telah dibuat.

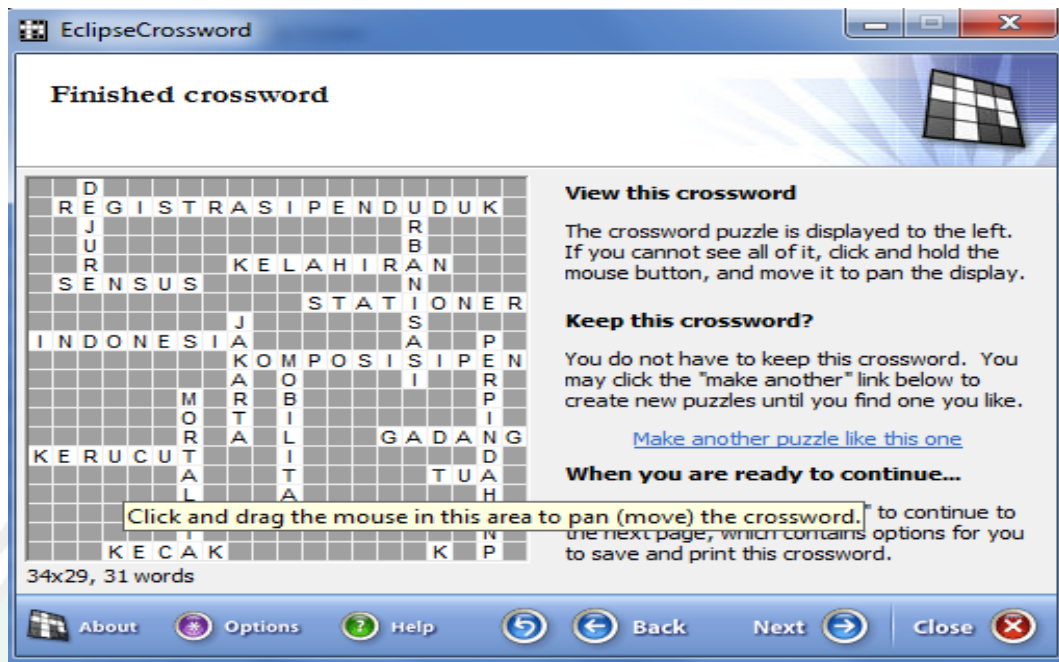
Gambar 4.2 Pemberian Nama Pada Media Teka-Teki Silang



3. Pembuatan kolom pada media teka-teki silang

Pada tahap ini dilanjutkan dengan pembuatan kolom, dengan fitur *keep this crossword* maka pemberian nama pada media teka-teki silang sudah secara otomatis kolom pada media teka-teki silang tersusun dan bisa diatur sesuai dengan keinginan.

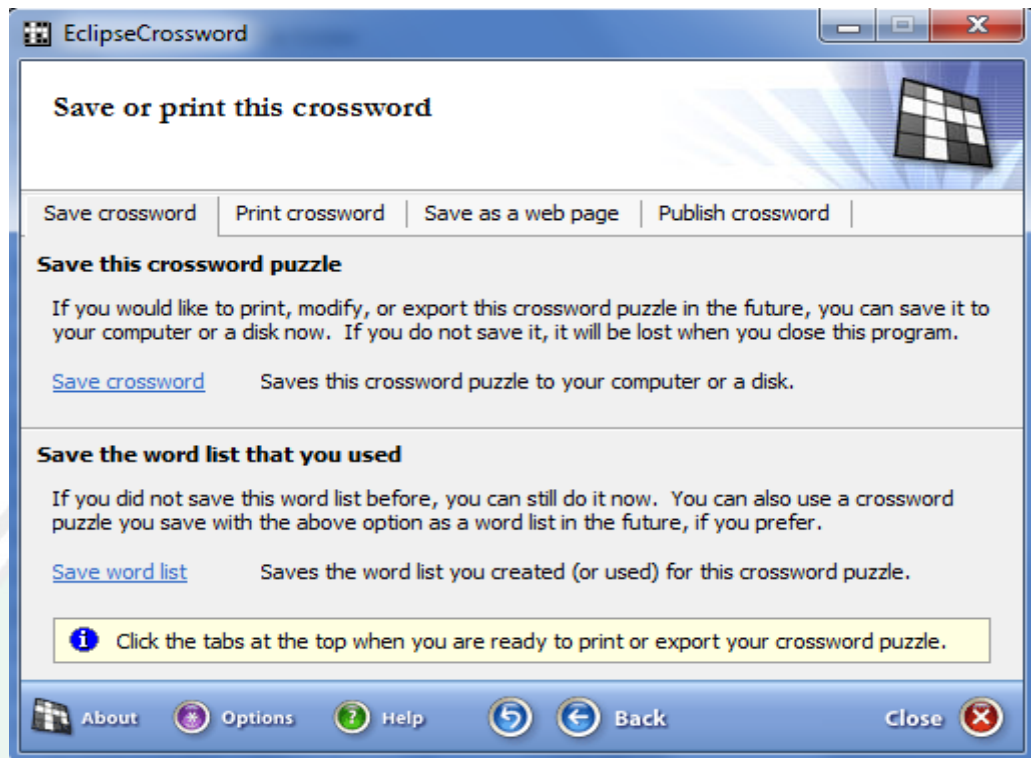
Gambar 4.3 Pembuatan Kolom Pada Media Teka-Teki Silang



4. Proses penyimpanan pembuatan media teka-teki silang

Tahap selanjutnya dilakukan proses penyimpanan dari hasil pembuatan media teka-teki silang melalui aplikasi E-clipse Crossword.

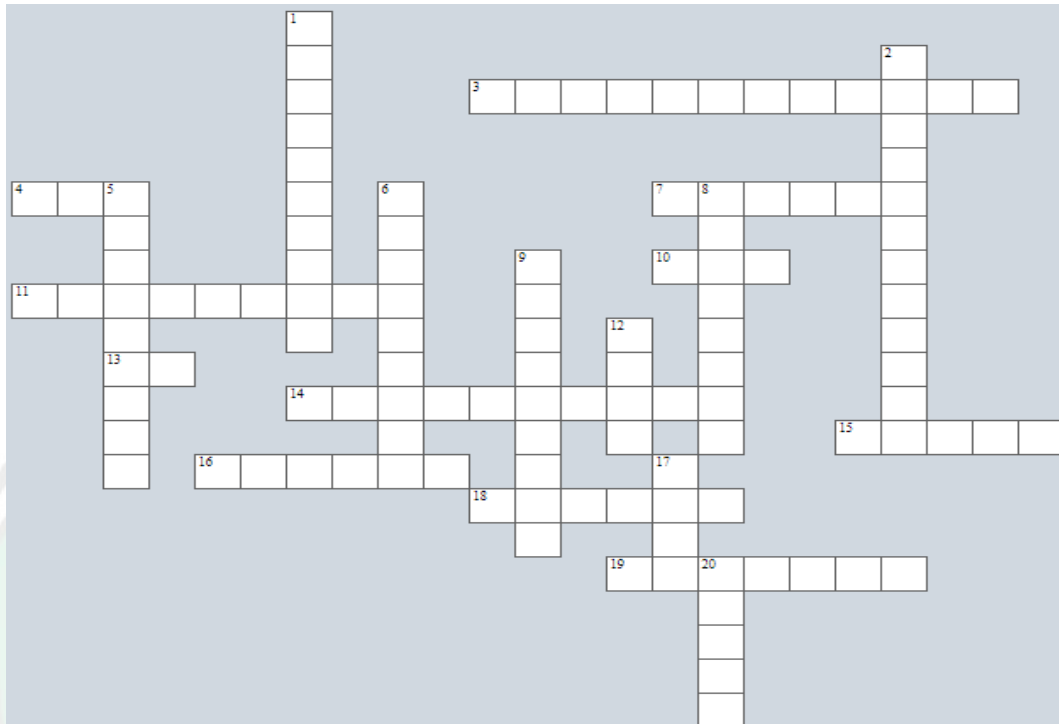
Gambar 4.4 Proses Penyimpanan Pembuatan Media Teka-Teki Silang



5. Output media teka-teki silang dari aplikasi E-Clipse Crossword

Pada proses ini akan disajikan hasil dari output media teka-teki silang dari aplikasi E-Clipse Crossword. Yang nantinya hasil ini akan dikembangkan lagi dengan aplikasi Coreldraw versi x7.

Gambar 4.5 Output Media Teka-Teki Silang Dari Aplikasi E-Clipse
Crossword



c. Pengembangan

Pada tahap ini, hasil dari media teka-teki silang yang ada dikembangkan dan disempurnakan dengan bantuan Coreldraw versi x7 dengan tujuan untuk membuat media pembelajaran menarik dan interaktif, pengembangan selanjutnya dilakukan sebagai berikut:

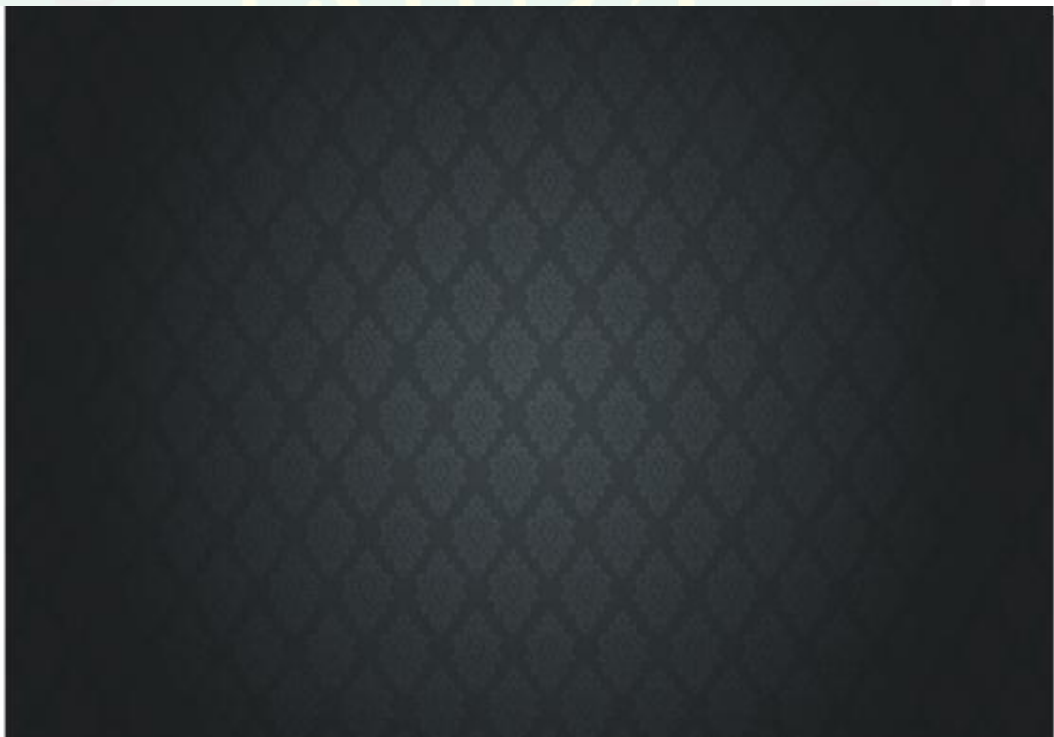
1. Pembuatan background media teka-teki silang pada CorelDraw x7 yang bertujuan untuk memberikan warna dasar yang sesuai guna untuk memperjelas isi media teka-teki silang.
2. Pemberian kolom media teka-teki silang pada CorelDraw x7 dengan warna background yang sudah di tetapkan.

3. Memasukkan pertanyaan dari aplikasi E-Clipse pada aplikasi CorelDraw x7 sesuai dengan materi yang digunakan pada penelitian media teka-teki silang.
4. Pemberian logo Uin Malang, petunjuk penggunaan dan fitur-fitur gambar guna untuk memperjelas dan membuat daya tarik untuk peserta didik dalam mengerjakan media teka-teki silang dan media siap untuk di uji cobakan ke lapangan.

Berikut adalah hasil pengembangan media teka-teki silang:

1. Pembuatan Background

Gambar 4.6 Pembuatan Background



2. Pemberian kolom media Teka-teki silang

Gambar 4.7 Pemberian kolom media Teka-teki silang



3. Memasukan pertanyaan ke dalam aplikasi Coreldraw x7

Gambar 4.8 Pemberian Pertanyaan



4. Pemberian logo UIN, petunjuk mengerjakan dan gambar

Gambar 4.9 Pemberian Gambar Dan Hasil Akhir



d. Implementasi

Pada tahap implementasi ini mulai penerapan Media pembelajaran teka-teki silang pada kelas VII C di Mts Ahmad Yani dengan tujuan membimbing siswa agar bisa mencapai tujuan pembelajaran. Data yang diperoleh dari tahap ini berupa hasil tanggapan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran teka-teki silang pada pembelajaran materi dinamika kependudukan.

Data hasil tanggapan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran teka-teki silang materi dinamika kependudukan sebagai berikut:

1) Hasil tanggapan siswa sebelum menggunakan media

Tabel 4.5 Angket Sebelum Penggunaan Media Teka-Teki Silang

ASPEK PENILAIAN															
Siswa	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
X ₁	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	2	4	3	2	3
X ₂	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	4
X ₃	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	4
X ₄	3	4	3	4	3	2	3	4	5	4	3	2	3	3	3
X ₅	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3
X ₆	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	2	3	3	2	3
X ₇	3	3	3	3	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3
X ₈	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
X ₉	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
X ₁₀	4	4	4	3	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	4
X ₁₁	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3
X ₁₂	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	2	4
X ₁₃	4	3	3	3	5	5	4	3	3	4	4	4	4	3	3
X ₁₄	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3
X ₁₅	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3
X ₁₆	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3
X ₁₇	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4
X ₁₈	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	4
X ₁₉	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4
X ₂₀	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4
Σx	72	70	63	67	74	70	63	66	69	69	69	60	68	59	69
Σxi	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
%	72	70	63	67	74	70	63	66	69	69	69	60	68	59	69

2) Hasil tanggapan sesudah menggunakan media

Tabel 4.6 Angket Sesudah Penggunaan Media Teka-Teki Silang

ASPEK PENILAIAN															
SISWA	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
X ₁	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	5
X ₂	3	4	5	3	3	3	4	3	5	3	3	4	3	5	4
X ₃	3	4	3	3	5	3	4	4	5	3	4	3	5	3	5
X ₄	3	5	4	3	4	3	3	3	5	5	3	4	4	4	4
X ₅	5	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	3	3	5	4
X ₆	3	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5
X ₇	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4
X ₈	5	4	3	5	5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	3
X ₉	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	4	4
X ₁₀	4	4	4	4	4	5	4	3	5	5	5	5	4	4	3
X ₁₁	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	5	3	4	5	3
X ₁₂	4	3	3	5	5	4	3	5	4	4	5	5	5	4	4
X ₁₃	4	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	4	4	4
X ₁₄	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	4	3	5
X ₁₅	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	3	5	5	4	5
X ₁₆	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4
X ₁₇	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	3	4
X ₁₈	4	4	4	5	5	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4
X ₁₉	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	4	3	5	4
X ₂₀	4	3	4	3	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3
Σx	81	80	77	79	85	84	80	80	85	86	82	81	82	83	81
Σxi	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
%	81	80	77	79	85	84	80	80	85	86	82	81	82	83	81

Tabel 4.7 Nama Responden Siswa Kelas VII C

Responden	Nama Responden
x_1	AHMAD DANI AGENG W
x_{12}	AHMAD FAKHRI
x_3	AHMAD GHONI RISQI R

x_4	AMELIA NABILA
x_5	ANIS NAHDIYAH
x_6	CLARA REVINSA APRILIAN
x_7	FEBRY PRASETYO
x_8	HENGKY KWEE KURNIAWAN
x_9	LILIK NUR AZIZAH
x_{10}	MUHAMMAD FAIS SIDQI
x_{11}	MUHAMMAD FAIZAL A
x_{12}	MUHAMMAD MAULANA
x_{13}	MUHLAS FERDIANSYAH
x_{14}	MUKHAMAD NUR KHOLIS
x_{15}	NANDA KRISNA AGUSTIAN
x_{16}	NURUS SUSANTI
x_{17}	SALIS ASNITA
x_{18}	VITA LESTARI
x_{19}	WIDIYA WATI

x_{20}	DEWI MAHARANI C W
----------	-------------------

Tabel 4.8 Keterangan Angket Siswa Sebelum Media

Simbol	Aspek Penilaian
A	Saya merasa yakin dapat memahami dan menguasai materi bab Dinamika Kependudukan yang dianggap sulit
B	Saya rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dan sesuai keinginan
C	Saya yakin materi bab Dinamika Kependudukan penting untuk masa depan
D	Saya belajar IPS bab Dinamika kependudukan atas keinginan sendiri
E	Saya belajar IPS bab Dinamika Kependudukan sebelum diberikan guru di sekolah
F	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal di LKS bab Dinamika Kependudukan
G	Saya tidak merasa bosan belajar bab Dinamika Kependudukan
H	Saya lebih semangat jika belajar dan mengerjakan soal bab Dinamika kependudukan dengan bimbingan guru
I	Saya ingin belajar bab Dinamika Kependudukan lebih mendalam
J	Saya mengerjakan soal latihan bab Dinamika Kependudukan sebelum diperintah guru
K	Saya merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran bab Dinamika Kependudukan
L	Guru memberi pujian atas usaha siswa dalam mempelajari sebuah materi sehingga siswa lebih semangat dalam belajar
M	Nilai saya selalu meningkat dalam pelajaran IPS bab Dinamika Kependudukan

N	Saya mudah memahami materi bab Dinamika kependudukan saat guru menjelaskannya
O	Saya lebih suka dan lebih tertarik belajar bab Dinamika Kependudukan jika diselingi dengan permainan

Tabel 4.9 Keterangan Angket Siswa Setelah Media

Simbol	Aspek Penilaian
A	Dengan menggunakan media Teka-teki Silang membuat saya merasa yakin dapat memahami dan menguasai materi bab Dinamika Kependudukan yang dianggap sulit
B	Dengan menggunakan media Teka-teki Silang membuat saya rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dan sesuai keinginan
C	Saya yakin media Teka-teki Silang penting dan berguna diterapkan dalam bab Dinamika Kependudukan untuk membuat siswa lebih semangat
D	Adanya penerapan media Teka-teki Silang membuat saya ingin terus belajar IPS
E	Adanya penerapan media Teka-teki Silang, saya ingin belajar IPS bab Dinamika Kependudukan sebelum diberikan guru di sekolah
F	Adanya penerapan media Teka-teki Silang membuat saya lebih merasa tertantang untuk mengerjakan soal bab Dinamika Kependudukan
G	Saya tidak merasa bosan belajar bab Dinamika Kependudukan dengan menggunakan media Teka-teki Silang
H	Saya lebih semangat jika belajar dan mengerjakan soal bab Dinamika kependudukan dengan media Teka-teki Silang
I	Dengan adanya penggunaan media Teka-teki Silang membuat saya ingin belajar bab Dinamika Kependudukan lebih mendalam
J	Dengan adanya penggunaan media Teka-teki Silang membuat saya ingin mengerjakan soal latihan bab Dinamika Kependudukan lebih banyak
K	Dengan adanya penggunaan media Teka-teki Silang membuat saya merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran bab Dinamika Kependudukan

L	Nilai saya (siswa) dalam bab Dinamika kependudukan lebih meningkat setelah belajar latihan soal menggunakan media Teka-teki silang
M	Guru memberi pujian atas usaha siswa dalam mempelajari sebuah materi sehingga siswa lebih semangat dalam belajar menggunakan media Teka-teki silang
N	Saya mudah memahami materi bab Dinamika kependudukan saat guru menggunakan media Teka-teki silang
O	Saya lebih suka dan lebih tertarik belajar bab Dinamika Kependudukan jika diselingi dengan menggunakan media Teka-teki silang

e. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari proses pengembangan menggunakan model ADDIE. Dalam pengembangan ini peneliti perlu melakukan pengkajian ulang mengenai komponen-komponen yang telah diuji cobakan.

Terdapat beberapa evaluasi mengenai komponen media pembelajaran Teka-teki silang yang berupa data kualitatif yang akan di paparkan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Evaluasi Media kualitatif

Media	Kritik, Saran dan Lain-lain
Media pembelajaran teka-teki silang	Soal evaluasi dalam bentuk teka-teki silang terlalu banyak sehingga termungkinkan siswa akan mengalami kejenuhan dalam menjawab dan perlu adanya petunjuk pemakaian

Tabel 4.11 Evaluasi materi kualitatif

Materi	Kritik, Saran dan Lain-lain
Dinamika Kependudukan	Dimasukan integrasi Islam dan sains dalam materi
	Contoh dalam materi disesuaikan dengan permasalahan sekarang

Tabel 4.12 Evaluasi pembelajaran kualitatif

Pembelajaran	Kritik, Saran dan Lain-lain
Dinamika Kependudukan	Media teka-teki silang sudah bagus namun tulisannya alangkah baiknya agak diperbesar

Keberhasilan suatu produk bisa dilihat ketika data angket dan hasil validasi memperoleh hasil diatas kriteria yang sudah ditentukan. Evaluasi mempunyai tujuan untuk mengetahui keberhasilan respon koresponden dalam pengembangan media pembelajaran teka-teki silang pada materi dinamika kependudukan.

2. Implementasi Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPS

Media dan materi sebelum di uji cobakan ke lapangan harus melewati validasi terdahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya media dan materi untuk di ujikan ke lapangan. Hasil validasi ini berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut adalah penghitungan hasil validasi media, materi dan pembelajaran berdasarkan dengan standart presentase kevalidan.

Tabel 4.13 Presentase kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Sangat valid, sangat menarik / tidak revisi
60 – 79	Cukup valid, cukup menarik/ tidak revisi
40 – 59	Kurang valid, kurang menarik / revisi
0 – 39	Tidak valid, tidak menarik / revisi

a. Hasil Validasi Materi

Perhitungan kuantitatif menunjukkan hasil validasi angket ahli materi pada media pembelajaran teka-teki silang dapat dihitung dengan menggunakan rumus validitas seperti berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{31}{35} \times 100$$

$$P = 88\%$$

Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skala Pencapaian
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang	Sangat layak
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	Sangat layak
3	Media pembelajaran teka-teki silang mudah digunakan dalam pembelajaran IPS	Layak
4	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami	Sangat layak
5	Quiz yang diberikan sudah sesuai dengan isi materi	Layak
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran teka-teki silang sudah jelas dan mudah dipahami	Layak
7	Efektivitas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Sangat layak

Berdasarkan perhitungan hasil validasi angket ahli materi pada media pembelajaran teka-teki silang diketahui bahwa presentase kelayakan yang diperoleh adalah 88% dengan kata lain Sangat valid, sangat menarik / tidak revisi.

Data kualitatif menunjukkan hasil validasi angket ahli materi pada media pembelajaran teka-teki silang seperti berikut:

Tabel 4.15 Data kualitatif validasi materi

Materi	Kritik, Saran dan Lain-lain
Dinamika Kependudukan	Dimasukan integrasi Islam dan sains dalam materi
	Contoh dalam materi disesuaikan dengan permasalahan sekarang

Dari hasil valiasi materi pembelajaran teka-teki silang masih perlu adanya revisi yakni perlu adanya integrasi Islam dan Sains dalam materi dan penyesuaian contoh dengan permasalahan sekarang.

b. Hasil validasi Media

Perhitungan kuantitatif menunjukkan hasil validasi angket ahli media pembelajaran teka-teki silang dapat dihitung dengan menggunakan rumus validitas seperti berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{26}{35} \times 100$$

$$P = 74\%$$

Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skala Pencapaian
1	Kemenarikan tampilan/desain media pembelajaran teka-teki silang	Cukup layak
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran teka-teki silang	Layak
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat dibaca dengan jelas)	Layak
4	Komposisi warna media pembelajaran teka-teki silang	Cukup layak
5	Kemenarikan bentuk media teka-teki silang	Layak
6	Kemudahan media pembelajaran teka-teki silang	Cukup layak
7	Kesesuaian media pembelajaran teka-teki silang dengan karakteristik siswa	Layak

Berdasarkan perhitungan hasil validasi angket ahli media pada media pembelajaran teka-teki silang diketahui bahwa presentase kelayakan yang diperoleh adalah 74% dengan kata lain Cukup valid, cukup menarik/ tidak revisi.

Data kualitatif menunjukkan hasil validasi angket ahli media pada media pembelajaran teka-teki seperti berikut:

Tabel 4.17 Data validasi kualitatif media

Media	Kritik, Saran dan Lain-lain
Media pembelajaran teka-teki silang	Soal evaluasi dalam bentuk teka-teki silang terlalu banyak sehingga termungkinkan siswa akan mengalami kejenuhan dalam menjawab dan perlu adanya petunjuk pemakaian

Hasil validasi media pembelajaran teka-teki silang masih perlu adanya revisi yakni dilakukan pengurangan soal evaluasi teka-teki silang guna untuk meminimalisir tingkat kejenuhan siswa dan penambahan petunjuk pemakaian media pembelajaran teka-teki silang.

c. Hasil validasi Pembelajaran

Perhitungan kuantitatif menunjukkan hasil validasi angket ahli pembelajaran pada media pembelajaran teka-teki silang dapat dihitung dengan menggunakan rumus validitas seperti berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100$$

$$P = 92\%$$

Tabel 4.18 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skala Pencapaian
1	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)	Layak
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK	Sangat layak
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa	Sangat layak
4	Media pembelajaran teka-teki silang mudah untuk dikerjakan	Sangat layak
5	Media pembelajaran teka-teki silang dapat memotivasi siswa untuk belajar	Sangat layak
6	Media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu siswa untuk fokus belajar	Layak
7	Model latihan soal dalam media dapat digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi (alat evaluasi)	Layak
8	Media pembelajaran teka-teki silang dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai dinamika penduduk	Sangat layak

Berdasarkan perhitungan hasil validasi angket ahli pembelajaran pada media pembelajaran teka-teki silang diketahui bahwa presentase kelayakan

yang diperoleh adalah 92% dengan kata lain Sangat valid, sangat menarik / tidak revisi.

Data kualitatif menunjukkan hasil validasi angket ahli pembelajaran pada media pembelajaran teka-teki seperti berikut:

Tabel 4.19 Data validasi kualitatif pembelajaran

Pembelajaran	Kritik, Saran dan Lain-lain
Dinamika Kependudukan	Media teka-teki silang sudah bagus namun tulisannya alangkah baiknya agak diperbesar

Hasil validasi ahli pembelajaran teka-teki silang masih perlu adanya revisi yakni dengan memperjelas serta menambah ukuran tulisan dalam media teka-teki silang. Sehingga mempermudah penerapan media teka-teki silang saat dalam pembelajaran.

3. Hasil Evaluasi Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPS

Evaluasi pengembangan media teka-teki silang bertujuan untuk mengukur daya serap dan nalar siswa pada proses pembelajaran khususnya dalam materi dinamika kependudukan. Dengan adanya evaluasi peneliti akan mengetahui efektivitas media teka-teki silang dilihat dari perolehan nilai pretest dan posttestsiswa dan respon siswa dalam pebelajaran.

a. Hasil penilaian Pretasi Siswa dengan media teka-teki silang

Untuk mengetahui hasil penilaian Pretasi Siswa dengan media teka-teki silang kelas VII C MTs Ahmad Yani, maka perlu dilakukan hasil analisis data siswa sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) media pembelajaran media teka-teki silang. Dalam menganalisis hasil data siswa sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) media pembelajaran dilakukan dengan cara menggunakan Uji T yang di bantu dengan melalui bantuan SPSS yang disajikan seperti berikut:

Tabel 4.20 Nilai Sebelum dan sesudah media

NO	NAMA	NILAI SEBELUM TTS	NILAI SESUDAH TTS
1	AHMAD DANI AGENG W	85	100
2	AHMAD FAKHRI	75	95
3	AHMAD GHONI RISQI R	65	95
4	AMELIA NABILA	90	100
5	ANIS NAHDIYAH	75	100
6	CLARA REVINSA APRILIAN	70	100
7	FEBRY PRASETYO	70	95
8	HENGKY KWEE KURNIAWAN	90	100
9	LILIK NUR AZIZAH	90	100
10	MUHAMMAD FAIS SIDQI	55	100
11	MUHAMMAD FAIZAL A	85	100
12	MUHAMMAD MAULANA	90	95
13	MUHLAS FERDIANSYAH	90	100
14	MUKHAMAD NUR KHOLIS	80	100
15	NANDA KRISNA AGUSTIAN	85	100
16	NURUS SUSANTI	75	100
17	SALIS ASNITA	90	100
18	VITA LESTARI	90	100
19	WIDIYA WATI	60	100
20	DEWI MAHARANI C W	90	100

Tabel 4.21 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	80,00	20	11,239	2,513
	Posttest	99,00	20	2,052	,459

Tabel 4.22 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	20	,228	,333

Tabel 4.23 Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-19,000	10,954	2,449	-24,127	-13,873	-7,757	19	,000

1) Penghitungan output bagian pertama (*paired samples statistic*)

Penghitungan bagian pertama (*paired samples statistic*) dengan perhitungan Uji T pada SPSS kita diperlihatkan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang teliti yakni nilai *Before* dan *After*. Untuk nilai *Before* diperoleh rata-rata 80,00. Sedangkan untuk nilai *After* diperoleh rata-rata 99,00 dengan jumlah koresponden 20 siswa. Untuk Std.

Deviation (standart deviasi) pada data Before 11,239 dan data After 2,052 dan Std. Error pada data Before 2,513 dan data After 0,459.

Karena nilai rata-rata pada data before $80,00 <$ After $99,00$, maka itu artinya secara deskriptif terdapat pengaruh hasil prestasi siswa sebelum (before) dan sesudah (after) penggunaan media Teka-teki silang.

2) Penghitungan output kedua (*Paired Samples Correlations*)

Output kedua menunjukkan perhitungan mengenai hubungan data sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis komik (*paired sample correlations*). Uji korelasi ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan atau tidak antara kedua variabel. Pada penelitian ini diperoleh data korelasi antara kedua variabel yaitu 0,228 dengan nilai (sig) yaitu 0,333. karena nilai (sig) $0,333 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil data sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) penggunaan media pembelajaran teka-teki silang tidak memiliki korelasi atau hubungan.

3) Penghitungan output ketiga

Dapat diambil hipotesis yaitu:

H_0 : kedua rata-rata populasi sama atau tidak ada perbedaan yang signifikan antara before dan after penggunaan media

H_a : kedua rata-rata populasi sama atau ada perbedaan yang signifikan antara before dan after penggunaan media

Dasar pengambilan keputusan

1. jika nilai sig (2 tailed) < 0.05 , maka H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan respon siswa antara sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) penggunaan media
2. jika nilai sig (2 tailed) > 0.05 . maka H_0 diterima atau tidak ada perbedaan signifikan respon siswa antara sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) penggunaan media

Pengambilan keputusan

Diketahui bahwa t hitung adalah -7,757 dengan sig (2 tailed) 0.000. jika nilai sig (2 tailed) $0.000 < 0.05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tanggapan siswa sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) penggunaan media pembelajaran teka-teki silang.

- b. Hasil Validitas dan Reabilitas Tanggapan Siswa sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Teka-Teki Silang.

Validitas dan Reabilitas tanggapan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya angket yang di ujikan. Dan berikut adalah penjelasan mengenai Validitas dan Reabilitas tanggapan siswa:

Tabel 4.24 validitas dan reabilitas

NO	R Hitung	Nilai Signifikan	Keterangan
1	0,520	0,05	VALID

2	0,502	0,05	VALID
3	0,478	0,05	VALID
4	0,567	0,05	VALID
5	0,498	0,05	VALID
6	0,444	0,05	VALID
7	0,412	0,05	VALID
8	0,518	0,05	VALID
9	0,529	0,05	VALID
10	0,515	0,05	VALID
11	0,529	0,05	VALID
12	0,454	0,05	VALID
13	0,468	0,05	VALID
14	0,569	0,05	VALID
15	0,583	0,05	VALID
16	0,289	0,05	VALID
17	0,380	0,05	VALID

18	0,411	0,05	VALID
19	0,154	0,05	VALID
20	0,267	0,05	VALID
21	0,186	0,05	VALID
22	0,380	0,05	VALID
23	0,373	0,05	VALID
24	0,481	0,05	VALID
25	0,311	0,05	VALID
26	0,412	0,05	VALID
27	0,301	0,05	VALID
28	0,396	0,05	VALID
29	0,342	0,05	VALID
30	0,502	0,05	VALID

Berdasarkan tabel hasil uji validitas dan reliabilitas diatas, dapat diketahui bahwa 30 item pernyataan pada koesioner angket motivasi sebelum dan penggunaan media teka-teki silang dapat dibuktikan dengan melihat hasil R hitung > R tabel. Kemudian pada

uji variabel memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,681 Hal tersebut terjadi karena nilai alpha $0,901 > 0,60$ sehingga angket tersebut dapat dinyatakan reliabel.

B. Analisis Data

1. Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki silang

Penulisan skripsi ini terkait tentang pengembangan media teka-teki silang dengan bentuk R&D. dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ini melalui 5 tahapan, yakni Analisis, Desain, Development (Pengembangan), Implementasi dan Evaluasi.

Tahap analisis, pada tahap ini bertujuan untuk memaparkan beberapa aspek yang dibutuhkan peneliti dalam pengembangannya. Aspek-aspek yang analisis meliputi analisis sarana dan prasarana, kurikulum, media dan materi.

Analisis sarana dan prasarana, dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peneliti dalam melakukan penerapan media pada sekolah yang diteliti. Data sarana dan prasarana diperoleh dari wawancara dengan salah satu guru.

Analisis kurikulum, pada analisis ini penyesuaian kompetensi dasar dan indikator. Kurikulum yang dipakai di sekolah Mts Ahmad Yani menggunakan kurikulum 2013.

Analisis media dan materi ,pada analisis ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis teka-teki silang pada

kelas VII C MTs Ahmad Yani Jabung Malang. Materi yang digunakan yaitu dinamika kependudukan. Pada tahap ini media dan materi yang digunakan terlebih dahulu melalui uji validasi dengan validator-validator yang sesuai pada bidangnya.

Desain, pada tahap desain peneliti mulai untuk merancang desain yang akan digunakan dalam media pembelajaran teka-teki silang yang bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: pembuatan soal media teka-teki silang, pemberian nama pada media teka-teki silang, pembuatan kolom pada media teka-teki silang, proses penyimpanan pembuatan media teka-teki silang, output media teka-teki silang dari aplikasi e-clipse crossword.

Pengembangan, hasil dari media teka-teki silang yang ada dikembangkan dan disempurnakan dengan bantuan Coreldraw versi x7 dengan tujuan untuk membuat media pembelajaran menarik dan interaktif, pengembangan selanjutnya dilakukan sebagai berikut: Pembuatan background media teka-teki silang pada CorelDraw x7, Pemberian kolom media teka-teki silang pada CorelDraw x7 dengan warna background yang sudah di tetapkan, Memasukkan pertanyaan dari aplikasi E-Clipse pada aplikasi CorelDraw x7, Pemberian logo Uin Malang, petunjuk penggunaan dan fitur-fitur gambar.

Implementasi, Pada tahap implementasi ini mulai penerapan Media pembelajaran teka-teki silang pada kelas VII C di Mts Ahmad

Yani dengan tujuan membimbing siswa agar bisa mencapai tujuan pembelajaran. Data yang diperoleh dari tahap ini berupa hasil tanggapan dan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran teka-teki silang pada pembelajaran materi dinamika penduduk. Data tersebut yang nantinya akan dioperasikan melalui aplikasi SPSS.

Evaluasi, Dalam pengembangan ini peneliti perlu melakukan pengkajian ulang mengenai komponen-komponen sebelum diuji cobakan. Terdapat beberapa evaluasi mengenai komponen media pembelajaran Teka-teki silang yang berupa data kualitatif.

2. Implementasi Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPS

Media pembelajaran teka-teki silang yang telah divalidasi oleh validator yang menguasai bidang media pembelajaran serta materi dinamika penduduk dan satu guru pembelajaran IPS. Validasi berkaitan dengan tujuan penggunaan suatu instrumen. Artinya, apabila suatu instrumen dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu, maka instrumen itu dikatakan valid sesuai tujuan tersebut. Oleh karenanya, peneliti melakukan proses validasi terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian agar produk dan instrument yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas VII C MTs Ahmad Yani.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang

digunakan dalam media teka-teki silang sebesar 88% artinya materi tersebut sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS. Aspek yang dinilai oleh ahli materi berkaitan dengan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, penggunaan bahasa, gambar, dan ilustrasi.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam media teka-teki silang sebesar 74% artinya media tersebut valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS. Aspek yang dinilai oleh ahli media berkaitan kemenarikan tampilan/desain, kejelasan penggunaan media teka-teki silang, komposisi warna, ketepatan huruf dan jenis huruf, kemenarikan bentuk media, kesesuaian media teka-teki silang dengan karakteristik siswa.

Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam media teka-teki silang sebesar 92% artinya media tersebut sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS. Aspek yang dinilai oleh ahli pembelajaran meliputi kesesuaian indikator dan kompetensi dasar, relevansi materi yang disajikan, materi yang disajikan, materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan siswa.

3. Hasil Evaluasi Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPS

a. Hasil Penghitungan Prestasi Belajar

Hasil evaluasi dengan bantuan aplikasi SPSS pada tabel 4.21 diperoleh data prestasi siswa Untuk nilai Before diperoleh rata-rata

80,00. Sedangkan untuk nilai After diperoleh rata-rata 99,00 dengan jumlah koresponden 20 siswa. Karena nilai rata-rata pada data before $80,00 < \text{After } 99,00$, maka itu artinya secara deskriptif terdapat pengaruh hasil prestasi siswa sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) penggunaan media Teka-teki silang.

Sedangkan dari tabel 4.22 diperoleh data korelasi antara kedua variabel yaitu 0,228 dengan nilai (*sig*) yaitu 0,333. karena nilai (*sig*) $0,333 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil data sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) penggunaan media pembelajaran teka-teki silang tidak memiliki korelasi atau hubungan.

Berdasarkan tabel 4.23 Diketahui bahwa *t* hitung adalah -7,757 dengan *sig* (2 tailed) 0.000. jika nilai *sig* (2 tailed) $0.000 < 0.05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tanggapan siswa sebelum (*before*) dan sesudah (*after*) penggunaan media pembelajaran teka-teki silang.

b. Hasil Validitas dan reabilitas Tanggapan Siswa





Berdasarkan tabel 4.24 hasil uji validitas dan reliabilitas diatas, dapat diketahui bahwa 30 item pernyataan pada koesioner angket motivasi sebelum dan penggunaan media teka-teki silang dapat dibuktikan dengan melihat hasil *R* hitung $> R$ tabel. Kemudian

pada uji variabel memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,681 Hal tersebut terjadi karena nilai alpha $0,901 > 0,60$ sehingga angket tersebut dapat dinyatakan reliable.

C. Revisi Produk

Revisi media pembelajaran teka-teki silang ini dilakukan karena terdapat beberapa komponen yang masih kurang baik untuk digunakan. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan hasil review dan validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Tujuan memberikan angket validasi pada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk mengetahui komponen-komponen yang ada pada media sudah layak atau belum, sehingga validator mampu memberikan masukan dan saran dimana saran tersebut menjadikan dasar peneliti untuk melakukan revisi. Didalam lembar angket terdapat pertanyaan, skor dan kolom kritik dan saran. Kolom kritik dan saran dibuat bertujuan untuk mengetahui aspek mana yang perlu direvisi dan selanjutnya angket tersebut dijadikan bahan revisi sesuai dengan arahan validator. Berikut adalah usulan tentang hasil validasi dari validator mengenai media pembelajaran teka-teki silang:

Tabel 4.25 Hasil Validasi Ahli Media Revisi Produk

No.	Sebelum Revisi	Kritik dan Saran	Setelah Revisi
1		<p>Penambahan Petunjuk pemakaian</p>	
2.		<p>Pengurangan jumlah soal</p>	
3.	<p><i>bersifat integrasi hadis</i> e. Terhadap Pendidikan Pendidikan merupakan dasar yang sangat penting bagi suatu negara, semakin bagus pendidikan suatu negara bisa mendorong negara tersebut untuk maju jika kapasitas penduduk tidak dapat ditanggulangi dengan baik dan sarana prasarana pendidikan semakin kecil maka banyak anak-anak yang tidak bisa bersekolah, lingkup pendidikan di suatu negara menjadi rendah dan akhirnya produktifitas bekerja akan menurun nantinya.³ f. Terhadap Perumahan Semua orang butuh tempat untuk bereduk, jumlah penduduk yang bertambah juga menuntut lahan untuk rumah semakin tinggi. Namun kenyataannya sekarang lahan untuk rumah sudah sulit untuk didapat, banyak dari warga bisa mendidikan bangunan tidak resmi atau tempat tinggal sementara yang terbuat dari kardus ataupun plastik.¹⁰ C. KOMPOSISI PENDUDUK 1. Pentingnya komposisi penduduk Vumlah penduduk yang semakin meningkat</p>	<p>Penambahan integrasi al Quran dan Sains</p>	<p><i>bersifat integrasi hadis</i> e. Terhadap Pendidikan Pendidikan merupakan dasar yang sangat penting bagi suatu negara, semakin bagus pendidikan suatu negara bisa mendorong negara tersebut untuk maju. Seperti penjelasan dalam Ayat Al-Quran surat al-Kaff ayat 66: رَبَّنَا عَلِّمْنَا لَدُنْكَ الْقُرْآنَ وَعَلِّمْنَا هَدْيَ رَبِّكَ الَّذِي يُؤْتِي الْوَسْطَانَ "Musa berkata kepada Khidir "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu" (QS. 18: 66)". Jika kapasitas penduduk tidak dapat ditanggulangi dengan baik dan sarana prasarana pendidikan semakin kecil maka banyak anak-anak yang tidak bisa bersekolah, lingkup pendidikan di suatu negara menjadi rendah dan akhirnya produktifitas bekerja akan menurun nantinya.³ f. Terhadap Perumahan Semua orang butuh tempat untuk bereduk, jumlah penduduk yang bertambah juga menuntut lahan untuk rumah semakin tinggi.</p>

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Produk yang Telah di Revisi

Produk hasil penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran teka-teki silang ini sudah melalui tahapan validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran didukung dengan respon siswa kelas VII CMTs Ahmad Yani Jabung, Malang yang telah direvisi dan siap untuk di uji cobakan di lapangan. Adapun kesimpulan produk media pembelajaran teka-teki silang yang telah direvisi adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media, diperoleh sebuah desain media pembelajaran berupa media Teka-Teki silang (TTS) IPS kelas VII. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan tahap yang harus dikerjakan secara berurutan yaitu (1) Tahap pra-pengembangan, (2) Tahap pengembangan produk, (3) Tahap validasi dan revisi, (4) Tahap uji coba produk. Berdasarkan penilaian dari ahli media 74% dengan kategori menarik dan layak digunakan, penilaian dari ahli media 88% dengan kategori sangat layak dan penilaian dari ahli pembelajaran 92% dengan kategori sangat layak .
2. Tingkat kelayakan media teka-teki silang IPS kelas VII materi dinamika kependudukan ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Berdasarkan penilaian uji T dengan bantuan SPSS, prestasi belajar siswa yang menggunakan media teka-teki silang materi dinamika kependudukan lebih baik atau lebih tinggi daripada prestasi belajar siswa yang tidak

menggunakan media teka-teki silang materi dinamika kependudukan dibuktikan dengan hasil *posttest* dan *pretest*. Sehingga media teka-teki silang materi dinamika kependudukan ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII pada pelajaran IPS di MTs Ahmad Yani.

3. Hasil evaluasi dengan bantuan aplikasi SPSS diperoleh data prestasi siswa untuk nilai Before diperoleh rata-rata 80,00. Sedangkan untuk nilai After diperoleh rata-rata 99,00 dengan jumlah koresponden 20 siswa. Karena nilai rata-rata pada data before $80,00 < \text{After } 99,00$, maka itu artinya secara deskriptif terdapat pengaruh hasil prestasi siswa sebelum (before) dan sesudah (after) penggunaan media Teka-teki silang. Dari hasil uji validitas dan reliabilitas diatas, dapat diketahui bahwa 30 item pernyataan pada koesioner angket motivasi sebelum dan penggunaan media teka-teki silang dapat dibuktikan dengan melihat hasil R hitung $> R$ tabel. Kemudian pada uji variabel memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,681 Hal tersebut terjadi karena nilai alpha $0,901 > 0,60$ sehingga angket tersebut dapat dinyatakan reliable.

B. Saran Pemanfaatan, Desimenasi, Pengembangan Produk lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini dirancang berdasarkan analisis kebutuhan siswa, wawancara dengan guru, sehingga pengguna dapat menerapkan sebaik mungkin.

- b. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas (tatap muka)
- c. Media pembelajaran ini diharapkan bisa diterapkan pada mata pelajaran lain yang selaras sehingga dapat mampu membantu memudahkan siswa dalam penguasaan materi lainnya.

2. Saran Desimenasi

Desimenasi dari produk media pembelajaran teka-teki silang ini tidak hanya sebatas pada lingkup Mts Ahmad Yani saja, namun dapat diterapkan pada sekolahan lain. Mengingat media komik ini sangat membantu dalam pemahaman siswa khususnya dalam materi dinamika kependudukan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih lanjut

Agar pemanfaatan media pembelajaran teka-teki silang ini bisa optimal. Maka perlu pengemabangan produk lebih lanjut diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pengembangan ini sebaiknya dikembangkan pada materi pembelajaran IPS lain.
- b. Media pembelajaran teka-teki silang sebaiknya dikreasi dan dikembangkan lagi guna untuk lebih membuat siswa tertarik dalam memahami suatu materi terkait media ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyah. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bayu Saputra, Apri. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash Pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA/MA*. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gafa Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Emda, Amna. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2.
- Fourwanto, M Agung. 2017. *Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung*. Skripsi: Universitas Negeri Raden Intan Bandar Lampung.
- Hamdu, Ghulamdan Lisa Agustina. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pesta Belajar IPA Di Sekolah Dasar (Studi Kasus Terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya)*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol.12. No.1. April 2011.
<http://www.teka-tekisilang.com/2013/2009/manfaat-mengisi-teka-teki-silang-tts.html>. diakses pada tanggal 01-01-2020
- I Made Tegeh dkk, *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE*.
- Kurniadin, Didindan Imam machail. 2012. *Manajemen pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M. Khalilullah. 2012. *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. jurnal penelitian islam. Vol. 37 No.1.
- N Purwanto. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Pito, Abdul Haris. 2018. *Media Pembelajaran Dalam Prespektif Al-Quran*. Jurnal Diklat Teknis. Vol.6 No.2.
- Poerwadarminta. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Putaka
- Rusma. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta
- S.Nasution. 2009. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Beroientasi standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Septiana, Dian. 2016. *Penggunaan Media Teka-Teki Silang Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi: Universitas Lampung.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori belajar Dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Srirahayu, Putri. 2019. *Pengembangan Media Teka-Teki Silang pada Materi tata nama senyawa di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar*. skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Bandar Aceh.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 1983. *Bimbingan Penyuluhan Belajar di Sekolah*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Syafi'I, Ahmad dkk. 2018. *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2.
- Ulfayanti, Nur. 2007. *Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Di SMA Negeri 12 Makassar*. Skripsi: UIN Alauddin Makassar.
- Utami, Nanda Siti Adi. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-Teki Silang Akutansi Berbasis Android Sebagai Upaya*

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yuberti. *“Penelitian Pengembangan” Yang Belum Diminati Dan Prespektifnya*”.

Diakses pada tanggal 03-01-2020

Zaini,Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Pusaka Insan Madani.



LAMPIRAN 1 Posttest



DINAMIKA KEPENDUDUKAN

Isilah kotak yang kosong dengan jawaban yang benar!





Mendatar

3. Demografi merupakan penduduk usia muda yang cepat
4. Identitas resmi penduduk sebagai bukti diri
7. Pengumpulan data penduduk setiap 10 tahun sekali
10. Nomor induk Kependudukan
11. Negara dengan penduduk terbanyak ke empat di dunia
13. Biaya pemerintah dalam menangani kepadatan penduduk
19. Nama lain kematan
25. Agama mayoritas di Bali
26. Rumah adat Sumatera Barat
28. Penduduk suatu negara
29. Kota di Indonesia dengan jumlah penduduk melebihi 10 juta jiwa

Menurun

1. Perpindahan penduduk dari kota menuju desa
2. Perpindahan penduduk dari daerah yang padat penduduknya ke daerah yang masih jarang penduduknya
5. Kategori penduduk dengan usia 15-64 tahun
6. Nama lain fertilitas
8. Anonim Imigrasi
9. Interaksi dalam bentuk pergerakan dan perpindahan manusia
12. Sunit yang dibuat sesudah kelahiran
17. Pulau paling banyak penduduknya di Indonesia
20. Tarian asal Bali



LAMPIRAN II Pretest

NAMA : Hengky
ABSEN :
KELAS : (7) c

90

Isilah soal pilihan ganda di bawah ini dengan jawaban yang benar !

1. Jumlah penduduk terbesar di dunia saat ini ditempati oleh negara ...
 - a. India
 - b. China
 - c. Amerika Serikat
 - d. Indonesia
2. Apa dampak positif jumlah penduduk yang besar bagi bangsa Indonesia ?
 - a. Membutuhkan bahan makanan pokok yang terus meningkat
 - b. Jumlah lahan pertanian semakin berkurang
 - c. Angka ketergantungan penduduk semakin meningkat
 - d. jumlah penduduk usia produktif semakin bertambah
3. Pulau yang paling padat penduduknya di Indonesia adalah
 - a. Kalimantan
 - b. Papua
 - c. Jawa
 - d. Sumatra
4. Salah satu upaya pemerataan penduduk oleh pemerintah adalah dengan program ...
 - a. Transmigrasi
 - b. Imigrasi
 - c. Emigrasi
 - d. Urbanisasi
5. Pengelompokan penduduk berdasarkan jenis pekerjaan, bahasa, agama, mata pencaharian, jenis kelamin dan umur, biasanya disebut ...
 - a. kepadatan penduduk
 - b. komposisi penduduk
 - c. pemerataan penduduk
 - d. pertumbuhan penduduk
6. Usia produktif diukur dari rentang usia ...
 - a. 0 - 5 tahun
 - b. 6 - 15 tahun
 - c. 15 - 64 tahun
 - d. di atas 65 tahun

14. Tingkat kesehatan penduduk Indonesia tergolong masih rendah. Hal ini dikarenakan oleh ...
- a. Kurangnya sarana dan prasarana
 - b. Kesadaran masyarakat akan kesehatan
 - c. Persediaan obat-obatan yang mencukupi
 - d. Pemberian penyuluhan kesehatan
15. Perubahan jumlah penduduk pada suatu wilayah yang disebabkan oleh kelahiran, kematian, dan perpindahan disebut ...
- a. Jumlah penduduk
 - b. Persebaran penduduk
 - c. Komposisi penduduk
 - d. Dinamika penduduk
16. Pertumbuhan penduduk usia muda yang cepat merupakan faktor penyebab
- a. Kesejahteraan
 - b. Kemakmuran
 - c. Kualitas penduduk
 - d. Pengangguran
17. Pertumbuhan penduduk yang terlalu cepat akan menimbulkan masalah sebagai berikut ... (kecuali)
- a. Meningkatnya jumlah pengangguran
 - b. Sebaran penduduk yang tidak merata
 - c. Tingginya urbanisasi
 - d. Banyak penduduk berwiraswasta
18. Suku bangsa mempunyai ciri-ciri mempunyai kesamaan ... (kecuali)
- a. Adat istiadat
 - b. Pendapatan
 - c. Bahasa
 - d. Kebudayaan
19. Pada saat libur lebaran berakhir, penduduk kota Jakarta bertambah hingga 5%. Faktor utama yang berpengaruh terhadap dinamika tersebut yaitu....
- a. Migrasi
 - b. Kelahiran
 - c. Kematian
 - d. Ledakan penduduk
20. Pengumpulan data kependudukan dengan menggunakan penarikan sampel disebut....
- a. Sensus
 - b. Survei
 - c. Pencacahan
 - d. Supas
 - d. Registrasi

LAMPIRAN III Angket Motivasi Belajar Sebelum Media

ANGKET PENELITIAN

**PENGEMBANGAN (PRA) MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG (TTS)
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN IPS DI MTS AHMAD YANI JABUNG
MALANG**

NAMA : *Hengky Karu Kurniawan*
KELAS : *VIIc*
NO ABSEN : *8*

PETUJUK PENGISIAN ANGKET:

- Bacalah dengan teliti setiap item pertanyaan pada angket berikut ini!
- Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda dengan memberi tanda cheklis (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Skala penilaiannya dalam penelitian ini terdiri dari 5 kriteria sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
- Pilihlah jawaban dari skala penilaian yang sesuai dengan pengalaman, kenyataan, dan pendapat anda.

Motivasi Belajar Siswa (Sebelum Penerapan Media TTS)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa yakin dapat memahami dan menguasai materi bab Dinamika Kependudukan yang dianggap sulit			✓		
2	Saya rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dan sesuai keinginan		✓			
3	Saya yakin materi bab Dinamika Kependudukan penting untuk masa depan			✓		
4	Saya belajar IPS bab Dinamika kependudukan atas keinginan sendiri		✓			

5	Saya belajar IPS bab Dinamika Kependudukan sebelum diberikan guru di sekolah		✓			
6	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal di LKS bab Dinamika Kependudukan			✓		
7	Saya tidak merasa bosan belajar bab Dinamika Kependudukan			✓		
8	Saya lebih semangat jika belajar dan mengerjakan soal bab Dinamika Kependudukan dengan bimbingan guru				✓	
9	Saya ingin belajar bab Dinamika Kependudukan lebih mendalam			✓		
10	Saya mengerjakan soal latihan bab Dinamika Kependudukan sebelum diperintah guru			✓		
11	Saya merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran bab Dinamika Kependudukan			✓		
12	Guru memberi pujian atas usaha siswa dalam mempelajari sebuah materi sehingga siswa lebih semangat dalam belajar			✓		
13	Nilai saya selalu meningkat dalam pelajaran IPS bab Dinamika Kependudukan			✓		
14	Saya mudah memahami materi bab Dinamika Kependudukan saat guru menjelaskannya				✓	
15	Saya lebih suka dan lebih tertarik belajar bab Dinamika Kependudukan jika diselingi dengan permainan			✓		

LAMPIRAN IV Angket Penilaian Motivasi Belajar Sesudah Media

ANGKET PENELITIAN

PENGEMBANGAN (PASCA) MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN IPS DI MTS AHMAD YANI JABUNG MALANG

NAMA : *tengky kare kurnawan*
 KELAS : *vi c*
 NO ABSEN : *8*

PETUJUK PENGISIAN ANGKET:

- Bacalah dengan teliti setiap item pertanyaan pada angket berikut ini!
- Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Skala penilaiannya dalam penelitian ini terdiri dari 5 kriteria sebagai berikut:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - N : Netral
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
- Pilihlah jawaban dari skala penilaian yang sesuai dengan pengalaman, kenyataan, dan pendapat anda.

Motivasi Belajar Siswa (Setelah Penerapan Media TTS)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Dengan menggunakan media Teka-teki Silang membuat saya merasa yakin dapat memahami dan menguasai materi bab Dinamika Kependudukan yang dianggap sulit		✓			
2	Dengan menggunakan media Teka-teki Silang membuat saya rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dan sesuai keinginan			✓		
3	Saya yakin media Teka-teki Silang penting dan berguna diterapkan dalam bab Dinamika			✓		

	Kependudukan untuk membuat siswa lebih semangat					
4	Adanya penerapan media Teka-teki Silang membuat saya ingin terus belajar IPS			✓		
5	Adanya penerapan media Teka-teki Silang, saya ingin belajar IPS bab Dinamika Kependudukan sebelum diberikan guru di sekolah				✓	
6	Adanya penerapan media Teka-teki Silang membuat saya lebih merasa tertantang untuk mengerjakan soal bab Dinamika Kependudukan			✓		
7	Saya tidak merasa bosan belajar bab Dinamika Kependudukan dengan menggunakan media Teka-teki Silang				✓	
8	Saya lebih semangat jika belajar dan mengerjakan soal bab Dinamika kependudukan dengan media Teka-teki Silang			✓		
9	Dengan adanya penggunaan media Teka-teki Silang membuat saya ingin belajar bab Dinamika Kependudukan lebih mendalam				✓	
10	Dengan adanya penggunaan media Teka-teki Silang membuat saya ingin mengerjakan soal latihan bab Dinamika Kependudukan lebih banyak			✓		
11	Dengan adanya penggunaan media Teka-teki Silang membuat saya merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran bab Dinamika Kependudukan			✓		
12	Nilai saya (siswa) dalam bab Dinamika kependudukan lebih meningkat setelah belajar latihan soal menggunakan media Teka-teki silang		✓			
13	Guru memberi pujian atas usaha siswa dalam mempelajari sebuah materi sehingga siswa lebih semangat dalam belajar menggunakan media Teka-teki silang		✓			
14	Saya mudah memahami materi bab Dinamika kependudukan saat guru menggunakan media Teka-teki silang		✓			
15	Saya lebih suka dan lebih tertarik belajar bab Dinamika Kependudukan jika diselingi dengan menggunakan media Teka-teki silang		✓			

LAMPIRAN V Angket Penilaian Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN IPS (MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG)

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan tampilan/desain media pembelajaran teka-teki silang			✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran teka-teki silang		✓		✓	
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat dibaca dengan jelas)				✓	
4	Komposisi warna media pembelajaran teka-teki silang			✓		

5	Kemenaikan bentuk media teka-teki silang					
6	Kemudahan media pembelajaran teka-teki silang			✓		
7	Kesesuaian media pembelajaran teka-teki silang dengan karakteristik siswa				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

- ① Soal evaluasi dlm bentuk teka-teki terlalu banyak sehingga memungkinkan siswa akan mengalami keletihan dlm menjawab / mengerjakan.
- ② Soal evaluasi dlm bentuk teka-teki lebih tepat jika digunakan dlm berkelompok dlm pengerjaannya.
- ③ perlu adanya penjelasan tentang pentingnya penggunaan / pengerjaan media dan perannya.

2. Saran

- ① soal lebih disederhanakan namun dengan memperhatikan capaian pada indikator pembelajaran
- ② gunakan teknologi dalam menampilkan media evaluasi agar menimbulkan kesan yg menarik bagi siswa serta menjadi stimulus bagi siswa dlm menjawab / mengerjakan.

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran teka-teki silang pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
- ② Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Tanda Tangan Validator



Yhadi Firdiansyah, M.Pd

LAMPIRAN VI Angket Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN IPS (MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG)

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (√) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang					√
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran					√
3	Media pembelajaran teka-teki silang mudah digunakan dalam pembelajaran IPS				√	
4	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami					√

5	Quiz yang diberikan sudah sesuai dengan isi materi				√	
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran teka-teki silang sudah jelas dan mudah dipahami				√	
7	Efektivitas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa					√

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

- Apabila mengutip, dicantumkan rujukannya
- Penulisan materi pada draf yang rapi dan ditulis sesuai dengan EYD

2. Saran

- Perbaiki cara penulisan daftar pustaka. disesuaikan dengan gaya selingkung UIN Malang.
- Dimasukkan integrasi Islam dan sains pada materi kependudukan.
- contoh-contoh pada materi sebaiknya sesuai dengan permasalahan kependudukan secara kontekstual dan kontemporer/sedang berlangsung saat ini.

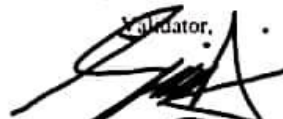
D. Kesimpulan

Media Pembelajaran teka-teki silang pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 14 Desember 2020

Validator,



Saiful Amin, M.Pd
NIP.198709222015031005

**ANGKET PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN GURU IPS DI MTS AHMAD
YANI MALANG (MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG)**

Nama : Asmaul Husnah
 NIP :
 Instansi : MTS Ahmad Yani Jabung
 Pendidikan :
 Alamat : Sukolilo - Jabung

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

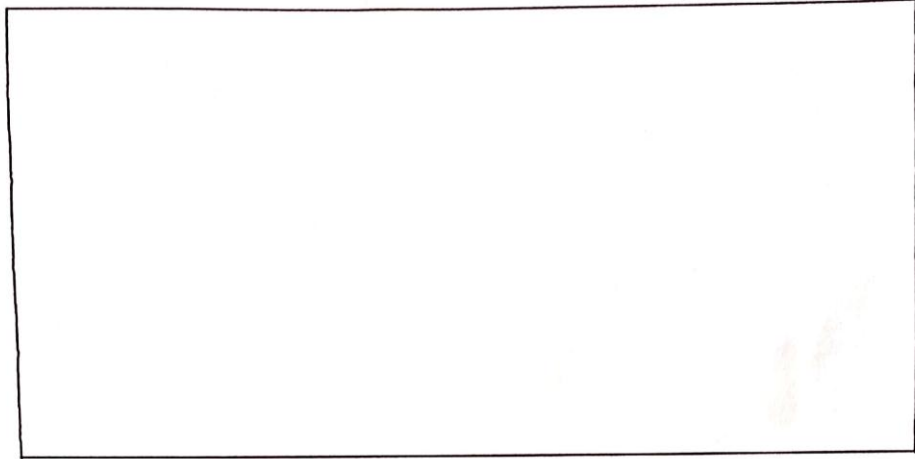
No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)				✓	
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK					✓

3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa					✓
4	Media pembelajaran teka-teki silang mudah untuk dikerjakan					✓
5	Media pembelajaran teka-teki silang dapat memotivasi siswa untuk belajar					✓
6	Media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu siswa untuk fokus belajar				✓	
7	Model latihan soal dalam media dapat digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi (alat evaluasi)				✓	
8	Media pembelajaran teka-teki silang dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai dinamika penduduk					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran



D. Kesimpulan

Media pembelajaran teka-teki silang pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- ① Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 27 November 2020

Validator,



Asmaul

LAMPIRAN VIII Gambar







SAT PERPUSTAKA

LAMPIRAN IX Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA MENGENAI PEMBELAJARAN IPS MATERI GEOGRAFI BAB DINAMIKA KEPENDUDUKAN DI MTS AHMAD YANI JABUNG MALANG

Identitas

Nama : Asmaul Husnah S,Pd

Profesi : Guru IPS

Instansi : MTS Ahmad Yani

Pedoman wawancara

1. Bagaimana pembelajaran di Mts Ahmad Yani selama masa pandemi covid19 ?

Untuk pembelajaran disini masih dilakukan secara offline mas dan kami menyetujui untuk dilakukannya penelitian media pembelajaran teka-teki silang mengingat pembelajaran disini dilakukan secara tatap muka.

2. Ada berapakah kelas dan jumlah siswa dikelas 7 di MTS Ahmad Yani?
Kelas 7 di MTS Ahmad Yani ada 3 kelas yaitu a,b,c dan jumlah murid keseluruhan ada 68 siswa.
3. Bagaimana penerapan metode pembelajran di MTS Ahmad yani?
Untuk pembelajaran disini masih menggunakan metode ceramah dan diskusi vdan kalau media pembelajran masih menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa

LAMPIRAN X Surat Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AHMAD YANI JABUNG
SK KEMENKUMHAM NOMOR AHU-0023940.AH.01.04.TAHUN 2016
MTs. AHMAD YANI JABUNG
TERAKREDITASI A
NSM 121235070054 / NPSN : 20517913
Jalan Raya 145 Sukolilo Jabung Malang 65155 Phone 0341 791238 e-mail : surat_mtsahyan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : MTs.ahyan/TL-12/353.SK/XII/2020

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : MUROIHATUL JANNAH,M.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MTs Ahmad Yani Jabung
Alamat : Jl. Raya No 145 Sukolilo Jabung

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama dibawah ini :

Nama : HARIS AL ANSHORI
NIM : 16130036
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Lembaga : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Telah melakukan penelitian di MTs Ahmad Yani Jabung dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG (TTS) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN IPS DI MTS AHMAD YANI MALANG".

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya




Jabung, 27 November 2020

Kepala Madrasah



MUROIHATUL JANNAH, M.Pd

LAMPIRAN XI Surat Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang http://fik.uin-malang.ac.id , email : fik@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 1479/Un.03.1/TL.00.1/10/2020	06 Oktober 2020
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada Yth. Kepala MTs Ahmad Yani di Malang		
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i>		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Haris Al Anshori	
NIM	: 16130036	
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2020/2021	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Teka-teki Silang (TTS) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS di MTs Ahmad Yani Malang	
Lama Penelitian	: Oktober 2020 sampai dengan Desember 2020 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.		
<i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i>		
		Dekan,  Dr. H. Agus Maimun, M.Pd NIP. 19650817 199803 1 003

LAMPIRAN XII SPSS

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	80,00	20	11,239	2,513
Posttest	99,00	20	2,052	,459

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	20	,228	,333

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-19,000	10,954	2,449	-24,127	-13,873	-7,757	19	,000

LAMPIRAN XIII Media Pembelajaran



DINAMIKA KEPENDUDUKAN



Isilah kotak yang kosong dengan jawaban yang benar !



Mendatar

1. Dampak pertumbuhan penduduk usia muda yang cepat
4. Identitas resmi penduduk sebagai bukti diri
7. Pengumpulan data penduduk setiap 10 tahun sekali
20. Nomor induk Kependudukan
22. Negara dengan penduduk terbanyak ke empat di dunia
13. Upaya pemerintah dalam menangani kepadatan penduduk
24. Nama lain kemandan
25. Agama mayoritas di Bali
16. Rumah adat Sumatera Barat
18. Penduduk suatu negara
19. Kota di Indonesia dengan jumlah penduduk melebihi 10 juta jiwa

Menurun

1. Perpindahan penduduk dari kota menuju desa
2. Perpindahan penduduk dari daerah yang padat penduduknya ke daerah yang masih jarang penduduknya
5. Kategori penduduk dengan usia 15-64 tahun
6. Nama lain fertilitas
8. Anonim migrasi
9. Interaksi dalam bentuk pergerakan dan perpindahan manusia
12. Surat yang dibuat sesudah kelahiran
17. Pulau paling banyak penduduknya di Indonesia
20. Tarian asal Bali





LAMPIRAN XIV Materi Pembelajaran

DINAMIKA KEPENDUDUKAN



	Kompetensi Dasar	Indikator
	3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.	Menjelaskan pengertian dinamika penduduk 3.1.2 Menjelaskan persebaran penduduk 3.1.3 Menjelaskan komposisi penduduk 3.1.4 Mengidentifikasi perbedaan sensus penduduk, survei penduduk, dan registrasi penduduk 3.1.5 Menjelaskan migrasi penduduk
	4.1 Menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan	4.1.1 Terampil membuat laporan hasil diskusi dalam bentuk lisan dan tertulis

Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran kegiatan belajar mengajar diharapkan siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian dinamika penduduk
2. Menjelaskan persebaran penduduk
3. Menjelaskan komposisi penduduk

4. Mengidentifikasi perbedaan sensus penduduk , survei penduduk, dan registrasi penduduk
5. Menjelaskan migrasi penduduk

A. PERKEMBANGAN PENDUDUK INDONESIA

1. Pengertian Kepadatan Penduduk

Kepadatan penduduk adalah perbandingan jumlah penduduk dengan luas wilayahnya. Kepadatan penduduk menunjukkan jumlah rata-rata penduduk pada setiap km². Kepadatan penduduk dipengaruhi oleh fisiografis, keamanan, kebudayaan, biologis dan psikologis serta berkaitan erat dengan peningkatan jumlah penduduk yang disebut dengan pertumbuhan penduduk yaitu:

- a. Pertumbuhan penduduk alami (Natural Population Increase) adalah pertumbuhan penduduk yang diperoleh dari selisih jumlah kelahiran dengan jumlah kematian.
- b. Pertumbuhan penduduk migrasi adalah pertumbuhan penduduk yang diperoleh dari selisih jumlah migrasi masuk (imigrasi) dan jumlah migrasi keluar (emigrasi).
- c. Pertumbuhan penduduk total (Total Population Growth) adalah pertumbuhan penduduk yang dihitung dari selisih jumlah kelahiran dengan jumlah kematian ditambah dengan selisih jumlah imigrasi dengan jumlah emigrasi.

Jumlah penduduk Indonesia selalu mengalami perubahan. Perubahan penduduk dari waktu ke waktu disebut *Dinamika Penduduk*. Dinamika penduduk adalah perubahan komposisi penduduk yang diakibatkan oleh beberapa faktor. Faktor alami, yakni kematian dan kelahiran, dan faktor non alami yaitu migrasi. Indonesia memiliki jumlah penduduk yang sangat besar. Berdasarkan Data Kependudukan Dunia tahun 2018, jumlah penduduk Indonesia menempati urutan keempat di dunia

LAMPIRAN XV Bukti Konsultasi**BUKTI KONSULTASI**

Nama : Haris Al Anshori

NIM : 16130046

JudulSkripsi :Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS di Mts Ahmad Yani Jabung Malang

DosenPembimbing : Dr. Hj.Ni'matuz Zuhroh, M.Si

No	Tgl/Bln/Tahun	MateriBimbingan	TandaTangan Dosenpembimbing
1	13 November 2020	Revisi Proposal	
2	20 November 2020	Konsultasi Media	
3	27 November 2020	Revisi Media	
4	4 Desember 2020	Konsultasi Bab 4	
5	11 Desember 2020	Konsultasi Bab 5	
6	17 Desember 2020	ACC	

Malang, 17Desember 2020



Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A

NIP. 197107012006042001

LAMPIRAN XVI Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA

Nama : Haris Al Anshori
NIM : 16130036
TempatTanggal Lahir : Blitar, 18 April1998
Fak./Jur./Prog.Stud : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
TahunMasuk : 2016
AlamatRumah : Jln Durian , RT 04 RW O6 Dsn
Klampok, Ds Jiwut, Kec Nglegok, Kab
Blitar
NoHp : 083163083616
Alamatemail : Harisanshori46@gmail.com

Malang ,16 Desember2020

Mahasiswa,



Haris Al Anshori

NIM.16130036