

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO PEMBELAJARAN DAN TEKA-TEKI SILANG DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII DI MTSN 7 KEDIRI**

SKRIPSI



Oleh:

Rizkia Ananda Rahmatulloh

NIM. 17130155

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

HALAMAN SAMPUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO PEMBELAJARAN DAN TEKA-TEKI SILANG
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI MTSN 7 KEDIRI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

SKRIPSI



Oleh:

Rizkia Ananda Rahmatulloh

NIM. 17130155

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Desember, 2022

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO PEMBELAJARAN DAN TEKA-TEKI SILANG DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII DI MTSN 7 KEDIRI**

SKRIPSI

Oleh:

Rizkia Ananda Rahmatulloh

NIM. 17130155

Telah Disetujui Pada Tanggal: 1 Desember 2022

Dosen Pembimbing



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

NIP. 197312122006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, MA

NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
PEMBELAJARAN DAN TEKA-TEKI SILANG DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
IPS KELAS VII DI MTSN 7 KEDIRI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Rizkia Ananda Rahmatulloh (17130155)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal **22 Desember 2022** dan
dinyatakan **LULUS**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Sidang <u>Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si.</u> NIP. 197203202009012004	
Sekretaris Sidang <u>Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si.</u> NIP. 197312122006042001	
Pembimbing <u>Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si.</u> NIP. 197312122006042001	
Penguji Utama <u>Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.</u> NIP. 197606192005012005	

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Machana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil ‘alamiin segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan nikmat, taufiq, serta hidayah-Nya kepada kita semua. Dan tak lupa sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu kita harapkan syafaatnya.

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada seluruh pihak yang telah dengan sabar kebersamai dan memberikan dukungan tiada henti, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas skripsi ini hingga akhir.

Teruntuk Ayah (Buyung S.), Ibu (Halim M.), Adik-adikku (Rika, Dila, Azzam), beserta seluruh keluarga besar yang telah lama menanti dan tiada henti selalu mendoakan yang terbaik untuk saya.

Tak lupa Para Guru dan Dosen-Dosen

yang telah mendidik, membimbing, serta membagikan ilmunya kepada saya selama menempuh pendidikan ini.

Para Guru dan Keluarga besar MTsN 7 Kediri

yang telah memberikan informasi, ilmu baru, serta memberikan kesempatan dan waktu kepada saya untuk dapat melaksanakan penelitian skripsi ini di madrasah tersebut.

Dan yang terakhir untuk seluruh pembaca, saya berharap karya sederhana ini dapat membawa manfaat bagi kita semua.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S. Al- Insyiroh: 6)

اللَّهُمَّ يَسِّرْ وَلَا تُعَسِّرْ

“Ya Allah, permudahlah dan jangan dipersulit.”

(H.R. Al-Bukhari dan Muslim)

“If we wait until we’re ready we will be waiting for the rest of our lives.”

(Kalau mau menunggu sampai siap, kita akan menghabiskan sisa hidup hanya untuk menunggu).

- Lemony Snicket -

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

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rizkia Ananda Rahmatulloh Malang, 1 Desember 2022

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

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 tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rizkia Ananda Rahmatulloh

NIM : 17130155

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



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

NIP. 197312122006042001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 1 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Rizkia Ananda Rahmatulloh

NIM. 17130155

KATA PEINGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta kasih sayang-Nya yang tiada henti-hentinya tcurahkan kepada seluruh makhluk-Nya termasuk juga kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri”** dengan baik. Sholawat dan salam tidak lupa selalu tcurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. yang telah membimbing kita umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yaitu agama Islam.

Penulisan skripsi ini penulis susun untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini, bukan berarti tidak ada kekurangan di dalamnya. Karena penulis sendiri menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak ditemukan kekurangan-kekurangan di dalamnya.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lain karena adanya bimbingan, semangat, bantuan, dan petunjuk dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, di sini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

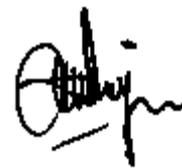
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak H. Mokhammad Yahya, PhD, selaku Dosen Wali selama penulis menempuh pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Ibu Rika Inggit Asmawati, M.A, selaku Dosen Ahli Materi dan Ahli Media yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan masukan, kritik, dan sarannya terkait pengembangan produk media pembelajaran ini.
7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mendidik dan memberikan ilmunya selama penulis menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
8. Bapak M. Fatichur Roziq, M.Pd, selaku Guru IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantu pelaksanaan proses penelitian ini.
9. Bapak Ibu Guru MTsN 7 Kediri yang telah memberikan izin dan waktunya kepada peneliti untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
10. Bapak Buyung S. dan Ibu Halim M., selaku orang tua penulis yang telah sabar menunggu dan memberikan semangat serta doanya selama proses pengerjaan skripsi ini.
11. Teman-teman terdekatku Husnul Khotimah, Sulaimah, Ida Rahayu, Vina Nihayatul H., Zakiya Sakina, Nurlaeli Makhmudah, Arina Bidziyah, Sifrotun Najahah, Imroatul Hasanah, serta teman-teman lainnya yang telah memberikan bantuan, semangat, dan doanya selama ini.
12. Seluruh teman seangkatan tahun 2017 Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama kelas P.IPS D yang telah bersama-sama berjuang menjalani perkuliahan S1 di kampus UIN Malang.

13. Teman-teman sekaligus Keluarga Besar PPTQ OQ dan MHB Darul Hikmah yang telah menjadi tempat kedua bagi penulis untuk menimba ilmu dan pengalaman selama di Malang.
14. Serta seluruh pihak yang telah kebersamai dan memberikan dukungan semangat yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk penyempurnaan karya ke depannya. Dan penulis berharap semoga penulisan skripsi ini mampu membawa manfaat bagi banyak pihak, baik bagi para pembaca maupun bagi penulis sendiri. Aamiin...

Malang, 1 Desember 2022

Penulis,



Rizkia Ananda Rahmatulloh

NIM. 17130155

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan 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	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	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

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوْ = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	48
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran.....	50
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	50
Tabel 3.5 Skala Penilaian Angket.....	52
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk.....	53
Tabel 4.1 KD dan Indikator Pencapaian Mata Pelajaran IPS Kelas VII.....	60
Tabel 4.2 Proses Pembuatan Video Pembelajaran dengan KineMaster.....	62
Tabel 4.3 Proses Pembuatan TTS dengan Platform Wordwall.....	64
Tabel 4.4 Proses Pembuatan Aplikasi dengan bantuan iSpring Suite 10.....	67
Tabel 4.5 Proses lanjutan dengan aplikasi Web 2 APK Builder.....	69
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	78
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Materi.....	79
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Media.....	80
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	81
Tabel 4.11 Daftar Pertanyaan Angket Respon Siswa.....	82
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa Kelas VII B.....	83
Tabel 4.13 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siswa.....	84
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas.....	88
Tabel 4.15 Nilai Rata-Rata Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siswa.....	89
Tabel 4.16 Hasil Uji T <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siswa.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	41
Gambar 3.1 Alur Prosedur Pengembangan ADDIE.....	44
Gambar 3.2 Rumus Persentase Kelayakan Produk.....	52
Gambar 4.1 Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang.....	61
Gambar 4.2 Tampilan Awal.....	72
Gambar 4.3 Tampilan Menu.....	72
Gambar 4.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	73
Gambar 4.5 Tampilan KD dan Tujuan Pembelajaran.....	74
Gambar 4.6 Tampilan Video Pembelajaran.....	75
Gambar 4.7 Tampilan TTS.....	75
Gambar 4.8 Tampilan Profil Penyusun.....	76
Gambar 4.9 Tampilan Daftar Rujukan.....	77
Gambar 4.10 Tampilan Penutup.....	77
Gambar 4.11 Soal <i>Pre Test</i> Sebelum Revisi.....	91
Gambar 4.12 Soal <i>Pre Test</i> Setelah Revisi.....	91
Gambar 4.13 Soal <i>Post Test</i> Sebelum Revisi.....	92
Gambar 4.14 Soal <i>Post Test</i> Setelah Revisi.....	92
Gambar 4.15 Volume Video Pembelajaran Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.16 Volume Video Pembelajaran Setelah Revisi.....	93
Gambar 4.17 Sebelum Revisi <i>Keyword</i> Video Pembelajaran.....	93
Gambar 4.18 Setelah Revisi <i>Keyword</i> Video Pembelajaran.....	94
Gambar 4.19 Sebelum Revisi Penambahan Transisi.....	94
Gambar 4.20 Setelah Revisi Penambahan Transisi.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan...	111
Lampiran II: Surat Keterangan Telah Penelitian dari MTsN 7 Kediri.....	112
Lampiran III: Surat Validator Ahli Materi.....	113
Lampiran IV: Surat Validator Ahli Media.....	114
Lampiran V: Surat Validator Ahli Pembelajaran (Guru IPS).....	115
Lampiran VI: Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	116
Lampiran VII: Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran VIII: Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran (Guru IPS)	122
Lampiran IX: Lembar Angket Respon Siswa.....	125
Lampiran X: Hasil Angket Respon Siswa.....	127
Lampiran XI: Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siswa.....	128
Lampiran XII: Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siswa.....	132
Lampiran XIII: Dokumentasi Pembelajaran.....	133
Lampiran XIV: Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	136
Lampiran XV: Biodata Mahasiswa.....	137

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
KATA PE1NGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Asumsi Pengembangan.....	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk	9
H. Orisinalitas Penelitian	9
I. Definisi Operasional	14
J. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Landasan Teori.....	17
1. Media Pembelajaran.....	17
2. Video Pembelajaran	25
3. Teka-Teki Silang (TTS).....	29

4. Prestasi Belajar.....	34
B. Kerangka Berfikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Model Pengembangan.....	43
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Uji Coba Produk	46
E. Prosedur Penelitian	54
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	56
A. Paparan Data	56
B. Proses Pengembangan dan Implementasi	58
C. Analisis Data.....	84
D. Revisi Produk.....	90
BAB V PEMBAHASAN	95
A. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang.....	95
B. Kendala dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang.....	97
C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.....	99
BAB VI PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	110

ABSTRAK

Rahmatulloh, Rizkia Ananda. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

Kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin cepat sebagai dampak dari adanya era disrupsi tentunya turut mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia. Terlebih dengan adanya pandemi COVID-19 belakangan ini, keadaan pendidikan di berbagai jenjang harus dilakukan secara daring. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi para guru untuk mampu mengembangkan inovasi pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Maka dari itu, di sini peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menjelaskan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran & TTS pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri, 2) menjelaskan kendala pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran & TTS pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri, 3) menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran & TTS pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri. Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan ADDIE. Pengukuran validasi produk dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru IPS). Kemudian produk media pembelajaran diuji cobakan kepada 20 siswa kelas VII B di MTsN 7 Kediri. Serta dilakukan analisis prestasi belajar siswa dengan membandingkan hasil *pre test* dan *post test* siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) tingkat kevalidan media berdasarkan validasi ahli materi mendapat 98%, ahli media 96%, ahli pembelajaran (guru IPS) 92%, ketiganya termasuk dalam kategori “sangat layak dan tidak perlu revisi”; (2) tingkat kemenarikan media berdasarkan hasil angket respon siswa sebesar 94,6%; (3) tingkat keefektifan media berdasarkan perbandingan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* siswa mengalami peningkatan yaitu dari 58,8 menjadi 80,5, serta hasil perhitungan uji *paired sample t test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII di MTsN 7 Kediri.

Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Teka-Teki Silang, Prestasi Belajar*

ABSTRACT

Rahmatulloh, Rizkia Ananda. 2022. *Development of Learning Media Based on Learning Videos & Crossword Puzzles in Improving Student Learning Achievement in Social Studies Subject 7th Grade at MTsN 7 Kediri*. Thesis, Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Supervisor: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

Technological advances and the times that are developing rapidly as a result of the era of disruption have affected the quality of education in Indonesia. Especially with the recent COVID-19 pandemic, education at various levels must be carried out online. This is of course a challenge for teachers to be able to develop learning innovations to improve the quality of student learning processes and outcomes. Therefore, here the researchers took the initiative to develop learning media based on learning videos and crossword puzzles which are expected to improve student achievement, especially in the material of Indonesian Community Life in the Hindu-Buddhist Period.

This study aims to: 1) explain the design of developing learning media based on learning videos & crossword puzzles in social studies subject 7th grade at MTsN 7 Kediri, 2) explain the obstacles to developing learning media based on learning videos & crossword puzzles on social studies subject 7th grade at MTsN 7 Kediri, 3) testing the effectiveness of using learning media based on learning videos & crossword puzzles on social studies subject 7th grade at MTsN 7 Kediri. The type of research in this thesis is R&D (Research and Development), with the ADDIE development model. Product validation measurements were carried out by media expert validators, material experts, and learning experts (social studies teachers). Learning media products were tested on 20 students of class VII B at MTsN 7 Kediri. As well as an analysis of student achievement by comparing the results of pre-test and post-test students after using learning media.

The results of this study indicate that: (1) the validity level of the media based on the validation of material experts is 98%, media experts are 96%, learning experts (social studies teachers) are 92%, and all three are included in the category "very feasible and do not need revision"; (2) the level of attractiveness of the media based on the results of the student response questionnaire was 94.6%; (3) the level of effectiveness of the media based on a comparison of the average pre-test and post-test scores of students has increased from 58.8 to 80.5, and the results of the calculation of the paired sample t-test show a significance value of 0.000, which means that there is a significant difference between students' pre-test and post-test scores. So it can be concluded that the use of learning media based on learning videos and crossword puzzles can improve the learning achievement of 7th grade students at MTsN 7 Kediri.

Keywords: *Learning Videos, Crosswords Puzzles, Learning Achievement*

مستخلص

رحمة الله، رزقيا أنندا. 2022. تطوير الوسيلة التعليمية على أساس الفيديو التعليمي ولعبة الكلمات المتقاطعة في ترقية الإنجاز الدراسي بمادة العلوم الإجتماعية لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 7 كاديري. بحث جامعي، قسم تعليم علوم التربية الإجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتورة الحاجة نعمة الزهرة، الماجستير.

كان سراع تقدم التكنولوجيا وتطور العصر نتيجة من نشأة العصر الاضطرابي وهو يؤثر على جودة التربية بأندونيسيا. فضلا عن ذلك، ظهور وباء كوفيد-19 في أواخر هذه الأيام يدفع عملية التعلم والتعليم في كل المراحل إلى تنفيذ افتراضي. يكون ذلك الحال تحديا لدى المدرسين لأن يتدعو في عملية التعليم جهدا على ترقية جودة عملية ونتيجة عند الطلبة. اعتمادا على ذلك، تذهب الباحثة أن تطور الوسيلة التعليمية على أساس الفيديو التعليمي ولعبة الكلمات المتقاطعة وترجو به إلى ترقية الإنجاز الدراسي لدى الطلبة وبشكل خاص في المادة الدراسية عن حياة الأندونيسيين عهد المتدينين بدين هندوسي-بوذا.

يهدف هذا البحث إلى: (1) بيان في تصميم التطوير للوسيلة التعليمية على أساس الفيديو التعليمي ولعبة الكلمات المتقاطعة عن مادة العلوم الإجتماعية للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 7 كاديري، (2) بيان في عراقيل التطوير للوسيلة التعليمية على أساس الفيديو التعليمي ولعبة الكلمات المتقاطعة عن مادة العلوم الإجتماعية للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 7 كاديري، (3) اختبار فعالية الاستخدام بالوسيلة التعليمية على أساس الفيديو التعليمي ولعبة الكلمات المتقاطعة عن مادة العلوم الإجتماعية للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 7 كاديري. كان نوع هذا البحث بحثا وتطورا (R&D) باستخدام نموذج ADDIE. أما القائم بتصديق الوسيلة المنتجة هو الخبير في الوسيلة، في المضمون وفي التعليم (معلم في العلوم الاجتماعية). وتختبر الوسيلة التعليمية المنتجة بتطبيق على عشرين طالبا من الصف السابع ب بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 7 كاديري مع إقامة التحليل على الإنجاز الدراسي لدى الطلبة بمقارنة نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي خلال استخدام الوسيلة.

نتائج البحث يدل إلى: (1) أن درجة صدق الوسيلة عند الخبير في المضمون 98%، في الوسيلة 96% وفي التعليم 92% وكلها تدخل إلى "الدرجة العالية دون الإصحاح"؛ (2) أن درجة إثارة الوسيلة من نتيجة لائحة الاستجواب عند الطلبة 94,6%؛ (3) درجة فعالية الوسيلة من المقارنة بين النتيجة الإجمالية للاختبار القبلي والاختبار البعدي وهي ترتفع من 58,8 إلى 80,5 ومن نتيجة اختبار عينة مزدوجة تحصل على نتيجة الاعتبار قدر 0,000 وهي دليل إلى وجود الفرق البعيد بين نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لدى الطلبة. فكانت خلاصة تقول استخدام الوسيلة التعليمية على أساس الفيديو التعليمي ولعبة الكلمات المتقاطعة ترقى الانجاز الدراسي لدى الطلبة في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 7 كاديري.

الكلمات الرئيسية: الفيديو التعليمي، لعبة الكلمات المتقاطعة، الانجاز الدراسي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berkaitan dengan usaha guru untuk mewujudkan perkembangan dan perubahan taraf hidup yang lebih baik dalam diri siswa, mulai dari aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan-keterampilan lainnya. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang (UU) Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan peserta didik secara aktif yang diperlukan bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya”.¹

Pendidikan adalah salah satu unsur yang mampu menentukan bagaimana kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Dengan adanya pendidikan yang bermutu, maka kualitas sumber daya manusia akan semakin membaik. Dengan meningkatnya sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan di suatu negara akan tercapai. Bahkan lebih dari itu, pendidikan mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam membentuk peradaban di suatu negara. Oleh sebab itu, demi menciptakan kemajuan dan perkembangan yang lebih baik di suatu negara, maka diperlukan adanya perhatian khusus pada dunia pendidikan.

Sebab dengan adanya pendidikan, suatu bangsa dapat mewariskan nilai-nilai luhur yang dimilikinya. Seperti yang pernah disampaikan oleh lembaga dunia UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific, and Cultural Organization*) mengenai empat pilar pendidikan yang baik untuk pendidikan saat ini hingga masa depan, yaitu *how to know*, *how to do*, *how to be*, dan *how to live together*. Dari keempat pilar pendidikan tersebut yang sangat penting

¹ Moh. Zaiful Rosyid dkk., *Prestasi Belajar* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hlm. 4.

adalah bagaimana bisa merealisasikannya (*how to be*). Dan agar perealisasi tersebut dapat terwujud, maka diperlukan adanya transfer budaya atau kultur untuk merubah tatanan hidup masyarakat ke arah yang lebih baik.²

Selain itu, kehidupan di abad 21 dan revolusi industri 4.0 tentunya tidak bisa dihindarkan dari adanya teknologi dan informasi digital yang semakin berkembang. Perkembangan zaman juga menuntut adanya inovasi, kreatifitas, serta ide-ide baru yang dibutuhkan bagi peningkatan mutu kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan. Teknologi-teknologi yang ada saat ini pun sangat mudah mengalami perubahan sebagai dampak dari adanya era disrupsi (perubahan berbagai tatanan kehidupan secara masif).

Terlebih saat pandemi COVID-19, pembelajaran di berbagai jenjang harus dilakukan secara daring. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi guru untuk mampu mengembangkan inovasi pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Perubahan pembelajaran dengan sistem daring secara massif (besar-besaran) belakangan ini telah membuat dunia pendidikan mau tidak mau harus mengikuti arus perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menunjang proses pembelajaran terlaksana dengan baik.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan TIK salah satunya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memudahkan proses komunikasi atau penyampaian materi pembelajaran kepada para siswa. Seperti yang disampaikan oleh H. Malik (1994) dalam bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang

² Afrahul Fadhila Daulai, "Politik Kebijakan Pemerintah tentang Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam* Vol.X No.1 (2021): hlm. 27.

perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³

Media pembelajaran dapat menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi verbalisme dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya turut meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa. Namun dalam penerapannya, media pembelajaran tetap harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti materi pelajaran yang disampaikan, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, kemudahan penggunaan media, serta faktor lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak M. Fatichur Roziq, M.Pd. selaku salah satu guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri, beliau menyatakan bahwa:

Kalau motivasi pasti ditingkatkan, tetapi prestasi belajar siswa mulai mengalami penurunan. Hal ini dikarenakan anak-anak sudah mulai jenuh untuk belajar secara daring (rindu dengan KBM secara langsung) dan kurangnya perhatian dari wali murid sehingga anak-anak banyak yang malah terjerumus pada *game online*. Kebanyakan materi IPS di kelas VII yang sulit dipahami terdapat pada materi Sejarah Peradaban Agama Hindu Budha, karena anak-anak masih minim mengenal secara langsung di lingkungan sekitarnya.⁴

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran IPS secara daring siswa kelas VII banyak yang merasa jenuh, terjerumus pada *game online*, serta terdapat materi IPS yang dirasa sulit dipahami oleh siswa, terutama pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Budha. Oleh karena itu, di sini peneliti merasa perlu adanya pengembangan inovasi media pembelajaran alternatif yang menyenangkan,

³ M. R. Sumiharsono dan H. Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017), hlm. 10.

⁴ Wawancara dengan Bapak M. Fatichur Roziq, Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTsN 7 Kediri pada tanggal 18 Juli 2021.

tidak membosankan, dan tentunya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Menurut penelitian De Porter *cit.* Hidayatullah dkk (2008) dalam jurnal penelitian Damar S., Cari, & Sarwanto, dijelaskan bahwa manusia dapat menyerap materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio-visual), 30% dari apa yang dilihat (visual), 20% dari apa yang didengarkan (audio), dan 10% materi yang diserap dari apa yang dibaca. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang dapat dilihat, didengar, serta interaktif agar materi dapat optimal diserap siswa.⁵

Di sini peneliti memilih pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) yang menggabungkan antara unsur audio-visual dari video pembelajaran dengan unsur interaktif dari permainan teka-teki silang (TTS). Menurut D.D. Panggabean dkk. dalam bukunya, video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio-visual yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran dengan berbagai macam karakter siswa. Karena video dapat digunakan dalam pembelajaran secara massal, kelompok, maupun individu.⁶

Sedangkan teka-teki silang (TTS) dapat diartikan sebagai permainan bahasa berupa penyusunan huruf-huruf menjadi sebuah kata pada sejumlah kotak-kotak kosong yang disesuaikan dengan petunjuk atau pertanyaan yang disampaikan.⁷ Teka-teki silang (TTS) merupakan salah satu jenis alat permainan edukatif (APE), yaitu suatu permainan yang sengaja dirancang untuk tujuan pembelajaran.

⁵ Damar Septian dkk., "Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Learning Cycle pada Materi Alat Optik menggunakan Flash dalam Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII," *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* Vol.6 No.1 (2017): hlm. 47.

⁶ D. D. Panggabean dkk., *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA dengan Whiteboard Animation* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 3-4.

⁷ Qodarianti Rahma dan Umar Effendy, "Penerapan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang," *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* Vol.4 No.2 (2017): hlm. 3.

Media *educatif game* teka-teki silang (TTS) ini dipilih dengan beberapa alasan, yaitu (1) media ini dirasa tidak asing bagi para siswa, (2) bersifat menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar, (3) melatih siswa berfikir kreatif, serta (4) diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Rusni Deden Purdiasih yang menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang pada kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar IPS lebih besar daripada kelompok kontrol dengan perolehan *effect size* sebesar 1,49 dan masuk dalam kategori tinggi.⁸

Berdasarkan penjabaran di atas, maka judul penelitian yang akan saya lakukan yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah yang ingin diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri?
2. Bagaimana kendala dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri?

⁸ Rusni Deden Purdiasih, *“Meta-Aanalisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD”* (Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020), hlm. 60.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri.
2. Menjelaskan kendala pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri.
3. Menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi dunia pendidikan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan referensi bagi kajian pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) di masa mendatang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran, salah satunya dengan bantuan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS).
 - b. Bagi siswa
Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) ini diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang dirasa

sulit dipahami, sehingga nantinya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi sarana peneliti dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di peroleh di bangku perkuliahan, dapat menambah wawasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, serta menjadi bekal ketika menjadi pendidik di masa mendatang.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran perlu dikemas secara menarik dan menyenangkan untuk membuat siswa menjadi lebih fokus, semangat dalam belajar, tidak mudah bosan, dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Untuk itu diperlukan adanya inovasi pembelajaran, salah satunya dengan bantuan media pembelajaran.
2. Video pembelajaran merupakan jenis media audio-visual yang sangat efektif digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran karena menggabungkan antara penggunaan indera pendengaran dan penglihatan dalam suatu kegiatan belajar secara bersamaan, sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran yang dicapai.
3. Teka-teki silang (TTS) merupakan salah satu media pembelajaran permainan bahasa yang menggabungkan antara permainan dengan pembelajaran yang mengandung unsur kebahasaan, sehingga tidak semata-mata berupa permainan saja tetapi juga melatih kemampuan belajar siswa.
4. Media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu

menarik minat belajar siswa untuk mempelajari materi pembelajaran yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring.

Adapun keterbatasan produk pengembangan berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) yang peneliti buat, yaitu sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) ini hanya dikembangkan pada mata pelajaran IPS kelas VII dengan materi yang dibahas yaitu Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha.
2. Produk pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) yang dikembangkan tentunya belum optimal karena keterbatasan pengetahuan dan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam memahami penelitian pengembangan yang akan dibahas oleh peneliti dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya batasan-batasan masalah serta ruang lingkup pembahasan. Berdasarkan judul penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPS kelas VII, maka dapat dirumuskan ruang lingkup pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) yang terbatas pada mata pelajaran IPS kelas VII dengan materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”.
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII di MTsN 7 Kediri.

G. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan pengembangan produk berupa aplikasi android yang berisi video pembelajaran dan teka-teki silang sebagai media pembelajarannya.
2. Materi yang dikembangkan adalah mata pelajaran IPS kelas VII dengan subtema “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Buddha”.
3. Sasaran yang dituju sebagai pengguna produk media pembelajaran ini adalah siswa kelas VII SMP/MTs.

H. Orisinalitas Penelitian

Untuk menghindari adanya pengulangan kajian yang sama dalam penelitian ini, maka disini akan disajikan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS). Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat letak persamaan dan perbedaan daengan penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan begitu akan diketahui bagian mana saja yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulunya.

Adapun penelitian terdahulu yang membahas tentang media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS), yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Ulfayanti tahun 2017 (UIN Alauddin Makassar) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D. Dalam penelitian tersebut, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran biologi kelas 12 SMA.

Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, tempat penelitian dan model pengembangan yang digunakan.⁹

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh M. Agung Fourwanto dari UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2017. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Teka Teki Silang Biologi untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D, dengan tujuan penelitiannya adalah mengembangkan media teka-teki silang (TTS) untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa SMP pada mata pelajaran biologi. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada tujuan penelitiannya untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif pada siswa; jenis mata pelajaran; dan tempat yang digunakan untuk penelitian.¹⁰
3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Apri Bayu Saputra dari UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2017. Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA/MA”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D. Dalam penelitian ini peneliti tersebut berkeinginan untuk mengetahui hasil pengembangan aplikasi yang dilengkapi dengan teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran biologi untuk siswa kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada mata pelajaran, jenjang pendidikan dan tempat penelitian yang digunakan.¹¹

⁹ Nur Ulfayanti, “Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017).

¹⁰ M. Agung Fourwanto, “Pengembangan Media Teka Teki Silang Biologi untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung” (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2017).

¹¹ Apri Bayu Saputra, “Pengembangan Media Pembelajaran dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA/MA” (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Bayinah Ilham K., Sri Sumaryati, dan Sohidin dari Universitas Sebelas Maret pada April 2018. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Video berkombinasi Teka-Teki Silang terhadap Minat Belajar Siswa Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan”. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimental kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video yang dikombinasikan dengan teka-teki silang terhadap minat belajar siswa dalam mempelajari pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada metode penelitian, mata pelajaran dan tempat penelitian yang digunakan serta tujuannya untuk mengetahui pengaruh penggunaan video berkombinasi teka-teki silang terhadap minat belajar siswa.¹²
5. Penelitian yang dilakukan oleh Widha Shofiatuz Zahro dari UIN Malang, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas III di SD Aisyiyah Malang” pada tahun 2019. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D, dengan model pengembangan Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini yaitu produk media pembelajaran berupa buku teka-teki silang (TTS) dengan materi Energi dan Perubahannya yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Aisyiyah Malang. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, tempat penelitian serta bentuk produk yang dihasilkan yaitu berupa buku teka-teki silang (TTS).¹³
6. Penelitian yang dilakukan oleh Haris Al Anshori dari UIN Malang tahun 2020. Penelitian ini berjudul “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

¹² Bayinah Ilham Kusti'ah dkk., “Pengaruh Penggunaan Video Berkombinasi Teka-Teki Silang terhadap Minat Belajar Siswa Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan,” *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi UNS* Vol.4 No.1 (April 2018).

¹³ Widha Shofiatuz Zahro, “Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas III di SD Aisyiyah Malang” (Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019).

Malang”. Materi yang dikembangkan adalah materi IPS kelas VII yaitu Dinamika Kependudukan. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D dengan model pengembangan ADDIE. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang (TTS) yang dikembangkan layak digunakan dalam menunjang pembelajaran IPS di MTs Ahmad Yani Jabung Malang. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada model pengembangan, materi pelajaran IPS yang dikembangkan, tempat penelitian yang digunakan serta bentuk produk yang dihasilkan.¹⁴

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal, dll), dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nur Ulfayanti, “Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar, Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2017”.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian: R&D. • Produk: media pembelajaran teka-teki silang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objek penelitian: pada mata pelajaran biologi kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian: R&D. • Menggunakan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS).
2.	M. Agung Fourwanto, “Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung, Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2017”.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian: R&D. • Produk: media pembelajaran teka-teki silang. • Jenjang penelitian: untuk siswa SMP. 	<ul style="list-style-type: none"> • Objek penelitian: pada mata pelajaran biologi di SMP Negeri 9 Bandar Lampung. • Tujuan: untuk memberdayakan keterampilan 	<ul style="list-style-type: none"> • Objek penelitian: kelas VII MTsN 7 Kediri. • Materi yang dikembangkan: Kehidupan Masyarakat Indonesia pada

¹⁴ Haris Al Anshori, “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: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

			berpikir kreatif siswa.	Masa Hindu-Buddha.
3.	Apri Bayu Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA/MA, Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2017".	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian: R&D. • Produk: media pembelajaran teka-teki silang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran yang dihasilkan: aplikasi dilengkapi teka-teki silang berbasis Flash. • Objek penelitian: siswa di kelas XI IPA I dan XI IPA II di SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung. • Materi yang dikembangkan: sistem gerak manusia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuannya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS.
4.	Bayinah Ilham K, Sri Sumaryati, dan Sohidin, "Pengaruh Penggunaan Video berkombinasi Teka-Teki Silang terhadap Minat Belajar Siswa Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan, Jurnal, UNS, April 2018".	<ul style="list-style-type: none"> • Produk: media pembelajaran video dan teka-teki silang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian: quasi eksperimental kuantitatif. • Objek penelitian: siswa kelas X Akuntansi 1 & Akuntansi 2. Tujuan: mengetahui pengaruh penggunaan video dan teka-teki silang terhadap minat belajar siswa pada pelajaran dasar-dasar perbankan. 	
5.	Widha Shofiatuz Zahro, "Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian: R&D. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pelajaran: 	

	Silang Materi Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas III di SD Aisyiyah Malang, Skripsi, UIN Malang, 2019”.	<ul style="list-style-type: none"> • Produk: media pembelajaran teka-teki silang. 	Energi dan Perubahannya <ul style="list-style-type: none"> • Objek penelitian: siswa kelas III di SD Aisyiyah Malang. 	
6.	Haris Al Anshori, “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, UIN Malang, 2020”.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian: R&D. • Produk: media pembelajaran teka-teki silang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran yang dihasilkan: teka-teki silang manual. • Objek penelitian: siswa kelas VII Mata Pelajaran IPS di MTs Ahmad Yani Jabung Malang. • Materi yang dikembangkan: Dinamika Kependudukan 	

I. Definisi Operasional

Di sini akan dijelaskan mengenai istilah-istilah pokok yang digunakan dalam penelitian, utamanya yang ada dalam judul dan menjadi fokus penelitian untuk menjelaskan secara singkat mengenai isi pembahasan penelitian. Adapun istilah-istilah yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Video Pembelajaran

Video pembelajaran ialah salah satu jenis media audio-visual yang menyajikan gabungan antara suara dan gambar secara bersamaan dalam menyajikan materi pembelajaran.

3. Teka-Teki Silang (TTS)

Teka-Teki Silang (TTS) adalah salah satu permainan kata yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan tampilan berupa kotak-kotak kosong yang diisi dengan 1 huruf pada setiap kotaknya, sehingga menjadi sebuah kata yang bermakna.

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai siswa setelah ia melakukan kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk menyatakan hasil pengukuran prestasi belajar dapat dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, ataupun kalimat yang menyatakan tingkat kemampuan siswa selama proses pembelajaran.

J. Sistematika Pembahasan

Di dalam sistematika pembahasan ini dijelaskan mengenai urutan penulisan penelitian yang tujuannya untuk memberikan kemudahan pada proses pembahasan di dalamnya. Adapun susunan pembahasan dalam penulisan penelitian skripsi ini terdiri dari enam bab, diantaranya yaitu:

BAB I adalah bagian Pendahuluan. Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan penelitian yang akan diteliti.

BAB II yaitu bagian Kajian Pustaka. Bab ini berisi tentang landasan teori dan kerangka berpikir. Di sini landasan teori yang ingin peneliti bahas

adalah mengenai media pembelajaran, video pembelajaran, teka-teki silang (TTS), dan prestasi belajar siswa.

BAB III adalah bagian Metode Penelitian. Di sini peneliti menjelaskan tentang jenis dan model penelitian yang dilakukan, prosedur pengembangan, uji coba, dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian di MTsN 7 Kediri.

BAB IV adalah Hasil Pengembangan. Pada bab ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian lapangan (di MTsN 7 Kediri) mulai dari proses tahapan-tahapan penelitian, penyajian dan analisis data, hingga revisi produk media pembelajaran.

BAB V adalah bagian Pembahasan. Di bab ini peneliti akan menguraikan analisis peneliti terkait hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) sekaligus menjawab pertanyaan yang sudah disampaikan di rumusan masalah penelitian ini.

BAB VI adalah bagian Penutup. Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang berisi kesimpulan dan saran. Pada bab ini peneliti berusaha menarik kesimpulan dari penjabaran analisis data yang ada di bab V, kemudian peneliti memberikan beberapa saran yaitu saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan produk lebih lanjut yang dapat dilakukan oleh para peneliti lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” dan berasal dari kata “*medius*” dalam Bahasa Latin yang artinya tengah, perantara atau pengantar.¹⁵ Sedangkan dalam Bahasa Arab, media berasal dari kata “*wasaaila*” yang dapat diartikan sebagai pengantar pesan atau perantara dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁶

Secara terminologi, menurut Sharon media diartikan sebagai alat komunikasi dan sumber informasi. Menurut Robert Heinich dkk., media ialah suatu saluran informasi yang menjadi perantara antara sumber informasi dengan penerima informasi. Sedangkan menurut *Association of Educational and Communication Technology* atau AECT di Amerika, arti media dibatasi pada segala sesuatu yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.¹⁷ Berdasarkan beberapa pengertian di atas, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara dalam penyalur informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Sedangkan pembelajaran ialah sebuah usaha guru untuk membantu siswa dalam belajar dengan menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang mendukung.¹⁸ Pembelajaran merupakan penggabungan antara konsep mengajar (*teaching*) dengan konsep

¹⁵ Moh. Zaiful Rosyid dkk., *Ragam Media Pembelajaran* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), hlm. 3.

¹⁶ Sumiharsono dan Hasanah, *Op. Cit.*, hlm. 9.

¹⁷ Rosyid dkk., *Op. Cit.*, hlm. 4.

¹⁸ Rusman, *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 2.

belajar (*learning*).¹⁹ Yang mana keduanya sama-sama menekankan pada usaha untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa.

Pembelajaran dapat juga diartikan sebagai suatu sistem yang di dalamnya terdiri dari komponen-komponen meliputi siswa, tujuan pembelajaran, materi, fasilitas belajar, prosedur, serta media yang harus dikembangkan.²⁰ Jadi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan antara satu komponen dengan komponen yang lainnya. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran.

Apabila media-media tersebut digunakan sebagai sumber informasi dalam pembelajaran, maka disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Gagne, media merupakan berbagai jenis komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat membangkitkan kemauan siswa dalam belajar.²¹ Sedangkan menurut Anderson, media pembelajaran merupakan alat atau media yang dapat menghubungkan secara langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa.²²

Dari definisi-definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara bahan ajar dari seorang pengembang mata pelajaran (pendidik) kepada penerima pelajaran (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Sederhananya media pembelajaran dapat dianggap sebagai wadah dari pesan, sedangkan materi pembelajaran adalah pesan yang akan disampaikan, dan proses pembelajaran sebagai tujuan yang ingin dicapai.²³

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 1.

²⁰ Rusman, *Loc. Cit.*

²¹ Rosyid dkk., *Op. Cit.*, hlm. 5.

²² Rosyid dkk., *Loc. Cit.*

²³ Fourwanto, *Op. Cit.*, hlm. 18-19.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat peraga atau alat bantu mengajar, melainkan juga diharapkan dapat merangsang pikiran siswa untuk tertarik mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga nantinya berpengaruh pula pada prestasi belajar siswa yang meningkat.

Tidak hanya itu, menurut Moh. Zaiful Rosyid dkk., penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut.²⁴

- 1) Memberikan kemudahan bagi para siswa untuk lebih memahami isi materi atau bahan ajar yang disampaikan melalui bantuan media pembelajaran yang paling tepat.
- 2) Meningkatkan semangat dan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang bervariasi dan berbeda.
- 3) Menumbuhkan keterampilan dan sikap tertentu pada diri siswa dari penggunaan media pembelajaran tertentu.
- 4) Memberikan kesan dan pengalaman belajar yang berbeda sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa.
- 5) Menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dengan lebih jelas dan mudah dipahami.
- 6) Agar kualitas pembelajaran menjadi lebih meningkat.

Untuk mencapai tujuan-tujuan dari penggunaan media pembelajaran seperti di atas, maka diperlukan adanya ketepatan dalam pemilihan media belajar yang dilakukan oleh guru dengan melihat kebutuhan pembelajaran di sekolah. Jadi pemilihan media pembelajaran harus dicocokkan dengan kebutuhan, seperti materi pembelajaran yang dipelajari, tingkat perkembangan siswa, dan

²⁴ Rosyid dkk., *Op. Cit.*, hlm. 7.

berorientasi pada proses pembelajaran yang lebih menyenangkan agar hasil belajar yang dicapai nantinya juga memuaskan.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran hendaknya digunakan secara bervariasi agar suasana pembelajaran tidak terasa menjenuhkan dan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar.²⁵ Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu dalam kegiatan belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga nantinya berdampak pula pada pencapaian prestasi belajar yang lebih baik lagi.

Menurut taksonomi Leshin dkk., macam-macam media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi sebagai berikut:²⁶

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia yaitu media pembelajaran berupa seorang guru, tutor, instruktur, ataupun kegiatan kelompok. Media berbasis manusia sangat bermanfaat apabila tujuan kita adalah mengubah sikap siswa atau ingin terlibat secara langsung dengan pemantauan pembelajaran.

2) Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan adalah media berupa *hardfile* atau lembaran-lembaran kertas, seperti contohnya *pop up book*, buku teks, buku penuntun, komik, buku paket, lembar kerja siswa (LKS), jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media berbasis visual

Media visual (gambar) adalah media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Media ini memanfaatkan indera penglihatan dalam proses pembelajaran. Media berbasis visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Contoh dari media visual diam yaitu foto, peta, bagan, poster,

²⁵ *Ibid.*, hlm 9.

²⁶ *Ibid.*, hlm 10.

globe, diagram, grafik, dll. Sedangkan media visual gerak contohnya yaitu film bingkai (*slide*).

4) Media berbasis audio visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan unsur suara dengan gambar dalam proses pembelajaran. Media audio visual merupakan media yang sangat efektif digunakan karena menggabungkan penggunaan antara indera penglihatan dengan pendengaran secara bersamaan. Dalam pembuatan media audio visual diperlukan penyusunan naskah dan *storyboard* yang memerlukan banyak persiapan, rancangan, dan penelitian. Contoh dari media berbasis audio visual adalah video, film, *slide* suara, dan televisi.

5) Media berbasis komputer

Komputer merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran. Komputer dapat berperan sebagai sumber belajar ataupun hanya sebagai alat bantu pembelajaran. Media berbasis komputer dinilai lebih efektif dan efisien karena dapat menampilkan berbagai macam pesan pembelajaran, baik dalam bentuk visual, audio, maupun audio visual.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran tentunya mempunyai fungsi dan manfaat tersendiri yang dirasakan oleh guru maupun siswa. Manfaat penggunaan media pembelajaran salah satunya dapat mengurangi verbalisme dalam penyampaian materi atau pesan pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif, mampu meningkatkan fokus belajar, minat, serta motivasinya dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dikatakan dapat memenuhi tiga fungsi utamanya, apabila media tersebut dapat digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar

dalam jumlah yang besar. Tiga fungsi utama media pembelajaran yang dimaksud, yaitu:²⁷

1) Memotivasi minat atau tindakan

Untuk memenuhi fungsi motivasi ini, media pembelajaran dapat diwujudkan melalui teknik penampilan drama atau hiburan. Dengan menggunakan teknik ini, diharapkan siswa dapat menggerakkan minat dan aktivitasnya (seperti ikut andil dalam memainkan peran pementasan drama), serta mampu memahami sesuatu yang didemonstrasikan.

2) Menyajikan informasi

Untuk pemenuhan fungsi penyajian informasi ini, media pembelajaran dapat berupa penyajian informasi pada sekelompok siswa. Namun partisipasi siswa cenderung pasif, karena mereka hanya mendengar atau menonton bahan ajar, dan hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan secara mental. Isi penyajiannya pun bersifat sangat umum yaitu berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Namun bisa juga dalam bentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

3) Memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi instruksi ini, media pembelajaran perlu melibatkan siswa, baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Media pembelajaran perlu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Serta materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dengan melihat dari segi prinsip-prinsip belajarnya agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

²⁷ Sumiharsono dan Hasanah, *Op. Cit.*, hlm. 13-14.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebenarnya sangat banyak. Menurut Sudjana dan Rivai, media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut.²⁸

- 1) Menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar, sehingga fokus belajar siswa menjadi meningkat.
- 2) Memperjelas penyampaian bahan pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami, menguasai, dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Mengurangi verbalisme dalam penyampaian materi, sehingga siswa menjadi tidak mudah merasa bosan dengan bantuan metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
- 4) Pembelajaran yang dilakukan membuat siswa menjadi lebih aktif. Karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan sesuatu, mendemonstrasikan, dll.

e. Integrasi Ayat Al-Qur'an dan Hadits

Adapun dalil naqli yang berkaitan dengan media pembelajaran terdapat dalam QS. An-Nahl ayat 89, yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا
عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً
وَبُشْرَى لِّلْمُسْلِمِينَ

Artinya: “Dan (ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan Kami turunkan Kitab (Al Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala

²⁸ Rosyid dkk., *Op. Cit.*, hlm. 13.

sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (muslim).”²⁹

Dalam QS. An-Nahl ayat 89 di atas, secara tidak langsung Allah SWT. telah mengajarkan kepada manusia bahwa dalam menjelaskan segala sesuatu kita dapat menggunakan suatu media berupa benda atau alat. Selain itu, dalam ayat tersebut dijelaskan juga mengenai syarat suatu media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu dapat menjadi petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira. Media harus mampu menjadi petunjuk untuk melakukan sesuatu hal yang baik. Sedangkan sebagai rahmat dan kabar gembira jika dikaitkan dengan media pembelajaran, maka media harus mampu menumbuhkan rasa gembira dan tertarik dengan materi yang diajarkan.

Sedangkan hadits yang menerangkan mengenai media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
 خَطًّا مَرْبَعًا , وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ , وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا
 إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ , وَقَالَ : (هَذَا الْإِ
 نْسَانُ , وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ . أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ
 أَمْلُهُ , وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ , فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا ,
 وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخارى)

Artinya: “Nabi SAW. membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda: “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-

²⁹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Solo: Fatwa, 2016), hlm. 277.

penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.” (H.R Bukhari).³⁰

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Secara etimologi, video berasal dari kata “*vidi*” dan “*visum*” dalam Bahasa Latin yang artinya saya melihat atau memiliki daya penglihatan.³¹ Menurut Sukiman, video merupakan media yang mampu menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan.³² Menurut Cecep Kustandi video merupakan alat yang dapat menampilkan proses, menyajikan informasi, mengajarkan keterampilan, mempengaruhi sikap, mempersingkat atau memperlambat waktu, dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit.³³

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa video ialah salah satu jenis media audio-visual yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan dalam suatu proses atau kegiatan, sehingga dapat menyajikan pengetahuan, mempengaruhi perilaku, mengajarkan keterampilan, mempersingkat atau memperlambat waktu, dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit.

Sedangkan istilah video pembelajaran sendiri merujuk pada video yang dirancang atau digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti merangsang sikap, menayangkan suatu ruang secara virtual dan

³⁰ Ikfina Kamalia Rizqi, “*Hadits tentang Media Pembelajaran*,” [fimelelizqi.blogspot.com](https://fimelelizqi.blogspot.com/2012/04/hadits-tentang-media-pembelajaran.html), 2012, (<https://fimelelizqi.blogspot.com/2012/04/hadits-tentang-media-pembelajaran.html>), diakses 25 Oktober 2021 pukul 14.48).

³¹ Hamdan H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hlm. 161.

³² Riski, “*Pengertian Video*”, (<https://www.cryptowi.com/pengertian-video/>), diakses 01 Juli 2021 pukul 06.10).

³³ Arrahim dan Dadan R. Saleh, “Penggunaan Media Pengembangan Video sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA,” *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol.IX No. (2021): hlm. 4.

realistik, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan sebagainya.³⁴ Menurut Cheppy Riana, video pembelajaran merupakan salah satu media audio-visual yang dapat menampilkan pesan-pesan pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.³⁵ Selain itu, video pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk berbagai jenis topik pelajaran, baik yang sifatnya kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Video merupakan suatu bentuk media audio-visual yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu, maupun kelompok.³⁶ Video menjadi media yang efektif karena sifatnya yang dapat diperbanyak, ditonton, dan dapat disajikan secara berulang-ulang. Selain itu, video yang merupakan gabungan antara media suara dengan gambar akan memberikan pengalaman yang tidak terduga bagi siswa. Video juga dapat memfasilitasi fenomena-fenomena yang tidak dapat dijangkau oleh siswa karena pengaruh waktu, kondisi, dan keadaan.

Sebuah video dapat merekayasa tempat dan waktu dari suatu kejadian dengan hasil gambar yang tampak lebih jelas. Misalnya saja video tentang metamorfosis kupu-kupu yang menampilkan perubahan ulat bulu menjadi kupu-kupu dalam durasi waktu yang cepat. Contoh lain yaitu video yang menampilkan perlambatan gerakan melompat, dan video yang menampilkan suatu wilayah dari pesawat drone.³⁷

³⁴ Batubara, *Op. Cit.*, hlm. 161-162.

³⁵ Zahratul Fauziyyah, “*Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang*” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019), hlm. 18.

³⁶ Panggabean dkk., *Op. Cit.*, hlm. 3-4.

³⁷ Batubara, *Op. Cit.*, hlm. 162.

b. Manfaat Video Pembelajaran

Penggunaan setiap media pembelajaran tentunya membawa manfaat dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.³⁸

- 1) Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas berupa praktek.
- 2) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- 3) Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- 4) Peserta didik dapat berdiskusi atau meminta penjelasan kepada teman sekelasnya.
- 5) Peserta didik dapat belajar dengan lebih berkonsentrasi.
- 6) Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- 7) Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekkan latihan-latihan.
- 8) Peserta didik dapat menayangkannya di rumah karena materi sudah dalam bentuk format film atau VCD.
- 9) Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan media teknologi.
- 10) Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktural.

Ada tiga manfaat penggunaan video dalam pembelajaran menurut Koumi yang dikutip dalam Marisa, yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, membangkitkan motivasi dan apresiasi, dan memberikan pengalaman nyata.³⁹ Selain itu, dari hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa video pembelajaran bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar

³⁸ Panggabean dkk., *Op. Cit.*, hlm. 4-5.

³⁹ Batubara, *Op. Cit.*, hlm. 162.

siswa, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan kemandirian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Sedangkan bagi guru atau pengajar, manfaat video pembelajaran yaitu dapat melatih kreatifitas pendidik, membantu pengajar dalam memvisualisasi materi pelajaran kepada siswa, memperkaya bahan ajar, meningkatkan *personal branding* pengajar sebagai pembuat video (*conten creator*), menambah hak cipta pengajar, dan menambah penghasilan pendidik dari hasil pembuatan video.⁴⁰

Besarnya manfaat media video bagi proses pembelajaran telah mendorong pendidik dan pengelola lembaga pendidikan untuk membeli, mengunduh, ataupun memproduksi video pembelajaran sendiri. Jadi pengadaan video pembelajaran bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu (1) mengevaluasi video pembelajaran yang telah ada, atau (2) memproduksi video pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.⁴¹

Terlebih pada zaman yang serba canggih seperti sekarang ini telah banyak video pembelajaran yang disediakan oleh beberapa situs web atau aplikasi ternama, baik yang sifatnya gratis maupun berbayar yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran di lembaga pendidikan, seperti YouTube, TV edukasi, Ruang Guru, Zenius, Quipper video, dan masih banyak lagi. Namun ketika akan menggunakan video pembelajaran yang telah tersedia, pengajar perlu melakukan tinjauan lebih lanjut mengenai isi konten. Tinjauan tersebut berguna untuk menilai kualitas isi konten sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 163.

⁴¹ Batubara, *Loc. Cit.*

c. Pertimbangan dalam Memilih Video Pembelajaran

Pemilihan media video pembelajaran yang sesuai akan lebih membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sekaligus membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan video pembelajaran, yaitu sebagai berikut.⁴²

- 1) Konten video sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran.
- 2) Konten video bersifat akurat dan terbaru.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan usia siswa.
- 4) Memiliki tampilan visual dan audio yang berkualitas.
- 5) Penyajian materi video jelas dan mudah dimengerti.
- 6) Konten video bebas dari iklan atau konten negatif.
- 7) Konten video mampu menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.
- 8) Video mudah diperoleh dan digunakan dalam pembelajaran.

3. Teka-Teki Silang (TTS)

a. Pengertian Teka-Teki Silang (TTS)

Teka-teki silang (TTS) berasal dari kata dasar teka-teki. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teka-teki ialah soal dalam bentuk kalimat (bisa berupa gambar atau tulisan) yang disampaikan secara samar-samar, yang tujuannya untuk mengasah kemampuan berpikir atau hanya sebagai permainan saja.⁴³ Teka-teki dapat juga disebut dengan tebakan atau sesuatu yang sulit dipecahkan.

Sedangkan teka-teki silang (TTS) dapat diartikan sebagai salah satu jenis permainan bahasa berupa penyusunan huruf-huruf menjadi sebuah kata pada sejumlah kotak-kotak kosong yang disesuaikan

⁴² *Ibid.*, hlm. 164-166.

⁴³Badan Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. “*Pengertian Teka-Teki*”. (<https://www.kbbi.web.id/teka%20teki>, diakses 23 Juni 2021 pukul 14.19).

dengan petunjuk atau pertanyaan yang disampaikan, dan pada setiap kotaknya diisi dengan satu huruf.⁴⁴ Penyusunan kata-kata dalam teka-teki silang (TTS) disusun secara horizontal (mendatar) dan vertikal (menurun), sehingga ada beberapa huruf dalam suatu kolom yang menjadi bagian dari kolom yang lain.

Teka-teki silang (TTS) merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) atau *education game*, yaitu alat yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan aktivitas belajar dan tingkat pemahaman tertentu pada diri siswa.⁴⁵ Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar, membantu penyerapan dan penguasaan materi pada diri siswa dibandingkan dengan menggunakan cara konvensional. Selain itu, *education game* dapat dijadikan sebagai aktifitas tambahan untuk memperdalam materi melalui pembelajaran yang menyenangkan dan serius namun tetap santai.

Dalam pengisian teka-teki silang (TTS) ini diperlukan adanya strategi yang baik. Dalam permainan teka-teki silang, siswa tidak hanya diminta menjawab pertanyaan atau pernyataan, tetapi juga harus bisa menyesuaikan antara kolom yang telah disediakan dengan jawaban yang ia kemukakan serta kaitannya dengan jawaban di kolom yang lainnya. Karena itulah, siswa perlu memiliki ketelitian, ketepatan, pengetahuan materi dan kosa-kata yang luas untuk menyesuaikan dengan kolom lain yang telah disediakan.

b. Manfaat Teka-Teki Silang (TTS)

Menurut Sugiarti (2005), salah satu bentuk kecerdasan pada anak dapat dilihat pada kecedasan bahasa (*linguistic intelligence*) yang dimilikinya. Dengan ciri yang menonjol pada anak yang memiliki kecedasan bahasa adalah anak memiliki kemampuan yang kuat dalam

⁴⁴ Rahma dan Effendy, *Op. Cit.*, hlm. 3.

⁴⁵ Ulfayanti, *Op. Cit.*, hlm. 7.

mengingat nama atau fakta.⁴⁶ Melalui penggunaan permainan teka-teki silang (TTS) ini guru dapat mengasah kecerdasan bahasa yang dimiliki siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan teka-teki silang (TTS) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran.

Selain itu, manfaat dari penggunaan media teka-teki silang (TTS) dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:⁴⁷

1) Dapat mengasah daya ingat

Banyak penelitian yang menyatakan bahwa dengan mengerjakan teka-teki silang (TTS) dapat merangsang kerja otak karena terus dilatih untuk mengingat dan mencari. Teka-teki silang (TTS) tidak hanya bermanfaat bagi kaum muda, tetapi juga untuk para orang tua dan lansia.

2) Melatih kemampuan berpikir secara kreatif

Dengan mengingat-ingat dan terus mencari jawaban, itu artinya siswa telah melatih otaknya untuk terus berpikir dan menganalisis. Karena untuk mengisi jawaban antara satu kolom dengan kolom-kolom lainnya tentunya dibutuhkan kemampuan berpikir secara kreatif.

3) Menambah kosakata

Media teka-teki silang (TTS) secara tidak langsung juga dapat menambah kosakata atau pengetahuan baru yang mungkin sebelumnya belum diketahui. Selain itu, banyak dijumpai penggunaan kata sinonim dan antonim pada jawabannya, sehingga dapat menambah perbendaharaan kata yang dimiliki.

⁴⁶ Tri Yuniyatul Khikmah, "Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur Dan Fungsi Sel Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash" (Skripsi: UNNES, 2013), hlm. 11.

⁴⁷ Anshori, *Op. Cit.*, hlm. 25-26.

4) Menambah rasa ingin tahu

Dengan mengerjakan teka-teki silang (TTS) ini, siswa akan bertambah antusiasnya dalam mengerjakan soal ketika menemukan soal yang sulit untuk dijawabnya.

5) Menimbulkan rasa senang

Karena adanya unsur permainan dari teka-teki silang (TTS) akan memunculkan suasana belajar yang menyenangkan, menghibur, serta dapat mengurangi rasa jenuh dalam belajar. Selain itu, teka-teki silang (TTS) juga dapat membantu seseorang untuk menyegarkan otak agar menjadi lebih rileks, tetapi tetap berkonsentrasi dan merasa senang.

c. Langkah-Langkah Pembuatan Teka-Teki Silang (TTS)

Untuk membuat media teka-teki silang (TTS), ada 2 cara umum yang dapat digunakan, yaitu (1) cara manual/tradisional dan (2) cara modern dengan menggunakan bantuan aplikasi atau *software* elektronik.⁴⁸

Di zaman perkembangan teknologi seperti sekarang ini, tentunya masyarakat lebih tertarik untuk menggunakan cara modern yaitu menggunakan bantuan aplikasi atau *website* pembuat teka-teki silang (TTS). Alasannya selain menghemat waktu dan tenaga, penggunaan aplikasi atau *website* pembuat teka-teki silang (TTS) juga dinilai lebih praktis dan fleksibel dibandingkan dengan pembuatan teka-teki silang (TTS) secara manual. Ada beberapa aplikasi atau *website* yang bisa digunakan untuk membuat teka-teki silang (TTS), salah satunya yaitu dengan bantuan Wordwall (wordwall.net).

Wordwall adalah platform digital berbasis *website* yang menyediakan berbagai *game* berbasis kuis yang dapat digunakan pendidik untuk menyajikan sumber pengajaran yang menarik dan tidak

⁴⁸ Fourwanto, *Op. Cit.*, hlm. 25.

membosankan. Wordwall dapat digunakan sebagai media atau sumber belajar, alat evaluasi pembelajaran, maupun hanya sebagai permainan bagi siswa.

Dalam penggunaannya platform Wordwall ini bersifat interaktif, mudah digunakan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Contoh tampilan permainan yang disediakan oleh Wordwall yaitu Quiz (kuis), Crossword (teka-teki silang), Random Wheel (roda acak), True or False (benar atau salah), Find the Match (mencari padanan), Hangman, Anagram, Wordsearch (cari kata), Gameshow Quiz, dll.⁴⁹

Platform Wordwall ini memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut:

1) Kelebihan Wordwall:

- Tidak perlu mendownload aplikasi karena berbasis web.
- Dapat digunakan secara interaktif dan dapat dicetak dengan format file PDF.
- Menyediakan berbagai template konten seperti kuis, mencocokkan, teka-teki silang (TTS), benar atau salah, dan masih banyak lagi.
- Dapat mengubah dari satu template ke template lain dengan satu klik.
- Mengedit aktivitas apapun dengan mudah.
- Tersedia beberapa tampilan tema dan opsi yang bisa dipilih.
- Dapat diatur sebagai penugasan kepada siswa.
- Dapat dibagikan melalui email, sosial media, atau disematkan di situs web.
- Pengerjaan siswa dapat langsung diketahui hasilnya.

⁴⁹ Ainun Nuzula Ar-Rahmah, “*Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall. Net Pada Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang*” (Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), hlm. 42.

2) Kekurangan Wordwall:

- Perlu diakses menggunakan jaringan internet.
- Ada beberapa template yang berbayar.
- Untuk versi gratisnya hanya bisa menggunakan 5 sumber daya *game* & untuk membuat sumber daya *game* tambahan perlu menaikkan level dengan berbayar.

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pembuatan teka-teki silang (TTS) dengan bantuan Wordwall, yaitu sebagai berikut:

- 1) Buka platform Wordwall melalui website <https://wordwall.net/>.
- 2) Selanjutnya klik “*Sign Up To Start Creating*” bagi yang belum memiliki akun Wordwall atau klik “*Log In*” bagi yang sudah memiliki akun (dapat mendaftar dengan menggunakan akun google masing-masing).
- 3) Setelah itu klik “*Create Activity*”.
- 4) Pilih template “*Crossword*” untuk membuat teka-teki silang (TTS).
- 5) Masukkan judul, kunci jawaban, dan pertanyaan teka-teki silang (TTS) yang telah disiapkan.
- 6) Kemudian klik “*Done*” jika telah selesai membuat.
- 7) Lihat tampilan teka-teki silang (TTS) yang telah dibuat.
- 8) Klik “*Set Assignment*” (Tetapkan Penugasan) sebagai penugasan kepada siswa.
- 9) Lalu *copy link* teka-teki silang (TTS) dan tautkan ke aplikasi atau kelas virtual untuk kemudian dibagikan kepada siswa.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai hasil yang telah dicapai (atau yang telah dilakukan, dikerjakan,

dan sebagainya).⁵⁰ Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar yang dikutip oleh Djamarah menjelaskan bahwa prestasi adalah sesuatu yang telah diciptakan, berupa hasil pekerjaan atau hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh melalui keuletan kerja.⁵¹ Jadi prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang sudah dilakukan atau diciptakan.

Sedangkan belajar oleh Oemar Hamalik dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar*, dijelaskan sebagai suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku yang baru melalui adanya interaksi dengan lingkungan.⁵² Artinya belajar adalah suatu proses terjadinya kegiatan, bukan hanya suatu hasil atau tujuan. Pengertian lain dari belajar menurut Slameto ialah beberapa kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dari adanya proses interaksi dengan lingkungannya.⁵³ Jadi belajar merupakan suatu proses yang dikerjakan oleh seseorang dengan sengaja dan terencana untuk merubah tingkah lakunya menjadi lebih baik.⁵⁴

Prestasi belajar memiliki pengertian yang berbeda-beda menurut pendapat para ahli. Sutratinah Tirtonegoro menjelaskan prestasi belajar sebagai penilaian kegiatan belajar siswa yang mencerminkan hasil yang telah dicapainya dalam periode waktu tertentu. Prestasi belajar dapat dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, angka, atau kalimat.⁵⁵

Sedangkan pengertian prestasi belajar menurut Muhibbin Syah adalah tingkat keberhasilan yang diraih siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pembelajaran.⁵⁶ Prestasi belajar dapat juga diartikan sebagai pengukuran terhadap hasil siswa dalam belajar yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik

⁵⁰ Rosyid dkk., *Op. Cit.*, hlm. 5.

⁵¹ *Ibid.*, hlm. 6.

⁵² *Ibid.*, hlm. 7.

⁵³ Anshori, *Op. Cit.*, hlm. 34.

⁵⁴ Rosyid dkk., *Op. Cit.*, hlm. 8.

⁵⁵ *Ibid.*, hlm. 9.

⁵⁶ Rosyid dkk., *Loc. Cit.*

setelah mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar ini dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen lain yang relevan. Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar ialah hasil (penguasaan) yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam periode waktu tertentu dan diukur dengan instrumen berupa tes yang relevan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Secara umum, ada dua faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor yang berasal dari luar individu, yaitu sebagai berikut.⁵⁷

1) Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal meliputi beberapa aspek yaitu jasmani (kesehatan dan cacat tubuh), psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan emosi, dan kesiapan), dan faktor kelelahan.

a) Faktor jasmani, meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Seseorang yang sedang dalam kondisi sehat akan mampu dan sanggup melakukan aktivitas belajar dengan baik. Berbeda halnya dengan orang yang sedang sakit, pasti akan mengalami kendala karena sakit yang dideritanya. Begitu juga halnya dengan adanya kondisi cacat pada tubuh yang bisa mempengaruhi prestasi belajar. Cacat tubuh yaitu kondisi seseorang memiliki ketidaksempurnaan pada bagian tubuh. Kondisi ini bisa disebabkan oleh bawaan lahir maupun kecelakaan yang pernah dialami. Cacat tubuh dapat berupa buta, bisu, tuli, lumpuh, kehilangan anggota tubuh, dll.

b) Faktor psikologi, berkaitan dengan faktor intelegensi (kecerdasan/IQ), perhatian (ketertarikan pada suatu hal), minat (ketertarikan seseorang terhadap suatu hal), bakat (potensi

⁵⁷ 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. 121–122.

yang dimiliki sejak lahir), motivasi (dorongan yang timbul untuk meraih sesuatu), kematangan emosi (tingkat perkembangan seseorang untuk siap melakukan kecakapan baru), dan kesiapan (kemauan untuk memberikan reaksi).

c) Faktor kelelahan juga berpengaruh pada prestasi belajar seseorang. Faktor kelelahan terbagi menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani dapat dilihat dari kondisi fisiknya yang menurun akibat kekacauan sistem pembakaran dalam tubuh. Sedangkan kelelahan rohani terlihat dari adanya rasa bosan dan lesu dalam batin/hati.

2) Faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari luar diri orang tersebut. Faktor eksternal bisa dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

a) Faktor keluarga. Keluarga menjadi tempat pertama bagi anak untuk mulai belajar, sehingga pengaruh dan peranannya cukup besar dalam membentuk proses belajar dalam diri seorang anak. Pengaruh keluarga dalam proses belajar dapat berupa cara orang tua dalam mendidik, hubungan keakraban antar anggota keluarga, suasana dalam rumah, keadaan sosial-ekonomi keluarga, cara orang tua dalam memahami, dan latar belakang kebudayaan seperti tingkat pendidikan dan kebiasaan dari tiap keluarga.

b) Faktor sekolah. Sekolah ialah lembaga formal yang tujuannya membantu siswa dalam mendapatkan pendidikan dan keterampilan sesuai dengan tingkat perkembangannya. Hal-hal mengenai sekolah yang mempengaruhi proses belajar siswa yaitu metode mengajar, interaksi antar sesama siswa ataupun guru dengan siswa, kurikulum, peraturan sekolah, sarana dan prasarana, dan lain-lain.

- c) Faktor masyarakat. Lingkungan masyarakat ialah faktor luar yang juga berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar seseorang. Contohnya kondisi kehidupan di masyarakat, kegiatan atau partisipasi siswa dalam masyarakat, dan media massa (TV, bioskop, radio, buku, majalah, dll).

Semua faktor tersebut harus saling mendukung dan berkontribusi agar prestasi belajar yang diinginkan pada diri siswa dapat tercapai. Karena apabila salah satu faktornya kurang mendukung, maka prestasi belajar yang dihasilkan akan kurang memuaskan.

c. Macam-Macam Prestasi Belajar

Macam-macam prestasi belajar menurut Bloom dkk., yang dikutip oleh Oemar Hamalik dibagi ke dalam tiga ranah, yaitu sebagai berikut.⁵⁸

- 1) Ranah kognitif (ranah cipta), meliputi kemampuan dalam mengetahui, mengamati, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi.
- 2) Ranah afektif (ranah rasa), meliputi sikap atau perilaku penerimaan, sambutan, apresiasi/menghargai, penilaian, pendalaman, dan karakterisasi/penghayatan.
- 3) Ranah psikomotorik (ranah karsa), meliputi keterampilan motorik (bergerak dan bertindak), baik berupa gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas. Misalnya pada pengaplikasian materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

⁵⁸ Shilphy A. Octavia, *Profesionalisme Guru dalam Memahami Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 81-82.

d. Integrasi Ayat Al-Qur'an

Berikut ini ayat Al-Qur'an yang menjelaskan mengenai prestasi belajar yang terdapat dalam QS. Al-Baqarah ayat 31-33:

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) قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ (33)

Artinya: (31.) “Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman: “Sebutkan kepada-Ku nama semua benda ini, jika kamu yang benar!” (32.) Mereka menjawab, “Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami. Sungguh, Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana”. (33.) Dia (Allah) berfirman: “Wahai Adam! Beritahukanlah kepada mereka nama-nama itu!”. Setelah dia (Adam) menyebutkan nama-namanya, Dia berfirman, “Bukankah telah Aku katakan kepadamu, bahwa Aku mengetahui rahasia langit dan bumi, dan Aku mengetahui apa yang kamu nyatakan dan apa yang kamu sembunyikan?”⁵⁹

B. Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan proses dimana seseorang belajar untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Untuk itu dalam suatu proses pembelajaran, guru harus menyiapkan strategi atau taktik pembelajaran yang tepat agar bisa membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran yang berkualitas akan mampu

⁵⁹ Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Solo: Fatwa, 2016), hlm. 6.

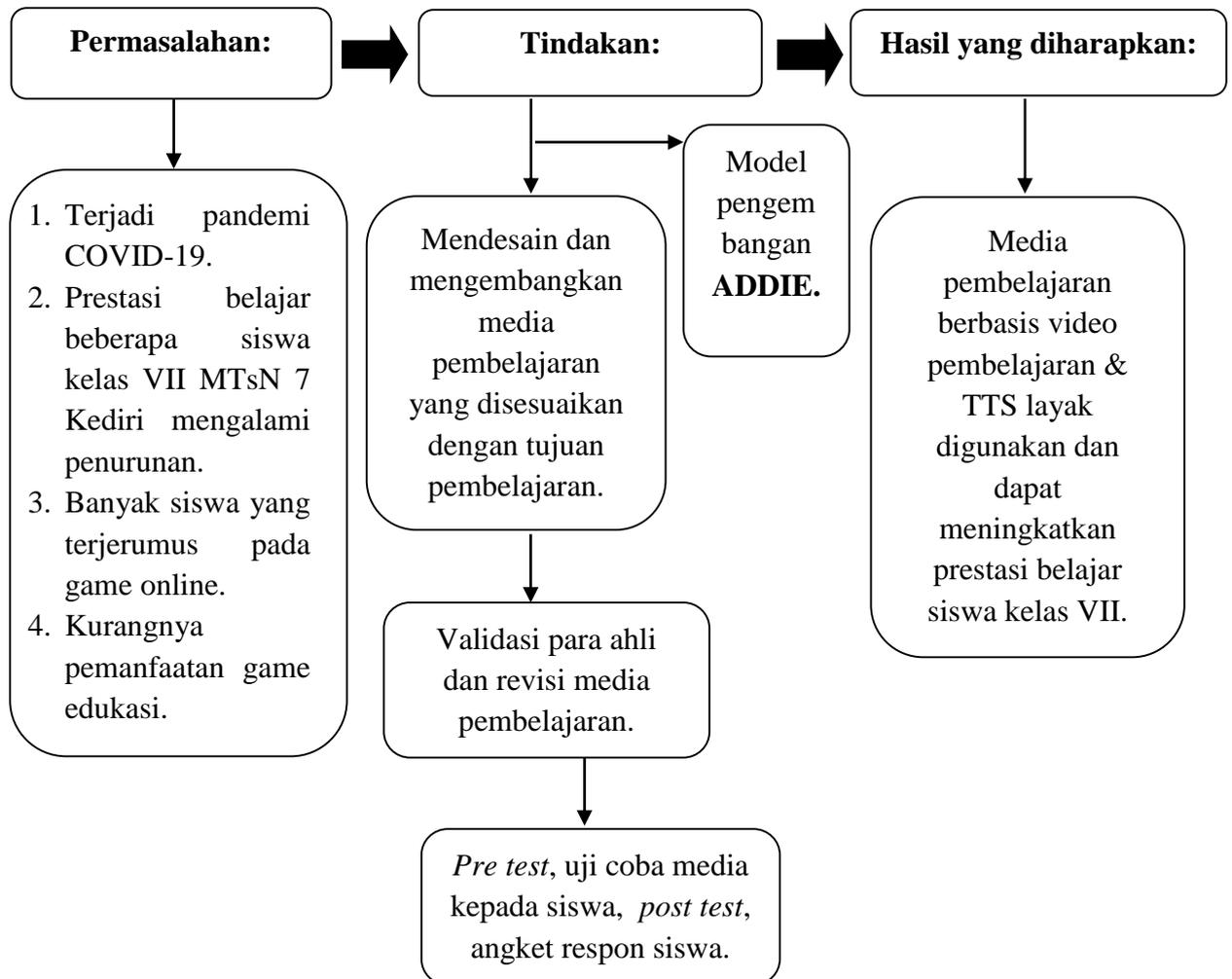
meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam proses pembelajaran, karena dapat menjadi perantara penyampaian informasi atau pengetahuan dari seorang guru kepada siswanya.

Melihat kondisi pembelajaran IPS pada beberapa siswa kelas VII di MTsN 7 Kediri selama pandemi yang mengalami penurunan prestasi belajar (terutama pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Budha) dan banyak ditemukan siswa yang terjerumus pada *game online*, maka diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, dipilihlah video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) sebagai media pembelajaran.

Media teka-teki silang (TTS) ini dipilih karena mampu menggabungkan antara permainan dengan pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain, tidak mudah merasa bosan, serta dapat mengasah kemampuan berfikirnya. Sedangkan video pembelajaran dipilih dengan alasan media ini dirasa cukup efektif karena menggabungkan penggunaan antara media audio dan visual secara bersamaan, sehingga pembelajaran bersifat variatif. Penggunaan video pembelajaran juga diharapkan mampu mengoptimalkan efisiensi waktu dan dapat mengurangi verbalisme dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran di atas, maka kerangka pemikiran peneliti yaitu sebagai berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Tuckman dalam Setyosari (2010), penelitian ialah suatu upaya secara sistematis yang dilakukan untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang sedang dihadapi.⁶⁰ Sedangkan pengembangan berhubungan dengan proses penerjemahan desain yang spesifik ke dalam bentuk fisik yang tujuannya untuk menghasilkan suatu produk tertentu berdasarkan temuan uji lapangan yang kemudian diperbaiki dan seterusnya.

Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2010) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya.⁶¹ Sedangkan menurut Borg and Gall (1983), penelitian dan pengembangan diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan, baik mengembangkan produk yang telah ada maupun produk yang baru.⁶² Selain itu, penelitian R & D ini dapat menjadi jembatan penghubung bagi kesenjangan antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*).

Untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang bermanfaat bagi masyarakat luas, maka diperlukan adanya penelitian yang mampu menganalisis

⁶⁰ Yudi H. Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hlm. 18.

⁶¹ Wilda Susanti, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Mandiri pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm. 77.

⁶² Muh. Fahrurrozi dan Mohzana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik* (Lombok: Insan Institute, 2020), hlm. 3.

kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Maka dipilihlah penelitian dan pengembangan ini karena dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan, mengembangkan suatu produk pembelajaran, hingga menguji keefektifannya. Penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal, artinya penelitian ini bisa menghabiskan waktu yang cukup lama dalam proses pengembangannya hingga menghasilkan suatu produk pembelajaran.

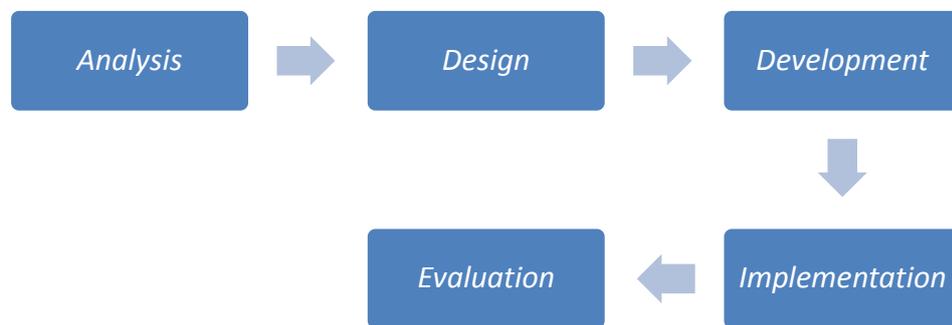
B. Model Pengembangan

Pemilihan model pengembangan harus dilakukan secara tepat dan baik. Karena ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat pula. Salah satu ciri ketepatan produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yaitu produk tersebut dapat diterapkan atau digunakan secara baik dan dapat memberikan manfaat bagi para penggunanya.

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model ini dipilih karena terdiri dari tahapan yang sederhana, mudah dipelajari, serta cocok digunakan untuk merancang desain pembelajaran (*Instructional Design*).

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan menjelaskan tentang langkah-langkah yang harus dilalui peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang diambil berdasarkan kajian teori yang sesuai. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, prosedur pengembangan yang perlu dilalui ada lima tahapan atau langkah, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Prosedur Pengembangan ADDIE

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahapan mencari informasi aktual dan menganalisis kebutuhan atau masalah pembelajaran yang terjadi, dengan cara melakukan penelitian pra-lapangan atau penelitian pendahuluan. Langkah yang dilakukan peneliti yaitu meliputi:

- a. Melakukan wawancara dengan guru IPS di MTsN 7 Kediri dan beberapa siswa terkait pelaksanaan pembelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri.
- b. Melakukan analisis kurikulum 2013 terkait KI, KD, dan materi pembelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran IPS kelas VII.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan KD.
- d. Serta melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang dipilih, aplikasi yang akan dipakai, dan materi yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini.

2. Perencanaan (*Design*)

Perencanaan merupakan tahap pembuatan rancangan produk pembelajaran. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat *flowchart* atau diagram alur dari penyajian media yang akan dikembangkan.

- b. Memilih platform atau aplikasi yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran, teka-teki silang (TTS), dan aplikasi pendukung lainnya.
- c. Merancang dan menyiapkan tujuan pembelajaran, isi materi dan komponen lain (gambar, musik, hiasan) yang akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran.
- d. Menyiapkan pertanyaan/ Pernyataan dan kunci jawaban teka-teki silang (TTS).

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ialah tahap perealisasi rancangan produk yang ada di tahap sebelumnya menjadi sebuah produk nyata. Langkah-langkah yang perlu dilakukan peneliti di tahap pengembangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Menginstall aplikasi-aplikasi pendukung untuk pengembangan media pembelajaran.
- b. Menyusun isi materi dan komponen pendukung (gambar, musik, hiasan) untuk dijadikan video pembelajaran.
- c. Menyusun pertanyaan/ pernyataan dan kunci jawaban untuk dijadikan beberapa tampilan teka-teki silang (TTS).
- d. Mendesain tampilan aplikasi media pembelajaran.
- e. Membuat RPP, pertanyaan *pre test* dan *post test*, instrumen angket validasi para ahli dan angket respon siswa.
- f. Melakukan validasi ke tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran IPS terkait produk media yang dikembangkan. Para ahli mengisi angket validasi dan memberikan kritik atau sarannya terkait produk yang dikembangkan.

4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap dilakukannya uji coba produk secara langsung kepada subjek penelitian. Adapun langkah-langkah yang harus dilalui peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Melakukan uji coba produk pembelajaran kepada siswa kelas VII MTsN 7 Kediri.
 - b. Memberikan *pre test* dan *post test* kepada siswa kelas VII MTsN 7 Kediri untuk mengukur tingkat keefektifan produk pembelajaran.
 - c. Memberikan angket respon siswa setelah penggunaan media untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan.
5. Evaluasi (*Evaluation*).

Tahapan terakhir yang harus dilakukan adalah evaluasi. Evaluasi ini dilakukan dengan cara mengolah hasil angket respon siswa, *pre test*, dan *post test* siswa. Respon siswa digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan apakah perlu dilakukan perbaikan atau tidak. Sedangkan hasil *pre test* dan *post test* siswa tersebut dibandingkan untuk melihat tingkat efektivitas media yang telah dikembangkan. Jika hasil *post test* lebih besar daripada *pre test*, maka produk media pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil dan layak untuk digunakan seterusnya.

D. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui dan mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas dan kelayakan produk. Uraian dalam tahap uji coba produk, yaitu sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini dilakukan dalam sekali uji coba sesuai dengan model pengembangan ADDIE, kepada 20 orang siswa di kelas VIIB MTsN 7 Kediri. Sebelum dilakukan uji coba kepada siswa, media pembelajaran yang dihasilkan harus divalidasi terlebih dahulu kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru IPS).

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIB MTsN 7 Kediri berjumlah 20 siswa. Sedangkan subjek uji kelayakan media sebelum diujikan kepada siswa yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran IPS. Adapun karakteristik dari masing-masing ahli yaitu sebagai berikut:

- 1) Ahli materi, merupakan dosen FITK di UIN Maliki Malang yang berkompeten pada materi IPS dengan memiliki latar belakang pendidikan minimal S2, memiliki wawasan yang luas dan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan, serta bersedia membimbing dan menguji produk tersebut.
- 2) Ahli media, merupakan dosen FITK di UIN Maliki Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran dan memiliki latar belakang pendidikan minimal S2, mampu memberikan saran dan komentar terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
- 3) Ahli pembelajaran IPS, merupakan guru IPS di MTsN 7 Kediri yang menjadi tempat dilakukannya penelitian dan bersedia memberikan masukan dan saran mengenai produk media yang dikembangkan.

3. Jenis Data

Dalam penelitian R & D ada dua jenis data yang digunakan yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kritik dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui hasil angket validasi para ahli, angket respon siswa, dan hasil evaluasi *pre test* dan *post test*. Semua data yang didapatkan akan digunakan sebagai masukan dalam merevisi dan menilai kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini didapatkan dari beberapa sumber sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara ialah salah satu teknik dalam mengumpulkan data yang digunakan dalam tahap studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru IPS dan beberapa siswa kelas VII di MTsN 7 Kediri untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi dan apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran IPS.

b. Angket (kuisisioner)

Angket atau kuisisioner ialah teknik dalam mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan terkait fokus penelitian kepada responden. Teknik angket ini cocok digunakan pada penelitian dengan jumlah responden yang cukup banyak dan tersebar pada wilayah yang cukup luas.

Angket dalam penelitian ini akan diberikan kepada beberapa orang responden yang telah ditentukan. Adapun angket yang diperlukan dalam penelitian ini, yaitu:

- Angket validasi ahli media.
- Angket validasi ahli materi.
- Angket validasi ahli pembelajaran (guru IPS).
- Angket respon siswa.

Adapun tampilan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1) Kisi-kisi angket ahli media

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Tampilan	1. Kemenarikan visualisasi media pembelajaran.	1
		2. Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan.	2
		3. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan tema materi.	4

		4. Komposisi <i>layout</i> teks dan gambar.	5
		5. Kemenarikan tampilan TTS.	6
		6. Kemenarikan tampilan video pembelajaran.	7
		7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	8
2.	Pemrograman	1. Kepraktisan penggunaan media	3
		2. Kesesuaian ukuran dan kemudahan penggunaan tombol media.	9
		3. Struktur isi media pembelajaran.	10

2) Kisi-kisi angket ahli materi

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Isi	1. Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.	1
		2. Kebenaran isi materi.	2
		3. Keruntutan materi yang disampaikan.	3
		4. Kemudahan penjelasan video pembelajaran yang disajikan.	6
		5. Kesesuaian soal TTS dengan materi.	7
2.	Tampilan	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4
		2. Kesesuaian materi dengan gambar.	5
		3. Kemenarikan penyajian materi.	8
2.	Pembelajaran	1. Peningkatan semangat siswa setelah mempelajari materi.	9
		2. Peningkatan pemahaman siswa.	10

3) Kisi-kisi angket ahli pembelajaran (Guru IPS)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Tampilan	1. Tingkat kemudahan pengoperasian media.	3
		2. Kejelasan petunjuk penggunaan media.	4
		3. Bahasa yang digunakan komunikatif interaktif.	7
2.	Isi	1. Kesesuaian materi dengan KD dan tujuan pembelajaran.	1
		2. Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa.	2
		3. Kebenaran isi materi secara teori dan konsep.	5
		4. Kesesuaian TTS dengan materi.	6
3.	Hasil belajar siswa	1. Media membantu meningkatkan semangat belajar.	8
		2. Media dapat melatih siswa belajar mandiri.	9
		3. Media mampu meningkatkan pemahaman siswa.	10

4) Kisi-kisi angket respon siswa

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Media pembelajaran	1. Tingkat kemudahan penggunaan media.	1
		2. Tampilan media yang disajikan.	2
		3. Kejelasan petunjuk penggunaan media.	3
		4. Keterbacaan jenis dan ukuran teks yang digunakan.	4
		5. Kesesuaian bahasa untuk dipahami.	7
2.	Materi	1. Penggunaan video pembelajaran dalam memahami materi.	5
		2. Kemenarikan TTS yang disajikan.	6
		3. Penyajian materi dalam membantu memudahkan pemahaman siswa.	8

		4. Materi yang disajikan dapat dipelajari secara mandiri.	9
		5. Peningkatan semangat belajar siswa dengan penggunaan media.	10

c. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil tes ini digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat keberhasilan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII di MTsN 7 Kediri.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data informasi tambahan yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang diperlukan yaitu dokumentasi kegiatan penelitian, bukti hasil *pre test* dan *post test* siswa, hasil angket respon siswa, dan bukti lainnya.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengolah data hasil penelitian setelah beberapa data dikumpulkan. Dalam penelitian R & D, teknik analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan pada data hasil wawancara, komentar, kritik, dan saran dari para ahli serta angket respon siswa. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan pada data hasil validasi para ahli, angket respon siswa, dan hasil *pre test post test* siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Data yang dihasilkan dari metode angket merupakan jenis data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan skala tertentu. Ada beberapa jenis skala yang bisa digunakan untuk mengubah data kualitatif

menjadi data kuantitatif, yaitu skala Likert, skala Guttman, skala beda semantik, dan skala Thurstone. Di sini peneliti menggunakan skala Likert dengan kriteria 5 tingkatan untuk mengukur tingkat sikap atau pendapat dari responden.

Adapun bentuk skala penilaian angket yang akan digunakan yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.5 Skala Penilaian Angket

No.	Jawaban	Keterangan	Skor
1	SB	Sangat Baik	5
2	B	Baik	4
3	C	Cukup	3
4	K	Kurang	2
5	SK	Sangat Kurang	1

Sumber: Sugiyono (2017: 94)

Langkah pertama yang harus dilakukan setelah data angket validasi para ahli dan angket respon siswa didapatkan adalah dengan menghitung data validasi dari masing-masing ahli dan angket respon siswa. Adapun rumus yang dipakai untuk menghitungnya adalah rumus persentase kelayakan produk yaitu sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Gambar 3.2 Rumus Persentase Kelayakan Produk

Keterangan:

p : persentase kelayakan produk

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

$\sum y$: jumlah total skor jawaban maksimum (nilai harapan/ideal)

Setelah itu, hasil yang diperoleh dari persentase kelayakan produk diukur dan disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan produk. Tabel kriteria kelayakan produk yang dimaksud yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk

Skala (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
90-100 %	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
75-89 %	Layak	Tidak perlu revisi
65-74 %	Cukup layak	Perlu revisi
55-64 %	Kurang layak	Perlu revisi
0-54 %	Sangat tidak layak	Revisi total

Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran, dilakukan analisis hasil *pre test* dan *post test* untuk mengetahui perbandingan hasil prestasi belajar siswa. Data hasil *pre test* dan *post test* dianalisis menggunakan uji *paired sample t test*. Uji *paired sample t test* termasuk ke dalam uji parametrik, sehingga perlu dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji *paired sample t test*. Kedua uji analisis data tersebut nantinya diolah dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 28. Adapun ketentuan uji analisis data tersebut, yaitu:

a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data yang didapatkan dari lapangan berdistribusi normal atau tidak. Setelah data tersebut berdistribusi normal, maka dapat dihitung menggunakan statistik parametrik, yang salah satunya yaitu menggunakan uji *paired sample t test*.

Data dapat dikatakan berdistribusi normal atau tidak apabila memenuhi ketentuan di bawah ini:

- Jika nilai (sig) > 0,05, maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai (sig) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji *paired sample t test*

Uji *paired sample t test* adalah jenis statistik parametrik untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata antara dua data yang berpasangan (*pre test* dan *post test*). Uji *paired sample t test* ini digunakan setelah data memenuhi syarat berdistribusi normal.

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test*, yaitu:

- Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pre test* dan *post test*.
- Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Yang artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pre test* dan *post test*.

E. Prosedur Penelitian

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, maka prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*).

Di tahap ini peneliti melakukan wawancara, mencari informasi permasalahan pembelajaran yang terjadi, dan menganalisis materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Selain itu peneliti juga menganalisis kurikulum dan media pembelajaran apa yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Serta merumuskan indikator pencapaian yang ingin dicapai yang disesuaikan dengan KD, serta melakukan studi pustaka dengan membaca buku atau karya ilmiah terkait materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Desain (*Design*).

Dalam tahap ini peneliti mulai membuat *flowchart* (diagram alur) penyajian media yang akan dikembangkan, menyiapkan materi dan komponen-komponen isi untuk pembuatan video pembelajaran, pertanyaan/pernyataan teka-teki silang untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*).

Pada tahap pengembangan produk, peneliti mulai menginstall aplikasi-aplikasi pendukung untuk pengembangan media pembelajaran, menyusun isi video pembelajaran, memasukkan pertanyaan TTS, dan

komponen-komponen pendukung lainnya ke dalam media pembelajaran. Peneliti juga mendesain tampilan/visualisasi dari media pembelajaran, serta membuat instrumen validasi para ahli dan angket respon siswa. Selain itu, di tahap ini dilakukan validasi para ahli untuk mengetahui kualitas produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

4. Pelaksanaan (*Implementation*).

Pada tahap ini mulai dilakukan uji coba kepada siswa. Di sini yang menjadi subjek penelitian yaitu 20 siswa kelas VII B MTsN 7 Kediri. Alur yang dilakukan yaitu para siswa diminta untuk mengisi soal *pre test*, kemudian penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, mengisi soal *post test*, dan pengisian angket respon siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*).

Evaluasi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini. Seluruh data hasil validasi para ahli, angket respon siswa, hasil *pre test* dan *post test* siswa diolah dan dianalisis untuk selanjutnya dievaluasi bagaimana tingkat kualitas, kelayakan, dan efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis dan evaluasi ini digunakan sebagai acuan untuk perlu tidaknya dilakukan revisi tahap akhir.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Paparan Data

1. Profil MTsN 7 Kediri

Nama Madrasah	: MTs Negeri 7 Kediri
Alamat Madrasah	: Jalan Kebonsari No. 1 Desa Kencong Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri
Tahun Berdiri	: 1996
Akreditasi	: A
No. Statistik Madrasah	: 121135060002
No. Telp	: 0354-394020
Website	: www.mtsn7kediri.sch.id
E-Mail	: mtsnjkkepong@yahoo.com
Nama Kepala Madrasah	: Abas Shofwan, S.Pd., M.Pd.I
Waktu Belajar	: Pagi hari

2. Sejarah Singkat Berdirinya MTsN 7 Kediri

Dalam sejarah perkembangan dan berdirinya, MTsN 7 Kediri telah mengalami beberapa kali perubahan nama. Dimulai pada tahun 1973 dengan berdirinya lembaga pendidikan PGA (Pendidikan Guru Agama) Ma'arif Pare Kab. Kediri. Seiring dengan adanya antusias masyarakat yang semakin banyak, pengelola PGA Ma'arif mengusulkan diubah menjadi lembaga negeri, yang kemudian berubah menjadi PGAN 4 tahun.

Kemudian dalam perkembangannya sekitar tahun 1978, namanya diubah menjadi MTs Negeri 2 Pare Kab. Kediri. Namun karena sekitar tahun tersebut terdapat peraturan bahwa dalam satu kecamatan tidak boleh berdiri MTs Negeri lebih dari satu, maka oleh pemerintah direlokasi ke Kabupaten Gresik (sampai sekarang bernama MTs Negeri Gresik). Dan

karena yang direlokasi hanya lembaganya saja, sedangkan SDM (Sumber Daya Manusia) nya tidak ikut pindah dan bangunan madrasah nya yang pernah digunakan masih layak digunakan, maka nama MTs Negeri 2 Pare Kab. Kediri diubah menjadi MTs Negeri Filial Pare Kab. Kediri.

Seiring perkembangan zaman, pada sekitar tahun 1994 MTs Negeri Filial Pare Kab. Kediri yang saat itu di pimpin oleh Bapak H. Ridlowi, BA dengan Wakil Kurikulum Bapak Drs. Imronuddin Huda berusaha sekuat tenaga untuk diusulkannya penegerian kepada Departemen Agama RI menjadi lembaga negeri yang mandiri dan pada saat pengusulan penegerian tersebut, MTs Negeri Filial Pare Kab. Kediri terletak di Jalan Jombang Gang II Kauman Pare Kab. Kediri.

Akhirnya oleh Menteri Agama usulan penegerian tersebut disetujui dan berdasarkan SK Menteri Agama No. 515A Tahun 1995 Tanggal 25 November 1995, maka berdirilah lembaga negeri dari nama MTs Negeri Filial Pare Kab. Kediri menjadi MTs Negeri Jombang Kauman Kab. Kediri yang beralamatkan di Jalan Jombang Gang II Kauman Pare Kab. Kediri dengan kepala madrasah nya Bapak Drs. Imronuddin Huda.

Kemudian berkat usaha yang kuat dan ikhlas dari Kepala Madrasah yang pada saat itu masih dijabat oleh Bapak Drs. Imronuddin Huda, maka pada tahun 1996 MTs Negeri Jombang Kauman Kab. Kediri direlokasi ke Jalan Kebonsari No. 1 Desa Kencong Kec. Kepung Kab. Kediri. Dan pada tahun 2017, namanya berubah menjadi MTs Negeri 7 Kediri.⁶³

3. Visi dan Misi MTsN 7 Kediri

a. Visi

“Unggul dalam Berpikir, Peduli Lingkungan dan Tidak Lupa Dzikir”.

b. Misi

1) Menyelenggarakan pendidikan secara efektif dan efisien.

⁶³ Official Website MTsN 7 Kediri, “*Sejarah Madrasah*”, (<https://mtsnegeri7kediri.blogspot.com/p/sejarah-madrasah.html>, diakses 15 November 2022 pukul 11.05).

- 2) Menumbuhkan kesadaran pengamalan agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengefektifkan kegiatan ekstrakurikuler dan pengembangan diri.
- 4) Menanamkan kepribadian, iman, taqwa, ilmu, dan amal.
- 5) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan serta mengembangkan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan demokratis.
- 6) Meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan yang tertib, disiplin, bersih, sejuk, nyaman, dan bernuansa Islami.
- 7) Menjalin kerjasama dengan komite madrasah, masyarakat, dan instansi terkait.
- 8) Meningkatkan kemampuan warga madrasah dibidang teknologi informasi dalam menghadapi tantangan zaman.
- 9) Memuliakan hewan, tumbuhan, lingkungan dan menghindari dampak lingkungan yang negatif.
- 10) Melaksanakan pembinaan dan bimbingan pada warga madrasah sehingga terwujudnya madrasah sehat, lingkungan bersih, rindang, pemikiran cerdas, prestasi cemerlang dan bebas narkoba.

B. Proses Pengembangan dan Implementasi

Di sini peneliti akan memaparkan proses pengembangan dan pengimplementasian media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri. Dalam penelitian R & D ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Adapun tahapan-tahapan pengembangan yang dimaksud, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Peneliti telah melakukan wawancara pada tanggal 18 Juli 2021 dengan Bapak M. Fatichur Roziq, M.Pd selaku salah satu guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 7 Kediri. Berdasarkan hasil wawancara tersebut beliau menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa pasti ditingkatkan, tapi prestasi belajar siswa mulai mengalami penurunan. Hal ini disebabkan karena anak-anak sudah mulai merasa jenuh untuk belajar secara daring dan kurangnya perhatian dari wali murid, sehingga banyak siswa yang akhirnya terjerumus pada *game online*. Beliau juga menjelaskan terkait materi IPS yang kurang dipahami oleh siswa yaitu kebanyakan materi yang berkenaan dengan sejarah kebudayaan agama Hindu-Buddha (tahun-tahun), karena anak-anak masih minim mengenal secara langsung di lingkungan sekitarnya.

Kemudian media pembelajaran yang selama ini digunakan di MTsN 7 Kediri dalam penerapannya tergantung guru yang mengajar, jenis materi, dan jenis media yang digunakan. Selain itu, beliau juga menjelaskan bahwa media yang biasanya digunakan untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami yaitu berupa video animasi, di samping penggunaan media konvensional, seperti buku paket, *slide powerpoint*, LCD proyektor, dan media lainnya.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara secara online dengan beberapa siswa kelas VII di MTsN 7 Kediri pada tanggal 23 Juli 2021. Dari keterangan beberapa siswa tersebut diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran daring mereka biasanya sulit memahami materi karena tidak dapat mendengarkan penjelasan materi secara langsung dari guru, dan terkadang harus mencari materi sendiri dari google. Selain itu, salah satu dari siswa tersebut menyatakan bahwa mereka akan lebih bersemangat dalam belajar apabila ada quiznya.

Berdasarkan hasil analisis masalah tersebut di atas, maka dipilihlah pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) yang diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa

Hindu-Buddha. Media pembelajaran ini diberi nama MASHINDHANES (Masa Hindu-Buddha di Indonesia). Pemilihan media berupa video pembelajaran dan teka-teki silang ini dipilih karena diharapkan dapat menjadi variasi media pembelajaran alternatif dan inovasi dengan adanya permainan dalam pembelajaran (*education game*), sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih menyenangkan.

Adapun rincian Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian mata pelajaran IPS Kelas VII berdasarkan pada kurikulum 2013 (K13), yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.1 KD dan Indikator Pencapaian Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.4 Memahami kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	3.4.1. Menjelaskan teori masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. 3.4.2. Menjabarkan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia. 3.4.3. Mengetahui kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha di Indonesia. 3.4.4. Mengemukakan peninggalan-peninggalan pada masa Hindu-Buddha di Indonesia.
4.4 Menguraikan kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	4.4.1 Mengomunikasikan secara lisan maupun tulisan mengenai sejarah dari masing-masing kerajaan Hindu-Buddha yang ada di Indonesia.

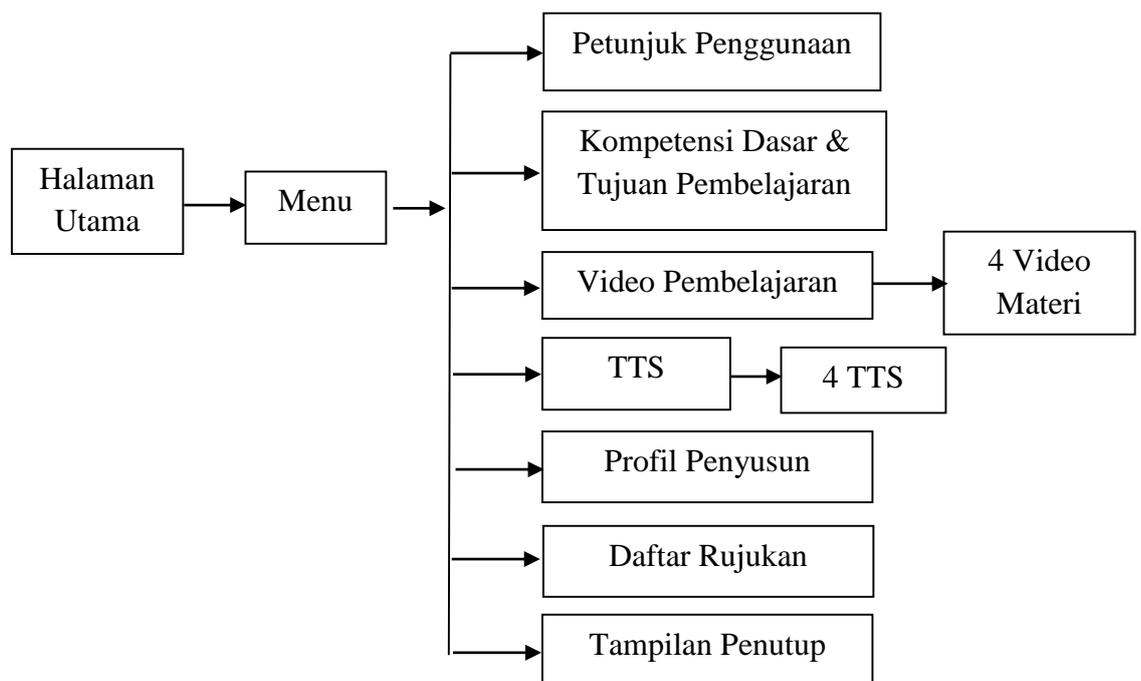
2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai membuat rancangan produk media pembelajaran yang masih bersifat konseptual. Rancangan tersebut akan dijelaskan dalam *flowchart* (diagram alur). Rancangan produk tersebut terdiri dari beberapa tampilan yaitu tampilan halaman utama/judul, menu,

petunjuk penggunaan, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, video pembelajaran, teka-teki silang (TTS), profil penyusun, daftar rujukan, dan tampilan penutup.

Media pembelajaran ini akan didesain secara menarik dengan memperhatikan pemilihan warna, *background*, jenis teks, gambar, efek suara, video serta teka-teki silang (TTS) yang disesuaikan dengan materi. Selain itu, di sini peneliti telah menyiapkan materi dan soal teka-teki silang (TTS) yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun rancangan konseptual produk yang telah dijelaskan di atas, disajikan dalam *flowchart* di bawah ini.



Gambar 4.1 Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang

3. Pengembangan (*Development*)

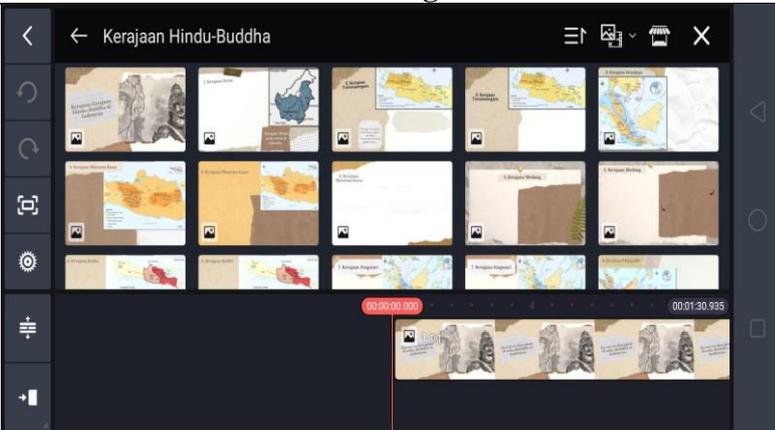
Di tahap pengembangan, peneliti terlebih dahulu menginstall dan menyiapkan aplikasi/platform yang akan digunakan dalam mendukung

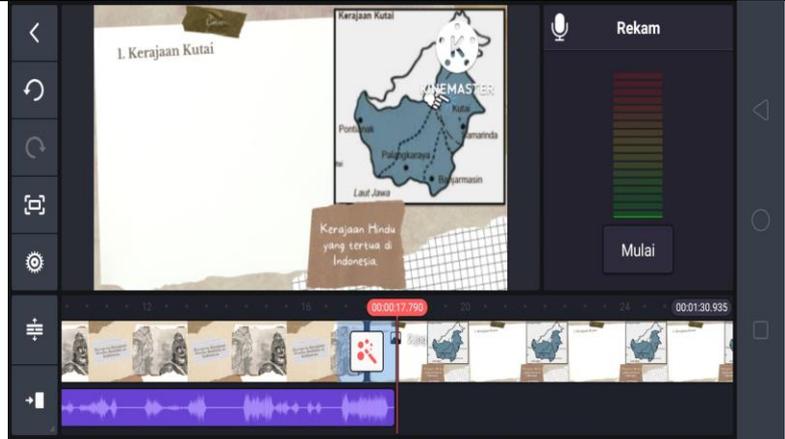
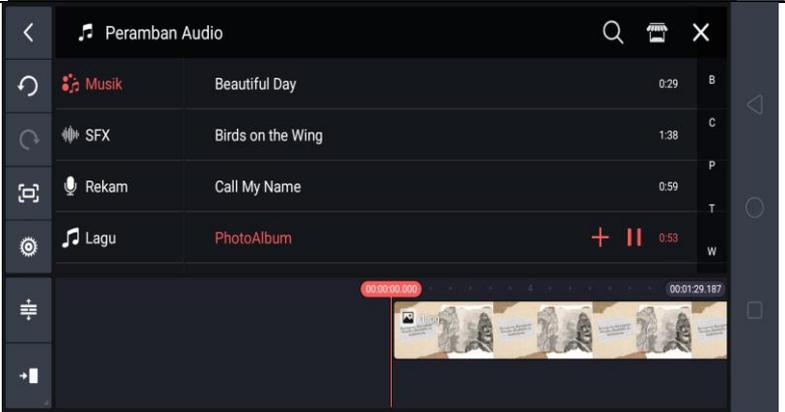
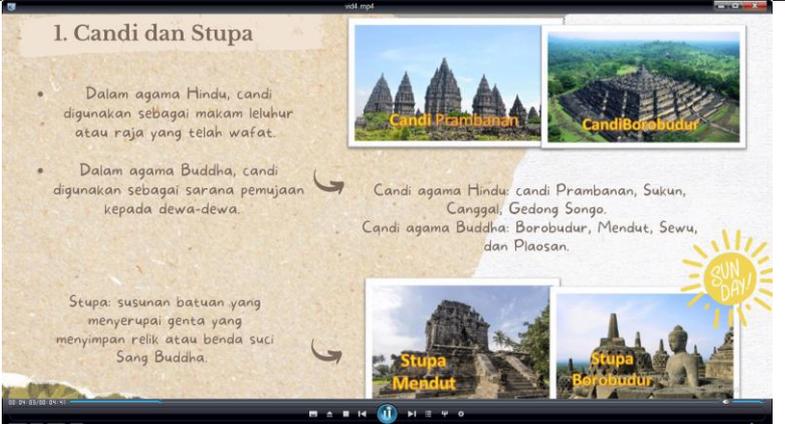
pengembangan produk. Produk media pembelajaran berupa video pembelajaran dan teka-teki silang (TTS) ini nantinya akan dikemas menjadi sebuah aplikasi. Setelah menyiapkan aplikasi/platform, kemudian dilakukan penyusunan dan pembuatan produk. Adapun aplikasi/platform yang digunakan serta alur proses pembuatannya, yaitu sebagai berikut:

a. Aplikasi KineMaster

Aplikasi ini digunakan untuk membuat video pembelajaran yang akan dimuat dalam aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum pembuatan video, peneliti telah menyiapkan aset gambar, teks materi, dan hiasan lainnya. Setelah aplikasi KineMaster diinstall ke dalam handphone, kemudian dilakukan penggabungan antara gambar, teks materi, rekaman penjelasan, musik latar, dan efek tansisi hingga menjadi sebuah video pembelajaran. Adapun proses pembuatannya yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.2 Proses Pembuatan Video Pembelajaran dengan KineMaster

Proses	Keterangan
Menyiapkan aset gambar, tulisan, dan stiker hiasan	

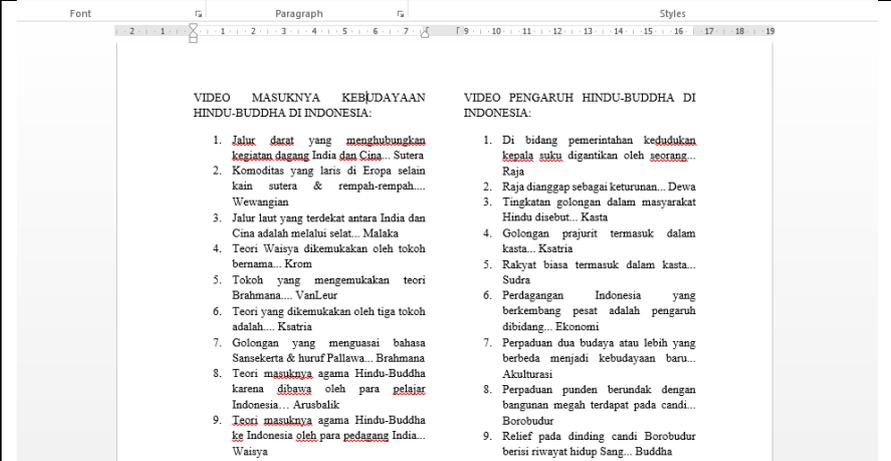
<p>Perekaman suara</p>	
<p>Pemilihan audio/ musik latar</p>	
<p>Penambahan efek transisi</p>	
<p>Hasil akhir video pembelajaran</p>	 <p>1. Candi dan Stupa</p> <ul style="list-style-type: none"> Dalam agama Hindu, candi digunakan sebagai makam leluhur atau raja yang telah wafat. Dalam agama Buddha, candi digunakan sebagai sarana pemujaan kepada dewa-dewa. <p>Stupa: susunan batuan yang menyerupai genta yang menyimpan relik atau benda suci Sang Buddha.</p> <p>Candi agama Hindu: candi Prambanan, Sukun, Canggal, Gedong Songo. Candi agama Buddha: Borobudur, Mendut, Sewu, dan Piaosan.</p>

b. Platform Wordwall

Platform Wordwall merupakan salah satu platform digital berbasis *website* yang menyediakan berbagai *game* berbasis kuis yang dapat digunakan pendidik untuk menyajikan sumber pengajaran yang menarik dan tidak membosankan. Wordwall dapat digunakan sebagai media atau sumber belajar, alat evaluasi pembelajaran, maupun hanya sebagai permainan bagi para siswa.

Sebelum pembuatan teka-teki silang (TTS), peneliti telah menyiapkan soal dan kunci jawaban teka-teki silang (TTS). Setelah itu, peneliti memilih template Crossword yang ada pada platform Wordwall untuk membuat teka-teki silang (TTS) yang bersifat interaktif. Adapun proses pembuatannya yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Proses Pembuatan TTS dengan Platform Wordwall

Proses	Keterangan
Menyiapkan soal dan kunci jawaban TTS di Ms Word	 <p>Font Paragraph Styles</p> <p>VIDEO MASUKNYA KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jalur darat yang menghubungkan kegiatan dagang India dan Cina... Sutra 2. Komoditas yang laris di Eropa selain kain sutera & rempah-rempah... Wewangian 3. Jalur laut yang terdekat antara India dan Cina adalah melalui selat... Malaka 4. Teori Waisya dikemukakan oleh tokoh bernama... Krom 5. Tokoh yang mengemukakan teori Brahmana... VanLieur 6. Teori yang dikemukakan oleh tiga tokoh adalah... Kastria 7. Golongan yang menguasai bahasa Sanskerta & huruf Pallawa... Brahmana 8. Teori masuknya agama Hindu-Buddha karena dibawa oleh para pelajar Indonesia... Arusbalik 9. Teori masuknya agama Hindu-Buddha ke Indonesia oleh para pedagang India... Waisya <p>VIDEO PENGARUH HINDU-BUDDHA DI INDONESIA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Di bidang pemerintahan kedudukan kepala suku digantikan oleh seorang... Raja 2. Raja dianggap sebagai keturunan... Dewa 3. Tingkatan golongan dalam masyarakat Hindu disebut... Kasta 4. Golongan prajurit termasuk dalam kasta... Kastria 5. Rakyat biasa termasuk dalam kasta... Sudra 6. Perdagangan Indonesia yang berkembang pesat adalah pengaruh dibidang... Ekonomi 7. Perpaduan dua budaya atau lebih yang berbeda menjadi kebudayaan baru... Akulturasi 8. Perpaduan punden berundak dengan bangunan megah terdapat pada candi... Borobudur 9. Relief pada dinding candi Borobudur berisi riwayat hidup Sang... Buddha

Membuat akun Wordwall

Wordwall | Membuat pelajaran yang lebih baik dan lebih cepat

Beranda Fitur Paket Harga Masuk Daftar Indonesia

Cara mudah untuk membuat sumber daya pengajaran Anda sendiri.

Buat aktivitas khusus untuk kelas Anda.
Kuis, pencocokan, permainan kata, dan banyak lagi.

34.857.003 sumber daya yang dibuat

Daftarlah Untuk Mulai Membuat

Sangat mudah!

Pemilihan template Crossword

Wordwall | Create better lessons

wordwall.net/create/picktemplate

Pick a template > Enter content > Play

Rate our ideas Search templates: Enter name or description...

You have used 4 of your 5 resources

Sort by: MOST POPULAR ALPHABETICAL

INTERACTIVES

- Match up**: Drag and drop each keyword next to its definition.
- Quiz**: A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.
- Open the box**: Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.
- Random wheel**: Spin the wheel to see which item comes up next.
- Unjumble**: Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.
- Find the match**: Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.
- Group sort**: Drag and drop each item into its correct group.
- Maze chase**: Run to the correct answer zone, whilst avoiding the enemies.
- Missing word**: A close activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.
- Gameshow quiz**: A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus.
- Anagram**: Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.
- Matching pairs**: Tap a pair of tiles at a time to reveal if they are a match.

Memasukkan soal dan jawaban TTS

Wordwall | Membuat pelajaran

wordwall.net/id/create/editcontent?guid=f29d9d4d56f4224ae41111e1eb495e

Mengedit konten Terakhir diubah 22 Jul 7:50 Teka Teki Silang

Judul Aktivitas
KERAJAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA

Instruksi

Jawaban	Petunjuk	Tukar Kolom
1. Kutai	Kerajaan Hindu pertama yang ada di Indonesia...	
2. Yupa	Prasasti peninggalan Kerajaan Kutai...	
3. KebonKopi	Salah satu prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanegara...	
4. Sriwijaya	Kerajaan yang menguasai lalu lintas pedagang...	
5. MataramKuno	Kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha di Indonesia...	
6. MpuSindok	Pendiri sekaligus raja pertama Kerajaan Medang...	
7. Jayabaya	Raja Kerajaan Kediri yang terkenal dengan sump...	

Hasil
pembuatan
TTS

Pengaturan
tugas untuk
siswa

Hasil akhir
pembuatan
TTS

c. Aplikasi iSpring Suite 10

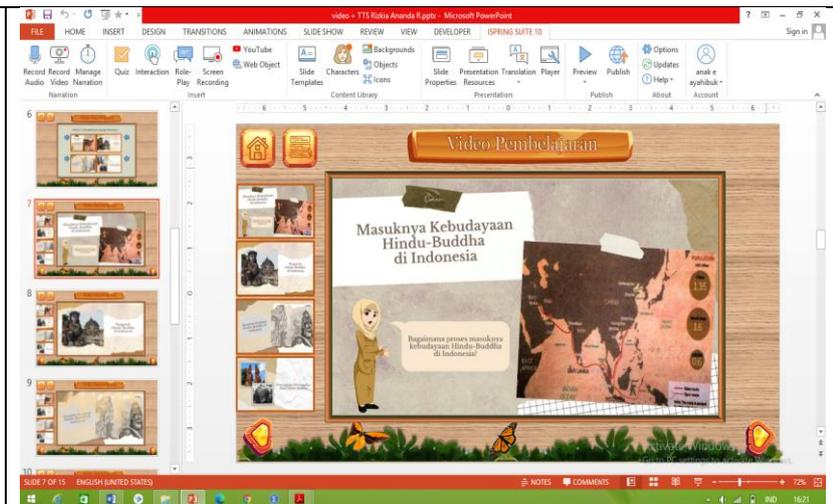
Aplikasi iSpring Suite 10 merupakan aplikasi yang otomatis terintegrasi di dalam PowerPoint setelah dilakukan penginstalan. Aplikasi ini dapat menggabungkan beberapa media mulai dari teks, suara, gambar, video, animasi, rekaman suara/layar, hingga membuat beberapa tampilan quiz menarik secara otomatis. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan cara mengubah file presentasi PowerPoint menjadi format Flash atau HTML5.

Di sini peneliti akan membuat dan menggabungkan video pembelajaran dan TTS yang telah dibuat sebelumnya serta komponen pendukung lainnya menjadi sebuah tampilan HTML dengan bantuan aplikasi iSpring Suite 10. Untuk proses pembuatannya yaitu setelah membuat file PowerPoint seperti biasanya, kemudian pilih *Publish* pada toolbar iSpring Suite 10. Adapun proses pembuatannya yaitu sebagai berikut:

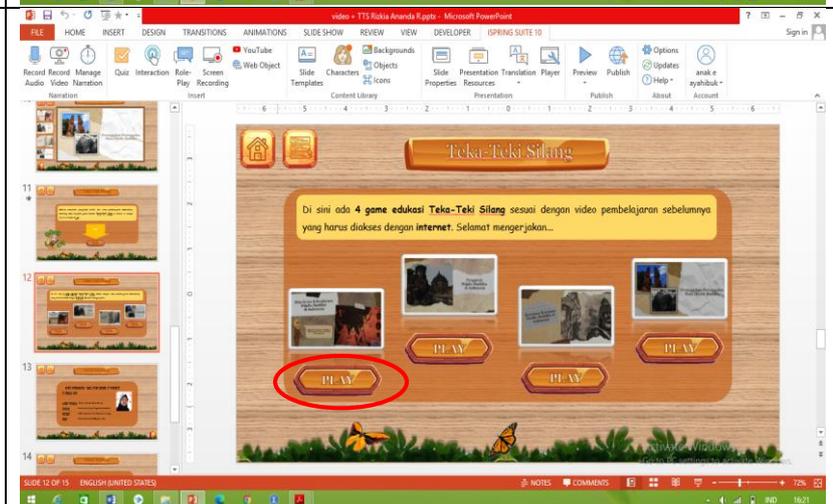
Tabel 4.4 Proses Pembuatan Aplikasi dengan bantuan iSpring Suite 10

Proses	Keterangan
Menyusun tampilan isi di PowerPoint	

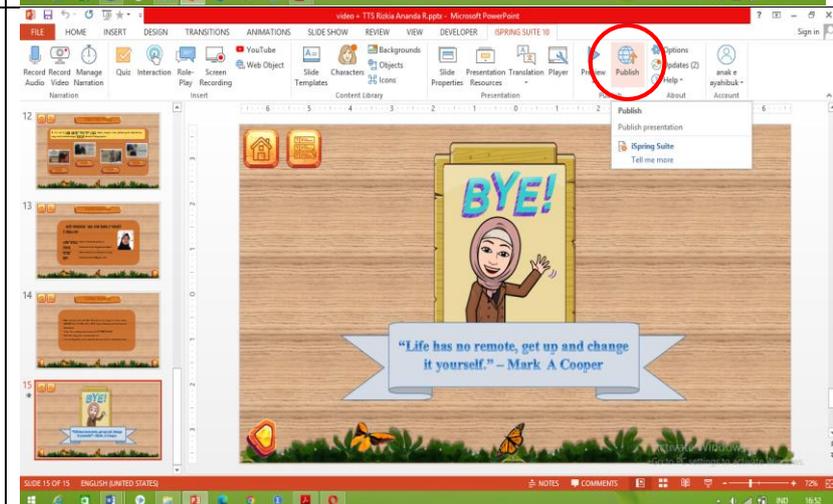
Memasukkan
Video
pembelajaran

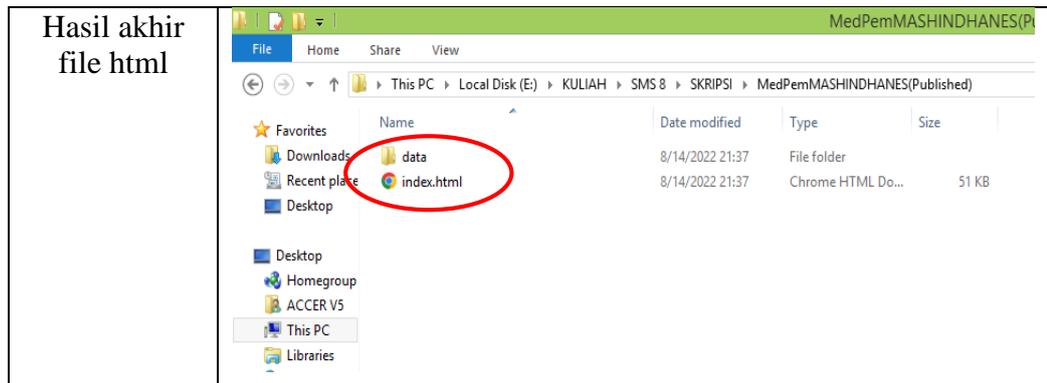


Memasukkan
link TTS
Wordwall



Publish
dengan
iSpring Suite
10





d. Aplikasi Web 2 APK Builder

Web 2 APK Builder merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengubah website atau file HTML5 menjadi aplikasi yang bisa dijalankan di handphone android. Prosesnya yaitu setelah file HTML tersimpan di penyimpanan lokal laptop, kemudian buka aplikasi Web 2 APK Builder untuk kemudian dilakukan proses lanjutan. Adapun proses yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5 Proses lanjutan dengan aplikasi Web 2 APK Builder

Proses	Keterangan
Lakukan <i>Convert Local HTML website</i>	

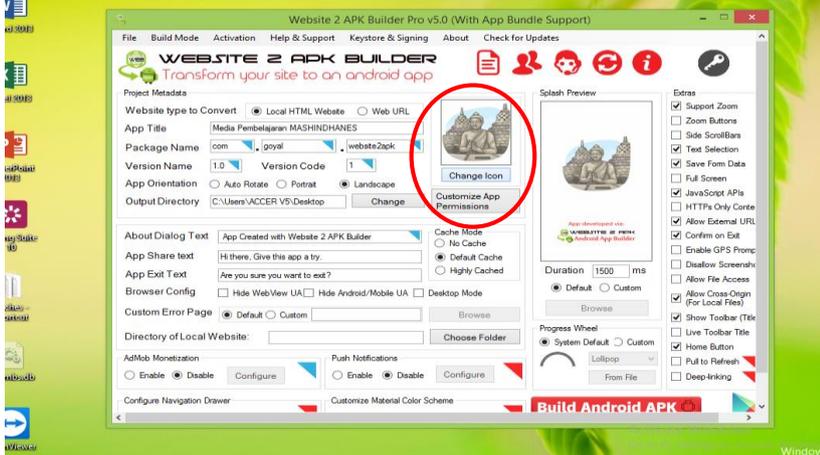
Menulis judul aplikasi

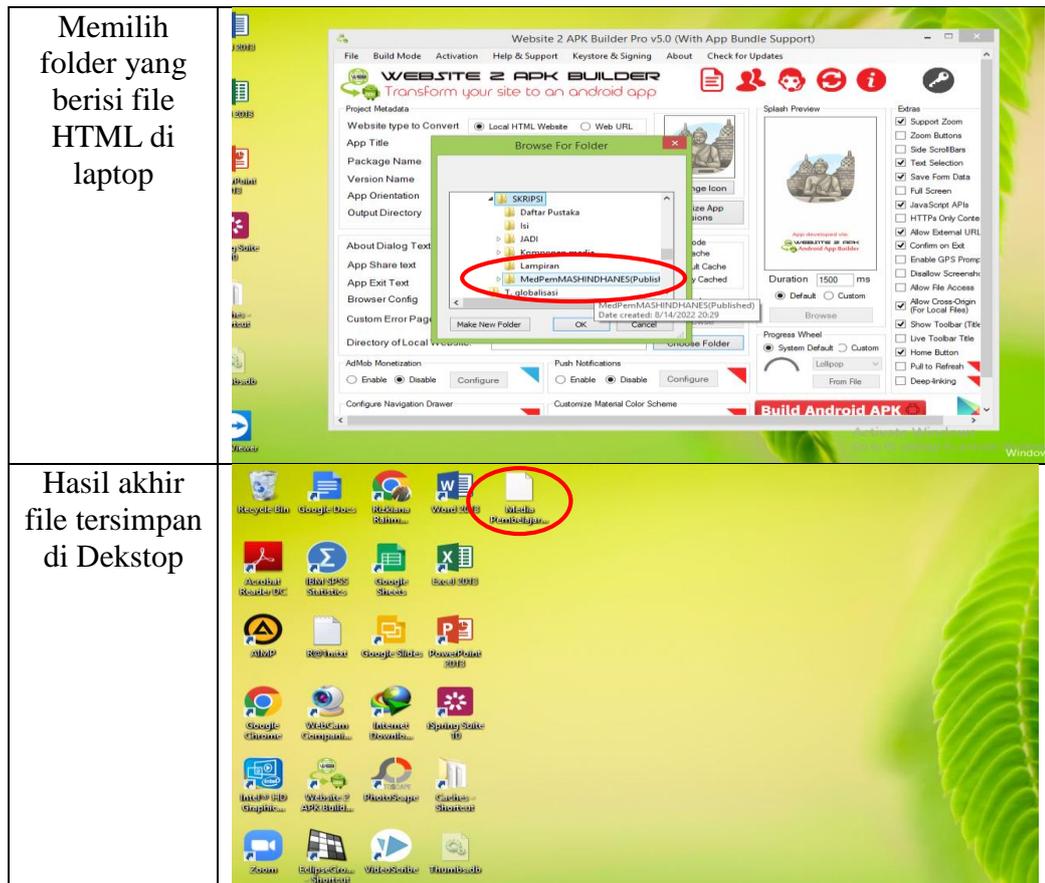


Memilih tampilan aplikasi (Auto Rotate/Portrait/Landscape)



Memasukkan icon aplikasi





Hasil akhir dari aplikasi android yang dikembangkan berisi tampilan awal/judul, menu, petunjuk penggunaan, KD & tujuan pembelajaran, video pembelajaran, TTS, profil penyusun, daftar rujukan dan tampilan penutup dengan disertai hiasan tambahan pada setiap tampilan. Adapun tampilan aplikasi ketika di ditampilkan yaitu sebagai berikut:

a. Tampilan Awal

Tampilan awal merupakan tampilan pembuka untuk menuju halaman menu. Tampilan ini berisi tombol mulai, judul aplikasi, gambar pendukung materi, logo & nama universitas, kelas yang dituju, dan hiasan tambahan.



Gambar 4.2 Tampilan Awal

b. Tampilan Menu

Tampilan menu merupakan tampilan yang berisi tombol-tombol pilihan, seperti tombol Home, petunjuk penggunaan, KD & tujuan pembelajaran, video pembelajaran, TTS, profil penyusun, dan daftar rujukan. Di sini para pengguna bisa memilih tampilan mana yang ingin dibaca atau diklik terlebih dahulu.



Gambar 4.3 Tampilan Menu

c. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Tampilan petunjuk penggunaan bertujuan untuk memudahkan para pengguna dalam memahami cara penggunaan aplikasi ini. Tampilan ini berisi keterangan fungsi dari masing-masing *icon* tombol, serta terdapat tombol Home dan Menu yang bisa diklik.



Gambar 4.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan

d. Tampilan Kompetensi Dasar & Tujuan Pembelajaran

Tampilan KD & tujuan pembelajaran menampilkan isi Kompetensi Dasar (KD) 3.4, 4.4, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan setelah siswa mempelajari materi Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia pada media pembelajaran ini. Tampilan ini berisi tombol Home, Menu, Preview, dan Next yang bisa diklik.



Gambar 4.5 Tampilan KD dan Tujuan Pembelajaran

e. Tampilan Video Pembelajaran

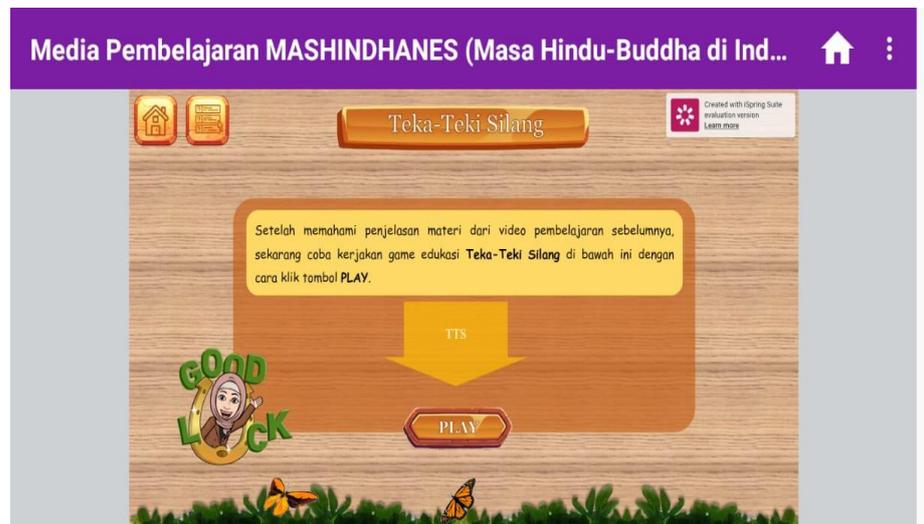
Tampilan video pembelajaran memuat empat video materi pembelajaran, mulai dari materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia, Pengaruh Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia, Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, & Peninggalan-Peninggalan pada Masa Hindu-Buddha. Tampilan ini berisi tombol Home, Menu, Preview, dan Next yang bisa diklik.



Gambar 4.6 Tampilan Video Pembelajaran

f. Tampilan teka-teki silang (TTS)

Tampilan teka-teki silang (TTS) merupakan tampilan yang berisi 4 tombol Play untuk menuju ke link teka-teki silang Wordwall yang telah di *Hyperlink* sebelumnya. Selain tombol Play, tampilan ini juga berisi tombol Home dan Menu yang bisa diklik.





Gambar 4.7 Tampilan TTS

g. Tampilan Profil Penyusun

Tampilan profil penyusun merupakan tampilan yang menjelaskan sedikit keterangan mengenai profil penyusun media pembelajaran MASHINDHANES. Tampilan ini berisi tombol Home, Menu, Next, serta foto penyusun.

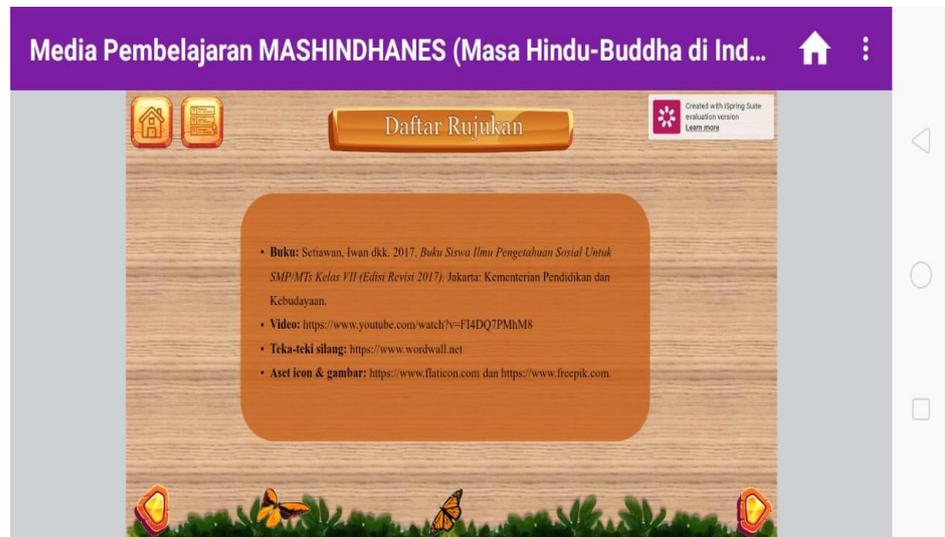


Gambar 4.8 Tampilan Profil Penyusun

h. Tampilan Daftar Rujukan

Tampilan daftar rujukan berisi keterangan sumber materi dari Buku Siswa, video Youtube yang menjadi referensi pembuatan video

pembelajaran yang dikembangkan, pembuatan TTS dengan bantuan Wordwall, dan aset *icon* tombol yang digunakan. Tampilan ini berisi tombol Home, Menu, Preview, dan Next yang bisa diklik.



Gambar 4.9 Tampilan Daftar Rujukan

i. Tampilan Penutup

Tampilan penutup merupakan tampilan tambahan yang berisi gambar disertai kata-kata mutiara, musik latar, serta tombol Home, Menu, dan Preview. Tampilan ini adalah tampilan terakhir dari media pembelajaran MASHINDHANES.



Gambar 4.10 Tampilan Penutup

Setelah proses pengembangan produk selesai, dilanjutkan dengan melakukan validasi para ahli. Hal ini dilakukan untuk menguji validitas produk media yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada para siswa. Para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru IPS) mengisi angket validasi media yang telah peneliti siapkan.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bu Rika Inggit Asmawati, M.A. Beliau merupakan dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maliki Malang. Validasi produk ini dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2022 dan sebelumnya telah dilakukan beberapa kali konsultasi dengan beliau.

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan penjabaran jawaban berupa angka dari responden setelah dilakukan rekapitulasi jawaban. Adapun data kuantitatif hasil validasi ahli materi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Komponen Penilaian	Σx	Σy
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.	4	5
2.	Kebenaran isi materi yang disampaikan.	5	5
3.	Keruntutan isi materi yang disampaikan.	5	5
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan siswa.	5	5
5.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	5	5
6.	Penjelasan dalam video pembelajaran mudah dipahami.	5	5
7.	Kuis teka-teki silang (TTS) yang disajikan sesuai dengan isi materi.	5	5
8.	Materi pembelajaran disajikan secara menarik.	5	5
9.	Materi pembelajaran mampu menumbuhkan semangat belajar siswa.	5	5
10.	Materi pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa.	5	5
Jumlah		49	50

b) Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari masukan, kritik, dan saran para ahli. Adapun data kualitatif ahli materi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Bu Rika Inggit Asmawati, M.A.	Soal <i>pre test</i> disesuaikan dengan soal HOTS.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Bu Rika Inggit Asmawati, M.A. Beliau merupakan dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maliki Malang. Validasi ini dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2022 dan sebelumnya telah dilakukan beberapa kali konsultasi dengan beliau.

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan penjabaran jawaban berupa angka dari responden setelah dilakukan rekapitulasi jawaban. Adapun data kuantitatif hasil validasi ahli media, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Komponen Penilaian	$\sum x$	$\sum y$
1.	Kemenarikan visualisasi media pembelajaran.	5	5
2.	Jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai.	5	5
3.	Tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran.	5	5
4.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dan gambar dengan materi.	4	5
5.	Komposisi teks dan gambar dalam media pembelajaran sesuai.	5	5
6.	Teka-teki silang (TTS) yang disajikan menarik.	5	5

7.	Tampilan video pembelajaran yang disajikan menarik.	5	5
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5
9.	Tombol media pembelajaran mudah digunakan dan ukurannya sesuai.	4	5
10.	Urutan dan isi media pembelajaran terstruktur.	5	5
Jumlah		48	50

b) Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari masukan, kritik, dan saran para ahli. Adapun data kualitatif ahli media, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Bu Rika Inggit Asmawati, M.A.	Suara atau volume suara backsound terlalu keras.

3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran (Guru IPS)

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah Bapak Fatichur Roziq, M.Pd. Beliau merupakan guru IPS di MTsN 7 Kediri yang menjadi tempat dilakukannya penelitian ini. Validasi ini dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2022.

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan penjabaran jawaban berupa angka dari responden setelah dilakukan rekapitulasi jawaban. Adapun data kuantitatif hasil validasi ahli pembelajaran (guru IPS), yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Komponen Penilaian	Σx	Σy
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran.	5	5
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa.	4	5
3.	Media yang dikembangkan mudah dioperasikan.	4	5
4.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.	5	5
5.	Kebenaran isi materi yang disampaikan.	5	5
6.	Teka-teki silang (TTS) yang disajikan sesuai dengan materi.	5	5
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif.	5	5
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih semangat belajar.	4	5
9.	Media pembelajaran dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri.	5	5
10.	Media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa.	4	5
Jumlah		46	50

b) Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari masukan, kritik, dan saran para ahli. Namun dalam penelitian ini, ahli pembelajaran IPS (guru IPS) tidak memberikan kritik atau saran apapun, sehingga tidak ada tambahan untuk dilakukan revisi dan produk media pembelajaran dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Di tahap pelaksanaan, peneliti mulai melakukan uji coba produk kepada siswa. Uji coba produk ini dilakukan secara daring dan luring kepada 20 orang siswa kelas VII B di MTsN 7 Kediri. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2022 sampai 1 September 2022.

Berhubung di MTsN 7 Kediri para siswa tidak diizinkan untuk membawa handphone, maka pada hari pertama peneliti melakukan

penelitian bersama siswa kelas VIIB di ruangan Lab. Komputer madrasah. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dalam mengerjakan soal *pre test* dan penggunaan produk media pembelajaran yang disajikan melalui link. Di hari selanjutnya penelitian dilakukan secara daring melalui grup *Whatsapp* kelas. Para siswa diminta melanjutkan materi yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan. Dan di hari terakhir, para siswa diminta mengerjakan soal *post test* serta mengisi angket respon siswa yang peneliti berikan dalam bentuk kertas print.

Adapun daftar pertanyaan angket respon siswa dan hasil angket respon siswa disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Daftar Pertanyaan Angket Respon Siswa

Simbol	Pertanyaan
A	Apakah media pembelajaran ini mudah digunakan?
B	Apakah tampilan media pembelajaran yang disajikan sangat menyenangkan?
C	Apakah petunjuk penggunaan media yang disajikan mudah dipahami?
D	Apakah jenis dan ukuran teks yang digunakan dapat terbaca?
E	Apakah video pembelajaran yang disajikan membantu kalian dalam memahami materi?
F	Apakah kuis teka-teki silang (TTS) yang disajikan menyenangkan?
G	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?
H	Apakah media ini membantu kalian memahami materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha?
I	Apakah materi yang disajikan dapat dipelajari secara mandiri?
J	Apakah media pembelajaran ini dapat membantu kalian dalam meningkatkan semangat belajar?

Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa Kelas VII B

Subjek Siswa	Aspek Penilaian										Σx	Σy
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48	50
3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41	50
4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	46	50
5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	48	50
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
10	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	48	50
11	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	44	50
12	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	47	50
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
15	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	44	50
16	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	46	50
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
19	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	45	50
20	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50
Jumlah											946	1000
P%											94,6%	

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan pengolahan data pada hasil pengerjaan soal *pre test* dan *post test* untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Dari pelaksanaan evaluasi ini akan diketahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, sehingga nantinya dapat disimpulkan apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa atau tidak. Adapun hasil pengerjaan *pre test* dan *post test* siswa disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.13 Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Siswa

No.	Nama	Pre Tes	Pos Tes
1.	Ahmad Rasyid Syam Azizi	50	70
2.	A'izzah Aimmatul Khoiriyah	70	80
3.	Alan Mirza Al Fajar	50	90
4.	Annisa'ul Zahra'il Batul	30	60
5.	Arrafi Yoko Rahmadanu	70	100
6.	Asya Almas Aulya Aly	60	90
7.	Aurel Dwi Nastasya	40	60
8.	Azka Miftahur Rohmah	50	80
9.	Dzikrul Muhammad Baghdad	90	100
10.	Gigih Khamim Prayogo	60	90
11.	Hafizh Fikar Azizi	60	70
12.	Mochammad Bagas Maulana A.	50	80
13.	Mochammad Ferdianto	80	80
14.	Muhamad Asfiyak	80	90
15.	Muthohar Abdul	80	100
16.	Salma Dini Nurussifa	70	90
17.	Siti Zulva Maulaaya	40	70
18.	Syafalia Nur Farida	70	80
19.	Tarisatul Mawaddah	30	70
20.	Zulfa Nur Aulia	40	60
Rata-rata		58.5	80.5

C. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat validitas, kemenarikan, dan efektivitas media pembelajaran MASHINDHANES, dihitung dari hasil penilaian validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (guru IPS), angket respon siswa, dan hasil *pre test* dan *pos test* siswa. Hasil analisis data nantinya disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan produk yang ada pada tabel 3.6 di bab III.

1. Validitas Media Pembelajaran MASHINDHANES

Pada penelitian ini, uji validitas produk dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada data validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru IPS). Hasil validasi kemudian dilakukan analisis menggunakan rumus

persentase kelayakan produk yang ada pada gambar 3.2. Adapun analisis data ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru IPS) yaitu sebagai berikut:

a. Analisis data validasi ahli materi

Hasil analisis data yang diperoleh berdasarkan data validasi ahli materi, yaitu sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$p = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$p = 98 \%$$

Keterangan:

p : persentase kelayakan produk

$\sum x$: total skor jawaban ahli materi, Bu Rika Inggit Asmawati, M.A.

$\sum y$: total skor jawaban maksimum (nilai harapan/ideal)

Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan produk oleh ahli materi di atas, diperoleh hasil sebesar 98%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan produk, maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat layak dan tidak perlu revisi”. Namun guna memperbaiki produk, peneliti akan tetap melakukan revisi beberapa komponen media pembelajaran sesuai kritik atau saran dari ahli materi.

b. Analisis data validasi ahli media

Hasil analisis data yang diperoleh berdasarkan data validasi ahli media, yaitu sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$p = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$p = 96 \%$$

Keterangan:

p : persentase kelayakan produk

$\sum x$: total skor jawaban ahli media, Bu Rika Inggit Asmawati, M.A.

$\sum y$: total skor jawaban maksimum (nilai harapan/ideal)

Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan produk oleh ahli media di atas, diperoleh hasil sebesar 96%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan produk, maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat layak dan tidak perlu dilakukan revisi”. Namun guna memperbaiki produk, peneliti akan tetap melakukan revisi beberapa komponen media pembelajaran sesuai kritik atau saran dari ahli media.

c. Analisis data validasi ahli pembelajaran (guru IPS)

Hasil analisis data yang diperoleh berdasarkan data validasi ahli pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$p = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$p = 92 \%$$

Keterangan:

p : persentase kelayakan produk

$\sum x$: total skor jawaban guru IPS, Bapak Fatichur Roziq, M.Pd.

$\sum y$: total skor jawaban maksimum (nilai harapan/ideal)

Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan produk oleh ahli pembelajaran (guru IPS) di atas, diperoleh hasil sebesar 92%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan produk, maka

produk ini termasuk dalam kategori “sangat layak dan tidak perlu revisi” menurut ahli pembelajaran. Namun guna memperbaiki produk,

peneliti akan tetap melakukan revisi beberapa komponen media pembelajaran sesuai kritik atau saran dari ahli pembelajaran.

2. Kemenarikan Media Pembelajaran MASHINDHANES

Kemenarikan media pembelajaran dihitung dari data hasil angket respon siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Hasil angket siswa kemudian dilakukan analisis menggunakan rumus persentase kelayakan produk sesuai gambar 3.2.

$$p = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$p = \frac{946}{1000} \times 100\%$$

$$p = 94,6 \%$$

Keterangan:

p : persentase kelayakan produk

$\sum x$: total skor jawaban seluruh siswa

$\sum y$: total skor jawaban maksimum (nilai harapan/ideal)

Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan produk angket respon siswa di atas, diperoleh hasil sebesar 94,6 %. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan produk, maka produk ini termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MASHINDHANES tergolong menarik.

3. Efektivitas Media Pembelajaran MASHINDHANES

Pada penelitian ini, keefektifan media pembelajaran dapat diketahui dari perbandingan hasil *pre test* dan *post test* siswa yang dianalisis menggunakan uji *paired sample t test*. Namun sebelum melakukan uji *paired sample t test*, terlebih dahulu perlu dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat sebelum melakukan uji parametrik *paired sample t test*. Kedua uji ini diolah menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 28.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji variabel yang digunakan untuk menguji apakah suatu data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan tingkat $\alpha=5\%$ untuk mendeteksi normalitas data. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* ini cocok digunakan untuk data yang berjumlah kurang dari 50.

Adapun pedoman pengambilan keputusan uji normalitas, yaitu sebagai berikut:

- Apabila signifikansi > 0.05 , maka data berdistribusi normal.
- Apabila signifikansi ≤ 0.05 , maka data tidak berdistribusi dengan normal.

Hasil uji normalitas pada penelitian ini ditunjukkan dalam tabel di bawah ini, yaitu:

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Tes	.144	20	.200*	.952	20	.398
Pos Tes	.165	20	.160	.918	20	.089
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* di atas, didapatkan nilai signifikansi pada hasil *pre test* sebesar 0,398 dan nilai signifikansi pada hasil *post test* sebesar 0,089. Hal ini menunjukkan bahwa signifikansi *pre test* dan *post test* nilainya lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$) maka data dapat dikatakan telah berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal, maka selanjutnya data dapat dilakukan uji *paired sample t test*.

b. Uji *Paired Sample T Test*

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata antara dua data yang saling berpasangan (*pre test* dan *post test*). Uji *paired sample t test* ini digunakan setelah data memenuhi syarat berdistribusi normal.

Adapun pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test* yaitu:

- Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pre test* dan *post test*.
- Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Yang artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pre test* dan *post test*.

Kemudian proses interpretasi atau penafsiran hasil uji *paired sample t test* pada penelitian ini ditunjukkan dalam tabel di bawah, yaitu:

Tabel 4.15 Nilai Rata-Rata Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Siswa

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Pre Tes	58.500	20	17.55443	3.92529
	Nilai Pos Tes	80.500			

Output data di atas menunjukkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel data yaitu *pre test* dan *post test*. Untuk nilai *pre test* didapatkan hasil rata-rata (Mean) sebesar 58,5. Sedangkan nilai rata-rata (Mean) dari *post test* sebesar 80,5. Karena nilai *post test* lebih besar, maka secara deskriptif dapat dikatakan ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pre test* dan *post test* siswa.

Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka perlu dilakukan penafsiran hasil uji *paired sample t test* yang terdapat pada output “Paired Sample Test”.

Tabel 4.16 Hasil Uji T *Pre Test* dan *Post Test* Siswa

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. De viation	Std. Error Mea n	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
P a i r r i l	Nilai Pre Tes - Nilai Pos Tes	- 22.00 000	11. 050 13	2.47 088	- 27.17 162	- 16.82 838	- 8.9 04	19	.00 0

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada tabel “*Paired Sample Test*” di atas, dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara nilai *pre test* dan *post test*. Itu artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang terhadap prestasi belajar siswa.

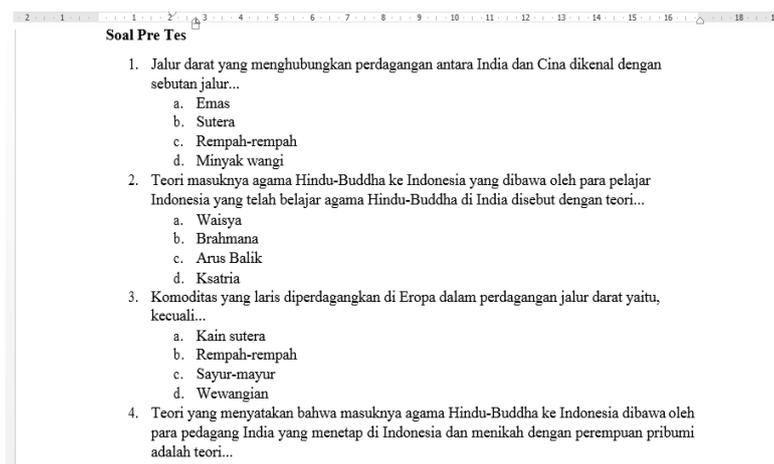
D. Revisi Produk

Tahap revisi produk ini dilakukan sesuai dengan kritik atau saran dari para ahli. Adapun kritik dan saran dari para ahli serta bagian-bagian yang telah direvisi yaitu sebagai berikut:

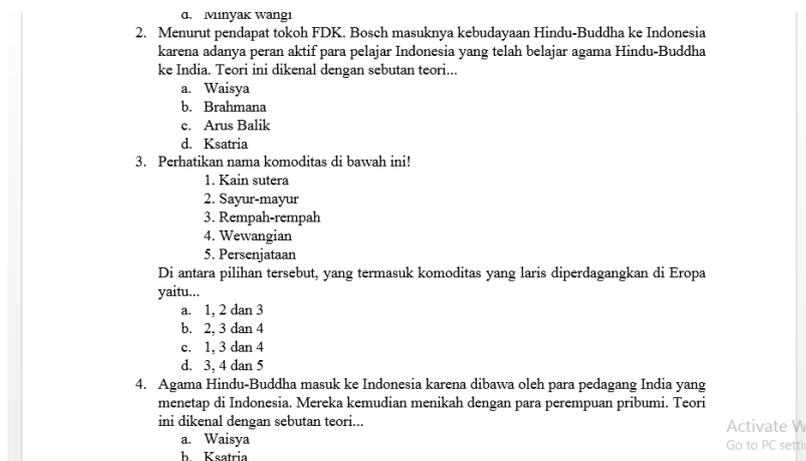
1. Ahli Materi

Sesuai hasil evaluasi Bu Rika Inggit Asmawati, M.A. selaku ahli materi, beliau memberikan kritik atau saran berupa:

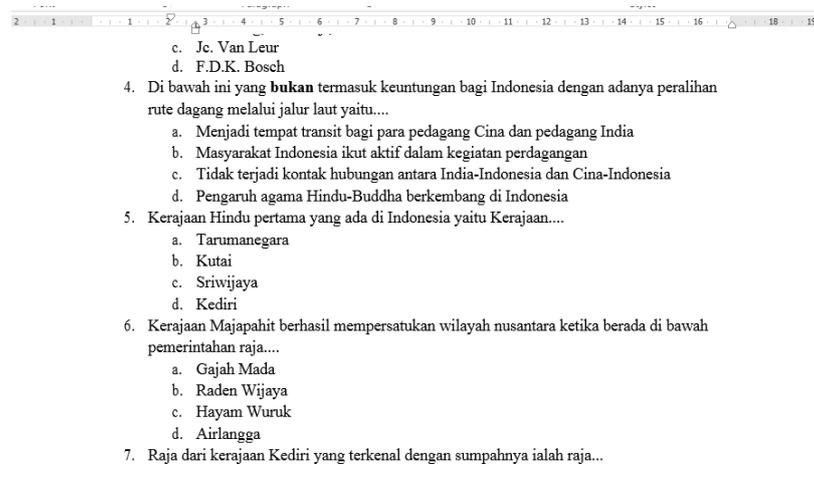
- Soal *pre test* & *post test* perlu disesuaikan dengan jenis soal HOTS.



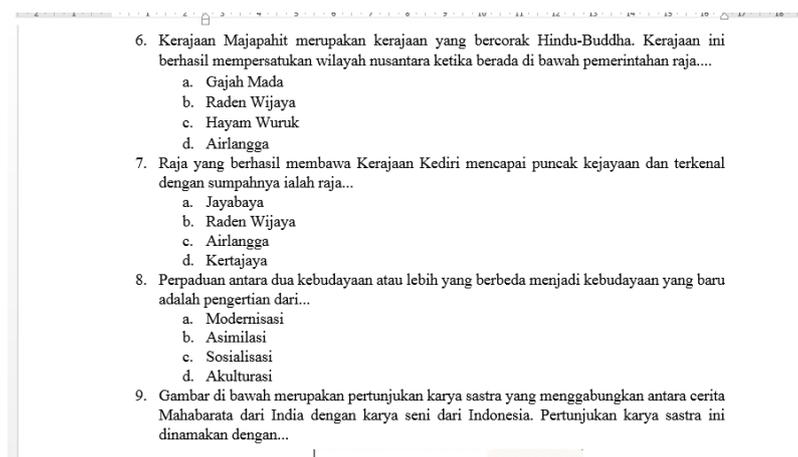
Gambar 4.11 Soal *Pre Test* Sebelum Revisi



Gambar 4.12 Soal *Pre Test* Setelah Revisi



Gambar 4.13 Soal *Post Test* Sebelum Revisi

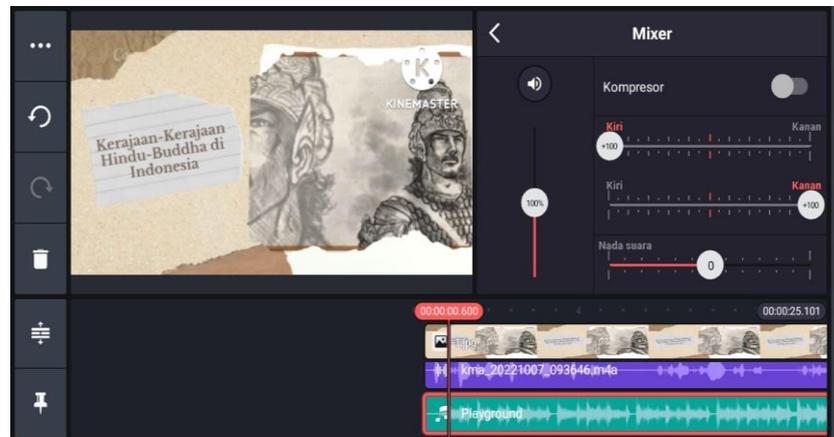


Gambar 4.14 Soal *Post Test* Setelah Revisi

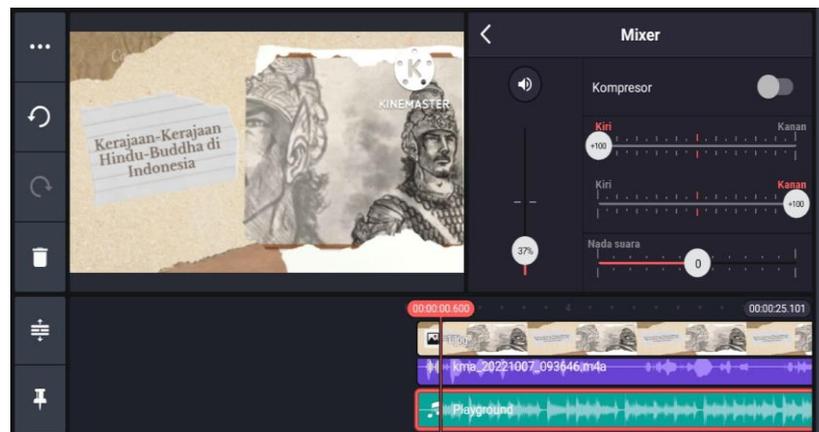
2. Validasi Ahli Media

Sesuai hasil evaluasi pada lembar validasi, Bu Rika Inggit Asmawati, M.A. selaku ahli media memberikan kritik bahwa suara atau volume suara *background* terlalu keras, sehingga perlu dilakukan pengurangan volume *background*. Selain itu, sebelumnya Bu Rika Inggit Asmawati, M.A. pernah memberikan saran mengenai video pembelajarannya yaitu teks dalam video sebaiknya ditulis keyword-nya saja dan sebaiknya ditambahkan perpindahan (transisi) dari satu slide ke slide selanjutnya. Jadi saran yang diberikan oleh ahli media, yaitu sebagai berikut:

- a. Perlu dilakukan pengurangan volume *background*.



Gambar 4.15 Volume Video Pembelajaran Sebelum Revisi

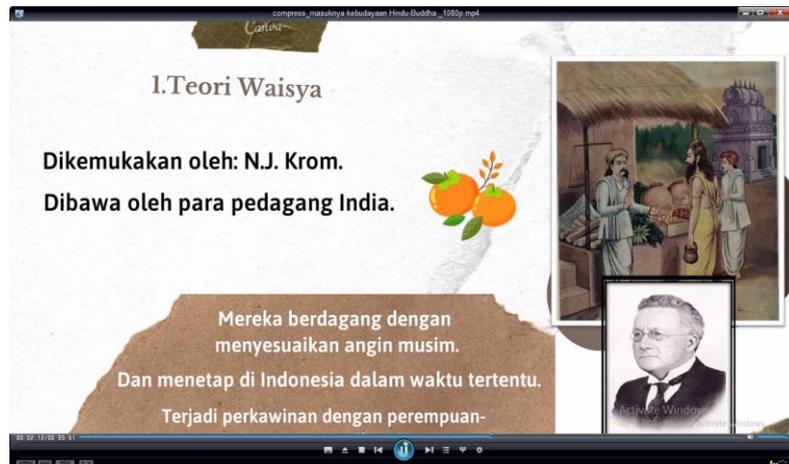


Gambar 4.16 Volume Video Pembelajaran Setelah Revisi

- b. Teks dalam video pembelajaran sebaiknya ditulis keyword-nya saja.



Gambar 4.17 Sebelum Revisi *Keyword* Video Pembelajaran



Gambar 4.18 Setelah Revisi *Keyword Video Pembelajaran*

- c. Video pembelajaran sebaiknya ditambahkan perpindahan (transisi) dari satu slide ke slide selanjutnya.



Gambar 4.19 Sebelum Revisi Penambahan Transisi



Gambar 4.20 Setelah Revisi Penambahan Transisi

BAB V

PEMBAHASAN

A. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 7 Kediri yang beralamatkan di Jalan Kebonsari No. 1 Desa Kencong Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri, dengan melibatkan 20 orang siswa kelas VII B sebagai objek penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS dan beberapa siswa Kelas VII MTsN 7 Kediri yang pada saat itu dilakukan pembelajaran daring, diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang merasa jenuh, banyak yang akhirnya terjerumus pada permainan *game online* karena kurangnya pengawasan orang tua, serta siswa merasa lebih bersemangat apabila pembelajaran disertai dengan quiz. Sehingga diperlukan adanya variasi media pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang yang dikemas dalam bentuk aplikasi android atau file HTML.

Media ini dipilih karena dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang diharapkan dapat mengakomodasi berbagai karakter belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah semangat belajar siswa, sehingga nantinya mampu meningkatkan prestasi belajarnya. Media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang ini berisikan materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”. Media ini dikembangkan dengan menggabungkan beberapa komponen isi, seperti materi video, gambar, audio, narasi, hiasan pelengkap, dan soal teka-teki silang. Rancangan pengembangan produk ini disesuaikan dengan tahapan yang ada dalam model pengembangan

ADDIE yaitu tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tampilan pertama media pembelajaran ini berisikan judul media pembelajaran, logo UIN Malang, tombol mulai, dan beberapa gambar pendukung materi. Fungsi tampilan awal ini digunakan untuk menuju ke tampilan selanjutnya yaitu tampilan menu. Tampilan kedua yaitu tampilan menu berisi 6 pilihan menu (yaitu petunjuk penggunaan, KD & tujuan pembelajaran, video pembelajaran, TTS, profil penyusun, dan daftar rujukan). Tampilan ketiga yaitu tampilan petunjuk penggunaan. Tampilan ini berisi keterangan tombol *icon* yang ada pada media pembelajaran agar para pengguna memahami cara penggunaan media pembelajaran ini. Tampilan keempat dan kelima berisi Kompetensi Dasar & tujuan pembelajaran materi Hindu-Buddha kelas VII yang disajikan secara sekilas sebagai pengetahuan saja.

Tampilan keenam hingga kesepuluh berisi empat video pembelajaran. Video pembelajaran ini digunakan untuk membantu menjelaskan materi kepada para siswa. Media berupa video dipilih karena dapat menjangkau berbagai karakter siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat D.D. Panggabean dkk., yang menyatakan bahwa video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio-visual yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran dengan berbagai macam karakter siswa. Karena media video dapat digunakan dalam pembelajaran secara massal, kelompok, maupun individu. Selain itu, video menjadi media yang efektif karena sifatnya yang dapat diperbanyak, ditonton, dan dapat disajikan secara berulang-ulang. Video juga dapat memfasilitasi fenomena yang tidak dapat dijangkau oleh para siswa karena pengaruh waktu, kondisi, dan keadaan.

Tampilan kesebelas dan keduabelas berisi quiz teka-teki silang. Teka-teki silang ini dipilih sebagai salah satu penyajian quiz yang bersifat interaktif dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tanpa ia sadari. Karena pembelajaran ini disajikan secara menyenangkan

melalui permainan, mampu membawa semangat dan motivasi tersendiri ketika siswa mengerjakannya, serta memungkinkan adanya partisipasi aktif dari para siswa. Selain itu penggunaan teka-teki silang dalam proses pembelajaran membawa banyak manfaat, seperti mengasah daya ingat, melatih kemampuan berpikir kreatif, menambah kosakata, menambah rasa ingin tahu, dan menimbulkan rasa senang. Tampilan ketigabelas berisi keterangan singkat profil penyusun. Tampilan keempatbelas berisi daftar rujukan sumber yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini. Dan tampilan terakhir yaitu tampilan tambahan berisi kata mutiara, gambar, dan disertai dengan *background* yang ringan.

Setelah aplikasi media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang MASHINDHANES ini selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji kevalidan produk melalui validasi para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil penilaian validasi dari ahli materi mendapatkan skor 98%, validasi dari ahli media mendapatkan skor 96%, dan validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan skor 92%. Berdasarkan tabel kriteria produk, semua penilaian tersebut menyatakan bahwa media pembelajarannya ini sangat layak dan tidak perlu dilakukan revisi. Namun untuk menyempurnakan media pembelajaran ini, maka tetap dilakukan revisi sedikit sesuai dengan kritik saran dari para ahli.

B. Kendala dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang MASHINDHANES ini tentunya banyak ditemukan kendala-kendala. Mulai dari kendala saat proses pembuatan media pembelajaran hingga kendala saat pelaksanaan uji coba media kepada siswa.

Adapun kendala yang dialami peneliti saat proses pembuatan media yaitu mulai dari pemilihan media pembelajaran yang cocok untuk permasalahan pembelajaran yang ditemukan di sekolah, yang akhirnya

dipilihlah media berupa video pembelajaran dan teka-teki silang ini. Kemudian pemilihan aplikasi atau platform yang efektif untuk pembuatan media, yang akhirnya dipilihlah aplikasi KineMaster untuk membuat video pembelajaran, Wordwall untuk membuat teka-teki silang, dan iSpring Suite 10 untuk menggabungkannya. Durasi pembuatan video dan file video yang terlalu besar memerlukan beberapa kali revisi pembuatan. Sehingga, banyak waktu yang dihabiskan peneliti untuk proses pembuatan dan penggabungan media pembelajaran tersebut menjadi sebuah aplikasi.

Sedangkan kendala yang dialami peneliti saat pelaksanaan uji coba media kepada siswa pada tanggal 30 Agustus 2022 yaitu pembelajaran telah dilakukan secara *offline* dan sekolah memang tidak memperkenankan siswa membawa hp, sehingga uji coba media pembelajaran harus dilakukan di Lab. komputer madrasah dengan jumlah komputer dan jaringan internet yang terbatas. Kendala yang kedua yaitu pada saat pengerjaan soal *pre test* di Lab. komputer, siswa harus *log in* ke email terlebih dahulu untuk mengerjakan soal *pre test* yang disajikan di google form. Hal ini kurang diantisipasi oleh peneliti sehingga menghabiskan banyak waktu pembelajaran yang seharusnya telah digunakan untuk uji coba media pembelajaran MASHINDHANES. Sehingga waktu yang tersisa digunakan peneliti untuk mengoptimalkan pengerjaan pre tes dan uji coba media pembelajaran kepada siswa kelas VII B yang tinggal di pondok. Karena mereka yang tinggal di pondok, tidak memiliki akses untuk menggunakan hp atau laptop. Sedangkan untuk siswa yang tidak mondok dapat melanjutkan pengerjaan *pre test* dan penggunaan media pembelajaran MASHINDHANES tersebut di rumah masing-masing melalui hp atau laptop.

Dua hari berikutnya yaitu pada tanggal 1 September 2022, peneliti melaksanakan *post test* dan pemberian angket respon siswa. Di sini tidak ditemukan kendala seperti saat pelaksanaan *pre test* sebelumnya. Karena saat pelaksanaan *post test* dan angket respon siswa, peneliti telah menyediakan soal *post test* dan angket respon siswa dalam bentuk

lembaran-lembaran kertas print kepada siswa kelas VII B di kelas, sehingga kendala-kendala dalam pembelajaran dapat minimalisir.

C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya. Jadi setelah proses pembuatan produk media pembelajaran ini selesai dan telah dilakukan validasi media, langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba produk kepada para siswa. Setelah media pembelajaran diuji cobakan, kemudian dilakukan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini evaluasi pembelajaran dianalisis dari perbandingan hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa kelas VII B setelah penggunaan media pembelajaran.

Analisis data pada *one group pre test* dan *post test* ini menggunakan uji *paired sample t test* pada SPSS. Namun sebelum dilakukan uji *paired sample t test* perlu dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyaratnya. Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro Wilk* pada tabel 4.14, didapatkan nilai signifikansi *pre test* dan *post test* sebesar 0,398 dan 0,089. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre test* dan *post test* lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$), maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya data hasil *pre test* dan *post test* siswa dilakukan analisis secara deskriptif yang terdapat pada tabel 4.15. Tujuan dilakukan analisis secara deskriptif yaitu untuk menjabarkan data penelitian secara sederhana, yaitu dengan melihat perbandingan rata-rata (Mean) *pre test* dan *post test* siswa. Dari hasil *pre test* dan *post test* siswa didapatkan peningkatan nilai rata-rata (Mean) yaitu dari 58,5 menjadi 80,5. Karena nilai *post test* lebih besar, maka secara deskriptif dapat dikatakan adanya perbedaan rata-rata hasil *pre test* dan *post test* siswa.

Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka dilakukan penafsiran atau interpretasi hasil uji *paired sample t test* yang terdapat pada tabel 4.16. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test*, karena nilai $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara nilai *pre test* dan *post test* siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang MASHINDHANES dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian dari Bayinah Ilham K, Sri Sumaryati, dan Sohidin yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video berkombinasi Teka-Teki Silang terhadap Minat Belajar Siswa Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media video yang dikombinasikan dengan teka-teki silang untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan membandingkan skor rata-rata antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ atau t_{hitung} sebesar $4,045 > 2,002$ dan skor rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol ($83,93 > 62,53$). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video berkombinasi teka-teki silang berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa.⁶⁴

Selain itu, penelitian yang lainnya dilakukan oleh Haris Al Anshori dengan judul “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”. Berdasarkan hasil validasi ahli media didapatkan hasil kevalidan sebesar 74%, ahli materi

⁶⁴ Kusti'ah dkk., *Op. Cit.*, hlm. 99.

sebesar 88%, ahli pembelajaran sebesar 92%, dan hasil uji t yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,005$, maka didapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil respon siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran teka-teki silang.⁶⁵

⁶⁵ Anshori, *Op. Cit.*, hlm. xviii.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang MASINDHANES yang disajikan dalam bentuk tampilan HTML dan/atau aplikasi android ini telah melalui beberapa serangkaian proses, mulai dari proses validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran (guru IPS), uji coba media dan pengisian angket respon siswa kepada 20 siswa kelas VII B MTsN 7 Kediri dan telah melalui proses revisi produk media pembelajaran. Dari serangkaian proses penelitian dan pengembangan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII di MTsN 7 Kediri ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi atau platform KineMaster, Wordwall, iSpring Suite 10, dan Web2Apk. Media pembelajaran ini memuat petunjuk penggunaan, KD dan tujuan pembelajaran, video pembelajaran, teka-teki silang, profil penyusun, dan daftar referensi. Setelah tahap pengembangan selesai, produk mendapatkan hasil validasi ahli materi sebesar 98% dengan kategori sangat layak, ahli media sebesar 96% dengan kategori sangat layak, dan ahli pembelajaran sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Dan peneliti telah melakukan revisi produk berdasarkan kritik atau saran dari para ahli sebelum diuji cobakan kepada siswa.
2. Terdapat beberapa kendala yang dialami selama proses pembuatan produk mulai dari pemilihan media, pemilihan aplikasi/platform yang

efektif untuk membuat video dan teka-teki silang, durasi video dan file yang terlalu besar, hingga saat proses pelaksanaan uji coba media pembelajaran yang dilakukan dengan komputer dan jaringan internet terbatas yang kurang diantisipasi oleh peneliti.

3. Hasil evaluasi dari uji coba media pembelajaran MASHINDHANES kepada 20 siswa kelas VII B dengan bantuan aplikasi SPSS ini diperoleh peningkatan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* yaitu dari nilai 58,5 menjadi 80,5. Maka secara deskriptif dapat dikatakan adanya perbedaan rata-rata hasil *pre test* dan *post test* siswa. Dan dari hasil uji *paired sample t test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena hasil uji *paired sample t test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara nilai *pre test* dan *post test* siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang MASHINDHANES dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Serta dari hasil angket respon siswa diperoleh hasil sebesar 94,6 % atau termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MASHINDHANES tergolong menarik.

B. Saran

Media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang yang peneliti kembangkan ini diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha kepada para siswa kelas VII MTsN 7 Kediri. Dan agar lebih optimal, maka ada beberapa saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut yaitu sebaga berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Adapun saran pemanfaatan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang MASHINDHANES adalah sebagai berikut:

- Media ini dapat digunakan pada mata pelajaran IPS kelas VII dengan materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha.
- Diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara bersama di kelas atau belajar secara mandiri dengan cara mendownloadnya di hp android.
- Ketika aplikasi media pembelajaran ini telah didownload di hp android, maka media pembelajaran dapat digunakan secara daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan).

2. Saran Diseminasi

Media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang MASHINDHANES ini diharapkan tidak hanya digunakan secara terbatas pada siswa kelas VII MTsN 7 Kediri, melainkan juga dapat digunakan oleh siswa kelas VII di SMP/MTs lainnya sebagai media pembelajaran tambahan yang mudah dimiliki siswa secara individu.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang ini bisa lebih optimal, maka perlu adanya pengembangan produk lebih lanjut yang dapat dilakukan oleh peneliti lainnya, diantaranya sebagai berikut:

- Diharapkan para peneliti lain yang akan mengembangkan media pembelajaran sejenis dapat mengembangkannya pada materi IPS lainnya atau mata pelajaran lainnya dengan lebih memperhatikan karakteristik siswa dan permasalahan pembelajaran yang dihadapi pada pembelajaran tersebut.
- Dalam pengembangan media video pembelajaran dan teka-teki silang tidak hanya terbatas pada penggunaan aplikasi/platform

KineMaster dan Wordwall, sehingga peneliti lain dapat menggunakan aplikasi lain yang lebih efektif dan efisien.

- Harapan peneliti semoga para pengembang produk selanjutnya bisa lebih memperluas ide dan kreativitasnya dalam mengembangkan produk media pembelajaran sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Haris Al. 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: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. 2021. "*Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif menggunakan Platform Wordwall.net pada Siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang.*" Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arrahim, dan Dadan R. Saleh. 2021. "Penggunaan Media Pengembangan Video sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol.IX No.2.
- Badan Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "*Pengertian Teka-Teki.*" (<https://www.kbbi.web.id/teka-teki>), diakses 23 Juni 2021.
- Batubara, Hamdan H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Daulai, Afrahul Fadhila. 2021. "Politik Kebijakan Pemerintah tentang Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional." *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam* Vol.X No.1.
- Fahrurrozi, Muh., dan Mohzana. 2020. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Lombok: Insan Institute.
- Fauziyyah, Zahratul. 2019. "*Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang.*" Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fourwanto, M Agung. 2017. "*Pengembangan Media Teka Teki Silang Biologi untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP*

Negeri 9 Bandar Lampung.” Skripsi: UIN Raden Intan Lampung.

Ikfina Kamalia Rizqi. 2012. “*Hadits tentang Media Pembelajaran.*” (<https://fimelrizqi.blogspot.com/2012/04/hadits-tentang-media-pembelajaran.html>), diakses 25 Oktober 2021.

Kementerian Agama RI. 2016. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Solo: Fatwa.

Kusti'ah, Bayinah Ilham dkk. 2018. “Pengaruh Penggunaan Video berkombinasi Teka-Teki Silang terhadap Minat Belajar Siswa Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan.” *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi UNS* 4 No.1 April.

Octavia, Shilphy A. 2021. *Profesionalisme Guru dalam Memahami Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish.

Official Website MTsN 7 Kediri. “*Sejarah Madrasah.*” (<https://mtsnegeri7kediri.blogspot.com/p/sejarah-madrasah.html>), diakses 15 November 2022.

Panggabean, D. D. dkk. 2021. *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA dengan Whiteboard Animation*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Purdiasih, Rusni Deden. “Meta-Aanalisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD.” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.

Rahma, Qodarianti, dan Umar Effendy. “Penerapan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang.” *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* Vol.4 No.2 (2017): 3.

Rayanto, Yudi H., dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Rosyid, Moh. Zaiful dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.

- Rosyid, Moh. Zaiful dkk. 2019. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran: berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, Apri Bayu. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA/MA." Skripsi: UIN Raden Intan Lampung.
- Septian, Damar dkk. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Learning Cycle pada Materi Alat Optik menggunakan Flash dalam Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII." *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* Vol.6 No. 1.
- Shofiatuz Zahro, Widha. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas III di SD Aisyiyah Malang." Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sumiharsono, M. R., dan H. Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Susanti, Wilda. 2021. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Mandiri pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Syafi'i, Ahmad dkk. 2018. "Studi tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol.2 No.2.
- Tri Yuniyatul, Khikmah. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash." Skripsi: UNNES.
- Ulfayanti, Nur. 2017. "Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Di SMA Negeri 12 Makassar." Skripsi: UIN Alauddin Makassar.

Wawancara dengan Bapak M. Fatichur Roziq, M.Pd., selaku Guru IPS MTsN 7 Kediri pada tanggal 18 Juli 2021.

LAMPIRAN

Lampiran I: Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1738/Un.03.1/TL.00.1/08/2022 12 Agustus 2022
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. kepala MTsN 7 Kediri
 di
 Kabupaten Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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 : Rizkia Ananda Rahmatulloh
 NIM : 17130155
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2022/2023
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri**
 Lama Penelitian : **Agustus 2022** sampai dengan **Oktober 2022** (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.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

 Wakil Dekan Bidang Akademik

 Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran II: Surat Keterangan Telah Penelitian dari MTsN 7 Kediri



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEDIRI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 KEDIRI
 Jl. Kebonsari No.1 Kencong Kepung Kediri 64293
 Telepon. (0354) 394020 Email : mail@mtsn7kediri.sch.id
 Website : www.mtsn7kediri.sch.id

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 971 / Mts.13.33.07 /PP.00.5./09/ 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ABAS SHOFWAN, S.Pd, M.Pd.I
 Jabatan : Kepala MTsN 7 Kediri
 NIP : 198111262005011002
 Alamat : Jl. Kebonsari No. 1 Kencong Kepung Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Rizka Ananda Rahmatulloh
 NIM : 17130155
 Prodi : Pendidikan IPS
 Asal : Universitas Islam Negeri Malang

Telah melaksanakan kegiatan Penelitian di MTsN 7 Kediri mulai tanggal 30 Agustus s,d 3 September 2022. Dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri.**
 Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 17 September 2022
 Kepala,

 Abas Shofwan

Lampiran III: Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B- 4311 /Un.03/FITK/PP.00.9/08/2022 12 Agustus 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
 Rika Inggit Asmawati, MA
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rizkia Ananda R.
 NIM : 17130155
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
 Dekan Bid. Akademik

 Ahmad Walid, M.A.
 08232000031002

Lampiran IV: Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-49/O/Un.03/FITK/PP.00.9/08/2022 12 Agustus 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
 Rika Inggit Asmawati, MA
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rizkia Ananda R.
 NIM : 17130155
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video
 Pembelajaran dan Teka Teki Silang dalam
 Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran
 IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Perkenan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 Muhammad Walid, M.A
 197308232000031002

Lampiran V: Surat Validator Ahli Pembelajaran (Guru IPS)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-4812/Un.03/FITK/PP.00.9/08/2022 12 Agustus 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Pembelajaran)

Kepada Yth.
 M. Fatichur Roziq, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rizkia Ananda R.
 NIM : 17130155
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 Muhammad Walid, M.A
 197308232000031002

Lampiran VI: Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Angket Penilaian Ahli Materi
**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki
 Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di
 MTsN 7 Kediri**

Nama : Rika Inggit Asmawati, M.A.
 NIP : 198812062020122003
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 Ilmu Sejarah
 Alamat : Perum Safe Garden CS, Jl. Tebo Selatan, Sukun

A. Pengantar

Berdasarkan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, di sini peneliti bermaksud memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaiannya mengenai media pembelajaran tersebut. Agar nantinya dapat diketahui seberapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran kepada para siswa. Selain itu, pendapat berupa kritik dan saran dari Bapak/Ibu juga diharapkan dapat berguna sebagai acuan dalam perbaikan media pembelajaran tersebut kedepannya.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk mencermati isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom "penilaian" sesuai penilaian Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang yang dikembangkan.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

C. Aspek Penilaian

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.				✓	
2.	Kebenaran isi materi yang disampaikan.					✓
3.	Keruntutan isi materi yang disampaikan.					✓
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan siswa.					✓
5.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					✓
6.	Penjelasan dalam video pembelajaran mudah dipahami.					✓
7.	Kuis teka-teki silang (TTS) yang disajikan sesuai dengan isi materi.					✓
8.	Materi pembelajaran disajikan secara menarik.					✓
9.	Materi pembelajaran mampu menumbuhkan semangat belajar siswa.					✓
10.	Materi pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa.					✓
JUMLAH						

D. Lembar Kritik dan Saran

~~Suara background kurang terdengar.~~
Soal pretest disesuaikan dg soal HOTS

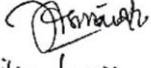
E. Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri” 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, 19 Agustus 2022

Validator,


(Rika Lysita A)

Lampiran VII: Lembar Angket Validasi Ahli Media

Angket Penilaian Ahli Media

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri

Nama : Rika Inggit Asnawati, M.A.
 NIP : 198812062020122003
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 Ilmu Sejarah
 Alamat : Perum Sate Garden 05, Jl. Tebo Selatan, Sukun

A. Pengantar

Berdasarkan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, di sini peneliti bermaksud memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaiannya mengenai media pembelajaran tersebut. Agar nantinya dapat diketahui seberapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran kepada para siswa. Selain itu, pendapat berupa kritik dan saran dari Bapak/Ibu juga diharapkan dapat berguna sebagai acuan dalam perbaikan media pembelajaran tersebut kedepannya.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk mencermati isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom "penilaian" sesuai penilaian Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang yang dikembangkan.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

C. Aspek Penilaian

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan visualisasi media pembelajaran.					✓
2.	Jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai.					✓
3.	Tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran.					✓
4.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dan gambar dengan materi.				✓	
5.	Komposisi teks dan gambar dalam media pembelajaran sesuai.					✓
6.	Teka-teki silang (TTS) yang disajikan menarik.					✓
7.	Tampilan video pembelajaran yang disajikan menarik.					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
9.	Tombol media pembelajaran mudah digunakan dan ukurannya sesuai.				✓	
10.	Urutan dan isi media pembelajaran terstruktur.					✓
JUMLAH						

D. Lembar Kritik dan Saran

<p>Suara & / volume suara background terlalu keras</p>
--

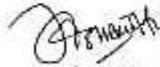
E. Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri" 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, 19 Agustus 2022

Validator,


(Rika Lusita A)

Lampiran VIII: Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran (Guru IPS)

Angket Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri

Nama : M. FATIeHUR ROZIQ
 NIP : -
 Instansi : MTsN 7 KEDIRI
 Pendidikan : S-2
 Alamat : RT 03 RW 03 KEMIRI - KANDAWAN
 KEDIRI

A. Pengantar

Berdasarkan media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, di sini peneliti bermaksud memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaiannya mengenai media pembelajaran tersebut. Agar nantinya dapat diketahui seberapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran kepada para siswa. Selain itu, pendapat berupa kritik dan saran dari Bapak/Ibu juga diharapkan dapat berguna sebagai acuan dalam perbaikan media pembelajaran tersebut kedepannya.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk mencermati isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom "penilaian" sesuai penilaian Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran berbasis video pembelajaran dan teka-teki silang yang dikembangkan.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

C. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran.					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa.				✓	
3.	Media yang dikembangkan mudah dioperasikan.				✓	
4.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.					✓
5.	Kebenaran isi materi yang disampaikan.					✓
6.	Teka-teki silang (TTS) yang disajikan sesuai dengan materi.					✓
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif.					✓
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih semangat belajar.				✓	
9.	Media pembelajaran dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri.					✓
10.	Media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa.				✓	
JUMLAH						

D. Lembar Kritik dan Saran

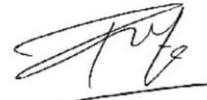
E. Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri**" 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.

Kediri, 23-08-2022

Validator,



Dr. Fatmahan Rosyidi

Lampiran IX: Lembar Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa

Nama : Azka Miftahur Rohmah

Kelas : VII B (76)

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, adik-adik silahkan menggunakan dan memahami aplikasi "Media Pembelajaran MASHINDHANES (Masa Hindu-Buddha di Indonesia)".
2. Kemudian berilah tanda *check* (✓) pada salah satu jawaban sesuai dengan penilaian kalian masing-masing.
3. Keterangan makna dari angka pilihan adalah sebagai berikut:

Penilaian:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

B. Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media pembelajaran ini mudah digunakan?					✓
2.	Apakah tampilan media pembelajaran yang disajikan sangat menyenangkan?					✓
3.	Apakah petunjuk penggunaan media yang disajikan mudah dipahami?					✓
4.	Apakah jenis dan ukuran teks yang digunakan dapat terbaca?					✓
5.	Apakah video pembelajaran yang disajikan membantu kalian dalam memahami materi?					✓
6.	Apakah kuis teka-teki silang (TTS) yang disajikan menyenangkan?					✓
7.	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?					✓

8.	Apakah media ini membantu kalian memahami materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha?					✓
9.	Apakah materi yang disajikan dapat dipelajari secara mandiri?					✓
10.	Apakah media pembelajaran ini dapat membantu kalian dalam meningkatkan semangat belajar?					✓
JUMLAH						

C. Lembar Pesan dan Kesan

Video pembelajaran sangat mudah difahami dan juga menyenangkan. Animasi dalam video sangat membantu dalam memahami pelajaran. Mem. buat pelajaran lebih mudah dimengerti dan juga menyenangkan tentunya.

Untuk mbak²/kakak² tetap semangat :)

Lampiran X: Hasil Angket Respon Siswa

Microsoft Excel window: Hasil Uji Coba 7B.xlsx

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1	Cap waktu	Nama Lengkap	Kelas	Apakah tr	Apakah ts	Apakah p	Apakah je	Apakah vi	Apakah k	Apakah b	Apakah tr	Apakah tr	Apakah media pembelajaran ini dapat membantu kalian dalam					
2	1/9/2022	Ahmad Rasyid Syam Azizi	7B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
3	1/9/2022	A'izzah Aimmatul Khoiriyah	7B	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
4	1/9/2022	Alan Mirza Al Fajar	7B	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4					
5	1/9/2022	Annisa'ul Zahra'ii Batul	7B	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5					
6	1/9/2022	Arrafi Yoko Rahmadanu	7B	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5					
7	1/9/2022	Asya Almas Aulya Aly	7B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
8	1/9/2022	Aurel Dwi Nastasya	7B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
9	1/9/2022	Azka Miftahur Rohmah	7B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
10	1/9/2022	Dzikrul Muhammad Baghdad	7B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
11	1/9/2022	Gigih Khanim Prayogo	7B	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5					
12	1/9/2022	Hafizh Fikar Azizi	7B	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4					
13	1/9/2022	M. Bagas Maulana A.	7B	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4					
14	1/9/2022	M. Ferdianto	7B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
15	1/9/2022	M. Asyiyak	7B	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4					
16	1/9/2022	Muthohar Abdul	7B	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5					
17	1/9/2022	Salma Dini Nurussifa	7B	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4					
18	1/9/2022	Siti Zulva Maulaaya	7B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
19	1/9/2022	Syafalia Nur Farida	7B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
20	1/9/2022	Tarisatul Mawaddah	7B	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4					
21	1/9/2022	Zulfa Nur Aulia	7B	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5					
22																		

Worksheet tabs: Hasil Pre Test, Hasil Post Test, Hasil Angket Siswa

Windows taskbar: READY, 100%

Lampiran XI: Soal *Pre Test* dan *Post Test* Siswa

Soal *Pre Test*

Soal Pre Test

Nama:

Kelas:

Absen:

|

Berilah tanda (X) pada jawaban yang paling tepat!

- Pada awalnya kegiatan perdagangan antara India dan Cina dilakukan melalui jalur darat. Jalur ini dikenal dengan sebutan jalur...
 - Emas
 - Sutera
 - Rempah-rempah
 - Minyak wangi
- Menurut pendapat tokoh FDK. Bosch masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia karena adanya peran aktif para pelajar Indonesia yang telah belajar agama Hindu-Buddha ke India. Teori ini dikenal dengan sebutan teori...
 - Waisya
 - Brahmana
 - Arus Balik
 - Ksatria
- Perhatikan nama komoditas di bawah ini!
 - Kain sutera
 - Sayur-mayur
 - Rempah-rempah
 - Wewangian
 - Persenjataan
 Di antara pilihan tersebut, yang termasuk komoditas yang laris diperdagangkan di Eropa yaitu...
 - 1, 2 dan 3
 - 2, 3 dan 4
 - 1, 3 dan 4
 - 3, 4 dan 5
- Agama Hindu-Buddha masuk ke Indonesia karena dibawa oleh para pedagang India yang menetap di Indonesia. Mereka kemudian menikah dengan para perempuan pribumi. Teori ini dikenal dengan sebutan teori...
 - Waisya
 - Ksatria
 - Brahmana
 - Arus Balik
- Berubahnya kepemimpinan yang awalnya dipimpin oleh seorang kepala suku menjadi dipimpin oleh seorang raja adalah pengaruh masuknya agama Hindu-Buddha ke Indonesia di bidang...
 - Kebudayaan
 - Pemerintahan

- c. Sosial
 - d. Agama
6. Salah satu kerajaan besar di Indonesia yang mampu menguasai jalur lalu lintas dan perdagangan laut, serta menjadi pusat untuk belajar agama Buddha ialah kerajaan.....
 - a. Majapahit
 - b. Kediri
 - c. Sriwijaya
 - d. Kutai
 7. Kerajaan Hindu-Buddha yang terbesar di Indonesia letaknya berada di daerah Jawa Timur. Kerajaan ini didirikan oleh Raden Wijaya. Kerajaan yang dimaksud adalah kerajaan.....
 - a. Kutai
 - b. Majapahit
 - c. Medang
 - d. Tarumanegara
 8. Pahatan-pahatan yang ada pada dinding candi dan berisi kisah-kisah adalah pengertian dari....
 - a. Stupa
 - b. Wayang
 - c. Relief
 - d. Prasasti
 9. Semboyan dari bangsa Indonesia yaitu "Bhineka Tunggal Ika" artinya berbeda-beda tetapi tetap satu. Semboyan ini bersumber dari kitab....
 - a. Negarakertagama
 - b. Sutasoma
 - c. Bharatayuda
 - d. Pararaton
 10. Candi Tegowangi dan Candi Surowono di Pare merupakan contoh peninggalan dari kerajaan...
 - a. Majapahit
 - b. Kediri
 - c. Sriwijaya
 - d. Singosari

Soal Post Test

Soal Post Test

80

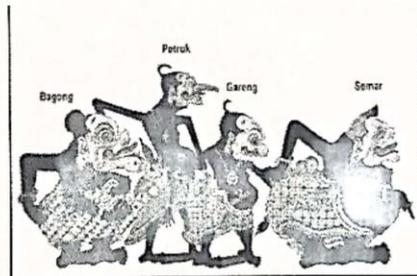
Nama: ~~Azka~~ Miftahur RahmahKelas: ~~VII~~ B (7b)

Absen: 11 (sebelas)

Berilah tanda (X) pada jawaban yang paling tepat!

1. Agama Hindu-Buddha masuk ke Indonesia dibawa oleh kalangan bangsawan dan prajurit. Pernyataan ini sesuai dengan teori....
 - ~~a~~ Ksatria
 - b. Brahmana
 - c. Arus Balik
 - d. Waisya
2. Salah satu teori masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia menyatakan bahwa agama Hindu-Buddha ada di Indonesia karena dibawa oleh para golongan Brahmana. Teori ini dikemukakan oleh tokoh bernama....
 - a. N.J. Krom
 - b. C.C. Berg, Mookerji, J.L. Moens
 - c. Jc. Van Leur
 - ~~d~~ F.D.K. Bosch
3. Di bawah ini yang **bukan** termasuk keuntungan bagi bangsa Indonesia dengan adanya peralihan rute dagang melalui jalur laut yaitu....
 - a. Menjadi tempat transit bagi para pedagang Cina dan pedagang India
 - b. Masyarakat Indonesia ikut aktif dalam kegiatan perdagangan
 - c. Tidak terjadi kontak hubungan antara India-Indonesia dan Cina-Indonesia
 - d. Pengaruh agama Hindu-Buddha berkembang di Indonesia
4. Kerajaan Hindu yang terletak di daerah Muara Kaman, Kalimantan Timur dan menjadi kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah kerajaan....
 - a. Tarumanegara
 - ~~b~~ Kutai
 - c. Sriwijaya
 - d. Kediri
5. Untuk mencegah perpecahan saudara, Raja Airlangga membagi Kerajaan Medang menjadi dua yaitu....
 - ~~a~~ Kerajaan Medang dan Kerajaan Jenggala
 - b. Kerajaan Majapahit dan Kerajaan Janggal
 - c. Kerajaan Jenggala dan Kerajaan Kediri
 - d. Kerajaan Kediri dan Kerajaan Singosari

6. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha. Kerajaan ini berhasil mempersatukan wilayah nusantara ketika berada di bawah pemerintahan raja....
- Gajah Mada
 - Raden Wijaya
 - Hayam Wuruk
 - Airlangga
7. Raja yang berhasil membawa Kerajaan Kediri mencapai puncak kejayaan dan terkenal dengan sumpahnya ialah raja...
- Jayabaya
 - Raden Wijaya
 - Airlangga
 - Kertajaya
8. Perpaduan antara dua kebudayaan atau lebih yang berbeda menjadi kebudayaan yang baru adalah pengertian dari...
- Modernisasi
 - Asimilasi
 - Sosialisasi
 - Akulturasi
9. Gambar di bawah merupakan pertunjukan karya sastra yang menggabungkan antara cerita Mahabarata dari India dengan karya seni dari Indonesia. Pertunjukan karya sastra ini dinamakan dengan...



- Wayang orang
 - Wayang kulit
 - Ketoprak
 - Ludruk
10. Yang **bukan** termasuk bentuk akulturasi antara budaya Hindu-Buddha dengan Indonesia yaitu....
- Bentuk candi yang berundak-undak
 - Pertunjukan wayang kulit
 - Dinding candi yang berisi kisah Sang Buddha dan lingkungan Indonesia
 - Dinding masjid yang berisi tulisan kaligrafi

Lampiran XII: Hasil Pre Test dan Post Test Siswa

Hasil Pre Test

Cap waktu	Total sk	Nama Lengkap	Kelas	Pada awal Skor	Menurut f Skor	termasuk komodita yang Skor	Agama Hiri Skor	Berbahasn Skor	Salah satu Skor	Kerajaan f Skor	Pahatan-p Skor
2022/08/31 70.00	70	:SYAFALIA NUR FA	7B	b. Sutera 10.00 / 10	c. Arus Bal 10.00 / 10	c. 1, 3 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	d. Kutai 0.00 / 10	c. Medang 0.00 / 10	d. Prasasti 0.00 / 10
2022/08/31 60.00	60	:hafizh fikar azizi	7B	a. Emas 0.00 / 10	c. Arus Bal 10.00 / 10	b. 2, 3 dan 10.00 / 10	c. Brahma 0.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	d. Sriwijay 10.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 40.00	40	:zulfa nur aulia	7B	c. Rempah 0.00 / 10	c. Arus Bal 10.00 / 10	c. 1, 3 dan 10.00 / 10	d. Arus Ba 0.00 / 10	d. Agama 0.00 / 10	d. Kutai 0.00 / 10	d. Taruma 0.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 60.00	60	:Asya Almas Aulya	7B	a. Emas 0.00 / 10	c. Arus Bal 10.00 / 10	c. 1, 3 dan 10.00 / 10	c. Brahma 0.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	c. Sriwijay 10.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	d. Prasasti 0.00 / 10
2022/08/31 70.00	70	:Alan mirza al-faja	7B	a. Emas 0.00 / 10	a. Waisya 0.00 / 10	c. 1, 3 dan 10.00 / 10	b. Ksatria 0.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	c. Sriwijay 10.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	d. Prasasti 0.00 / 10
2022/08/31 50.00	50	:azka miftahur roh	7B	c. Rempah 0.00 / 10	b. Brahma 0.00 / 10	b. 2, 3 dan 10.00 / 10	d. Arus Ba 0.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	a. Majapal 0.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 30.00	30	:TARISATUL MAWU	7B	c. Rempah 0.00 / 10	d. Ksatria 0.00 / 10	a. 1, 2 dan 10.00 / 10	d. Arus Ba 0.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	c. Sriwijay 10.00 / 10	a. Kutai 0.00 / 10	d. Prasasti 0.00 / 10
2022/08/31 40.00	40	:Aurel dwi natasya	7B	a. Emas 0.00 / 10	a. Waisya 0.00 / 10	d. 3, 4 dan 10.00 / 10	d. Arus Ba 0.00 / 10	c. Sosial 0.00 / 10	c. Sriwijay 10.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 30.00	30	:Annisa'ul Zahra'ul	7B	c. Rempah 0.00 / 10	a. Waisya 0.00 / 10	a. 1, 2 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	d. Kutai 0.00 / 10	d. Taruma 0.00 / 10	d. Prasasti 0.00 / 10
2022/08/31 70.00	70	:ARRAFI YOKO RAI	7B	b. Sutera 10.00 / 10	a. Waisya 0.00 / 10	c. 1, 3 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	d. Agama 0.00 / 10	d. Kutai 0.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 80.00	80	:Muhammad Ashfi	7B	b. Sutera 10.00 / 10	d. Ksatria 0.00 / 10	a. 1, 2 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	c. Sriwijay 10.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 70.00	70	:salma dini nuruss	7B	b. Sutera 10.00 / 10	b. Brahma 0.00 / 10	a. 1, 2 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	a. Majapal 0.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 80.00	80	:MOCHAMMAD FE	7B	b. Sutera 10.00 / 10	b. Brahma 0.00 / 10	c. 1, 3 dan 10.00 / 10	c. Brahma 0.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	c. Sriwijay 10.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 40.00	40	:SITI ZULVA MAUJ	7B	b. Sutera 10.00 / 10	b. Brahma 0.00 / 10	d. 3, 4 dan 10.00 / 10	d. Arus Ba 0.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	a. Majapal 0.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	a. Stupa 0.00 / 10
2022/08/31 50.00	50	:Mochammad bag	7B	c. Rempah 0.00 / 10	c. Arus Bal 10.00 / 10	d. 3, 4 dan 10.00 / 10	c. Brahma 0.00 / 10	c. Sosial 0.00 / 10	a. Majapal 0.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 90.00	90	:Dzikrul Muhammi	7B	b. Sutera 10.00 / 10	c. Arus Bal 10.00 / 10	a. 1, 2 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	c. Sriwijay 10.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 70.00	70	:A'IZZAH AIMMATI	7B	b. Sutera 10.00 / 10	c. Arus Bal 10.00 / 10	a. 1, 2 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	a. Majapal 0.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 80.00	80	:MUTHOHAR ABDU	7B	b. Sutera 10.00 / 10	c. Arus Bal 10.00 / 10	c. 1, 3 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	a. Kebuda 0.00 / 10	c. Sriwijay 10.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 60.00	60	:Gigih Khamim Pre VII	B	a. Emas 0.00 / 10	b. Brahma 0.00 / 10	d. 3, 4 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	b. Pemerl 10.00 / 10	c. Sriwijay 10.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10
2022/08/31 50.00	50	:Ahmad Rasyid Sy	7B	b. Sutera 10.00 / 10	b. Brahma 0.00 / 10	c. 1, 3 dan 10.00 / 10	a. Waisya 10.00 / 10	a. Kebuda 0.00 / 10	a. Majapal 0.00 / 10	b. Majapa 10.00 / 10	c. Relief 10.00 / 10

Hasil Post Test

Cap waktu	Total skor	Nama Lengkap	Kelas	Agama Hinc	Salah satu te	Di bawah ini	Kerajaan	Untuk mencegah	pe Kerajaan M	Raja yang b	Perpaduan a	Gambar di b	Indonesia yaitu...
1/9/2022	70	Ahmad Rasyid S	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Id. Kediri	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kb.	Pertunjukkan wayang kulit
1/9/2022	80	A'izzah Aimmatti	7B	d. Waisya	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	90	Alan Mirza Al Faja	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	60	Annisa'ul Zahra'ul	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ia. Taruma	a. Kerajaan Medan	a. Gajah Ma	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	100	Arrafi Yoko Rai	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Jengga	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	90	Asya Almas Auly	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	60	Aurel Dwi Nasta	7B	a. Ksatria	d. F.D.K. B.c.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	a. Gajah Ma	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding candi yang berisi kisah Sang Buc
1/9/2022	80	Azka Miftahur R	7B	a. Ksatria	d. F.D.K. B.c.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	100	Dzikrul Muham	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Jengga	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	90	Gigih Khamim P	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	70	Hafizh Fikar Azi	7B	a. Ksatria	b. C.C. Berg.	Mookerji, J.L.	b. Kutai	a. Kerajaan Jengga	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding candi yang berisi kisah Sang Buc
1/9/2022	80	M. Bagas Maula	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	b. Raden Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	80	M. Ferdianto	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ia. Taruma	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	90	M. Astiyak	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	100	Muthohar Abdul	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Jengga	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	90	Salma Dini Nuru	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	70	Siti Zulva Maula	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	b. Raden Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Ludruk d.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	80	Syafalia Nur Far	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	a. Gajah Ma	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	70	Tarisatul Mawad	7B	a. Ksatria	c. Je. Van Lec.	Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	c. Hayam Wa.	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Ludruk d.	Dinding masjid yang berisi tulisan kaligra
1/9/2022	60	Zulfa Nur Aulia	7B	a. Ksatria	a. N.J. Kron	c. Tidak terjadi	Ib. Kutai	a. Kerajaan Medan	a. Gajah Ma	Jayabaya d.	Akulturalasi b.	Wayang kd.	Dinding candi yang berisi kisah Sang Buc

Lampiran XIII: Dokumentasi Pembelajaran



Dokumentasi Penyiapan Komputer di Lab. Komputer MTsN 7 Kediri



Dokumentasi Siswa Mengerjakan Soal *Pre Test*



Dokumentasi Penggunaan Media Pembelajaran MASHINDHANES



Dokumentasi Siswa Mengerjakan Soal *Post Test* & Buku Panduan Media Pembelajaran MASHINDHANES



Dokumentasi Penelitian melalui Grup WA Kelas VII B

Lampiran XIV: Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 PRODI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
 Jalan Gajayana No. 50 Telepon (0341) 552398
 Website: www.fitik.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Rizkia Ananda Rahmatulloh
NIM : 17130155
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dan Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Kediri
Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	25 Agustus 2021	Revisi BAB I, II, III	
2.	18 Agustus 2022	Konsultasi Angket Ahli dan Angket Siswa	
3.	19 Agustus 2022	Revisi Angket	
4.	31 Oktober 2022	Konsultasi BAB IV, V, dan VI	
5.	7 November 2022	Konsultasi Keruntutan BAB I-VI	
6.	22 November 2022	Revisi BAB IV, V, dan VI	
7.	25 November 2022	Konsultasi Buku Panduan Media Pembelajaran	
8.	30 November 2022	ACC	

Malang, 1 Desember 2022
 Mengetahui,
 Kajur PIPS,

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
 NIP. 197107012006042001

Lampiran XV: Biodata Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Rizkia Ananda Rahmatulloh
NIM : 17130155
Tempat Tanggal Lahir : Kediri, 11 Juni 1999
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Jalan Saroja 125 Desa Tulungrejo Kecamatan Pare
Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur
Email : Rizkianarahma123@gmail.com

Malang, 21 November 2022
Mahasiswa,

Rizkia Ananda Rahmatulloh
NIM. 17130155