

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII
ICP MTs DARUSSALAM KADEMANGAN BLITAR**

Skripsi



Oleh

Moch. Haki Asofi

NIM. 18130112

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII
ICP MTs DARUSSALAM KADEMANGAN BLITAR**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam
Negeri*

*Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh

Moch. Haki Asofi

NIM. 18130112

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

**LEMBAR PERSTEJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII
ICP MTs DARUSSALAM KADEMANGAN BLITAR**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

Oleh:

Moch. Haki Asofi

NIM: 18130112

**Telah disetujui oleh,
Dosen Pembimbing**



**Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026**

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 19710701200642001**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII
ICP MTs DARUSSALAM KADEMANGAN BLITAR**

SKRIPSI

Disiapkan dan disusun oleh
Moch. Haki Asofi (18130112)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 12 Desember 2024 dan
dinyatakan LULUS

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

Panitia Ujian

Ketua Sidang
Dr. Umi Julaihah, M.Si
NIP. 197907282006042002

Sekretaris Sidang
Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026

Pembimbing
Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026

Penguji Utama
Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 197107012006042001

Tanda Tangan

: 
: 
: 
: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moch. Haki Asofi
NIM : 18130112
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Pengembangan Media Teka-Teki Silang untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP
MTs Darussalam Kademangan Blitar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarbenarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 21 Juni 2024

Hormat saya,



Moch. Haki Asofi
18130112

HALAMAN MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“Bahwa manusia hanya mendapatkan dari apa yang telah diusahakannya.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bersama kasih saying Allah SWT dan rasa syukur sedalam-dalamnya, dengan selesainya serta dengan ucapan Alhamdulillahirabbil ‘alamin, Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ibu dan Ayah Penulis, Ibu Susmiati dan Bapak Moch. Jayani yang senantiasa memberikan dukungan tak terhingga sehingga Penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan dan perlindungan Allah SWT.
2. Kakak Penulis Moch. Ilham Fahma yang selalu membantu Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan adik Penulis Ahmad Azzamy Syauqi yang selalu menghibur Penulis.
3. Wali dosen Almh. Ibu Lailatuz Zahro, M.Pd dan Ibu Lusty Firmantika, M.Pd., yang selalu sabar dan setia dalam mengarahkan dan memotivasi Penulis.
4. Dosen pembimbing Ibu Sharfina Nur Amalina, M.Pd yang senantiasa sabar membimbing Penulis hingga terselesaikannya skripsi ini. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan dan perlindungan Allah SWT.
5. Rekan kerja Penulis di MTs Darussalam Kademangan yang selalu memberikan dukungan dan dorongannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman *online* Penulis yang setia mendengarkan keluh kesah Penulis selama pengerjaan hingga selesai.
7. Anak-anak kelas 9A tahun ajaran 2023/2024 yang selalu menyemangati dan menghibur Penulis. Semoga sukses di masa depan.
8. Serta semua pihak yang tidak bisa Penulis tuliskan satu per satu. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.

NOTA DINAS PEMBIMBING

Sharfina Nur Amalina, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Moch. Haki Asofi
Lampiran : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Moch. Haki Asofi
NIM : 18130112
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing


Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan pada nabi Muhammad SAW.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Lusty Firmantika, M. Pd, selaku wali dosen yang telah memberikan saran, bimbingan serta motivasi kepada Penulis dengan sabar, sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik dan lancar.
2. Ibu Sharfina Nur Amalina, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, bimbingan dan semangat untuk menulis sebaik mungkin, sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik.
3. Rekan kerja Penulis di MTs Darussalam Kademangan yang membantu selama penulisan skripsi ini dan memberikan motivasi, support serta dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Tak ada gading yang tak retak, penulis yakin masih banyak kekurangan yang masih harus disempurnakan dari penulisan skripsi ini. Semoga tulisan ini bisa bermanfaat dan mendorong kita untuk melakukan penelitian yang lebih baik di masa mendatang.

Malang, 5 November 2024

Hormat saya,



Moch. Haki Asofi
18130112

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman literasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

Q	:	ق	z	:	ز	a	:	ا
K	:	ك	s	:	س	b	:	ب
L	:	ل	sy	:	ش	t	:	ت
M	:	م	sh	:	ص	ts	:	ث
N	:	ن	dl	:	ض	j	:	ج
W	:	و	th	:	ط	h	:	ح
H	:	ه	zh	:	ظ	kh	:	خ
,	:	ى	'	:	ع	d	:	د
Y			gh	:	غ	dz	:	ذ
			f	:	ف	r	:	ر

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	:	a
Vokal (i) panjang	:	i
Vokal (u) panjang	:	u

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Perbandingan Orisinalitas Penelitain dengan Pnelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Skala Linkert	40
Tabel 4.1 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) IPS	45
Tabel 4.2 Hasil Pre-Test.....	52
Tabel 4.3 Hasil Post-test	53
Tabel 4.4 Hasil Setelah Media	53
Tabel 4.5 Evaluasi Media.....	54
Tabel 4.6 Evaluasi Materi	54
Tabel 4.7 Presentase Kevalidan	55
Tabel 4.8 Validasi Ahli Media	55
Tabel 4.9 Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.10 Uji Validitas Butir Soal.....	57
Tabel 4.11 Soal yang Dipakai	58
Tabel 4.12 Uji Reliabilitas Butir Soal.....	58
Tabel 4.13 Uji Normalitas.....	59
Tabel 4.14 Uji Homogenitas	59
Tabel 4.15 Nilai Sebelum dan Sesudah Media	60
Tabel 4.16 Paired Sample test.....	60
Tabel 4.17 Paired Sample Correlation	60
Tabel 4.18 Paired Samples Test	61
Tabel 4.19 Revisi Produk.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model ADDIE	27
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 3.1 Model ADDIE	34
Gambar 4.1 Login Website Wordwall.net	46
Gambar 4.2 Memilih Jenis Aktifitas	47
Gambar 4.3 Pemberian Judul, Soal danKunci Jawaban.....	47
Gambar 4.4 Tombol Selesai (Done).....	48
Gambar 4.5 Output.....	48
Gambar 4.6 Opsi Pengaturan	49
Gambar 4.7 Menambah Gambar Pada Pertanyaan	49
Gambar 4.8 Gambar 4.8 Menambahkan Background.....	50
Gambar 4.9 Hasil Perubahan Background	50
Gambar 4.10 Cover Tutorial Pengerjaan Media dengan Aplikasi Capcut.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Soal Validasi.....	77
Lampiran 2: Soal Pre-Test dan Post-Test.....	80
Lampiran 3: Hasil Pre-test	82
Lampiran 4: Hasil Post-test.....	83
Lampiran 5: Kunci Jawaban Media TTS	84
Lampiran 6: Lembar Validasi dan Kritik Saran Ahli Materi	85
Lampiran 7: Lembar Validasi dan Kritik Saran Ahli Media.....	87
Lampiran 8: Surat Ijin Penelitian	89
Lampiran 9: Kegiatan Penerapan Media TTS.....	90
Lampiran 10: Uji Normalitas.....	91
Lampiran 11: Uji Validitas dan Reliabilitas.....	92
Lampiran 12: Uji T.....	93
Lampiran 13: Bukti Turnitin	94

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
KATA PENGANTAR	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
ملخص.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Orisinalitas Penelitian	8
G. Definisi Istilah	12
H. Sistematika Pembahasan	13
BAB II.....	15
KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	15
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	16

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	17
2. Teka Teki Silang	18
a. Pengertian teka teki silang	18
b. Manfaat Teka-Teki Silang	19
c. Kelebihan dan Kekurangan Teka-teki silang.....	20
d. Langkah Pembuatan Teka-Teki Silang.....	21
3. Pengembangan Media Pembelajaran.....	21
a. Pengertian	21
b. Prosedur Pengembangan Media.....	22
4. Hasil Belajar	23
a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	23
b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar	25
c. Aspek Hasil Belajar	25
5. Model Pengembangan ADDIE.....	27
a. Analisis (Analyze)	28
b. Desain (Design)	28
c. Pengembangan (Development).....	28
d. Implementasi (Implementation).....	29
e. Evaluasi (Evaluation).....	29
6. Perspektif Teori dalam Islam	29
7. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III	33
METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Model Pengembangan	33
C. Prosedur Pengembangan	34
D. Uji Produk	35
1. Uji Ahli (Validasi Ahli).....	35
2. Implementasi	36
3. Jenis Data	36
4. Instrumen Pengumpulan Data	36

5. Teknik Pengumpulan Data	38
6. Analisis Data	40
BAB IV	42
HASIL PENGEMBANGAN	42
A. Proses Pengembangan	42
1. Analisis	42
2. Design (Desain)	46
3. Development (Pengembangan)	49
4. Implementation (Implementasi)	51
5. Evaluation (Evaluasi)	54
B. Analisis Data	55
1. Data Validitas	55
2. Data Uji Coba	57
C. Revisi Produk	62
BAB V	64
PEMBAHASAN	64
A. Desain Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar .	64
B. Implementasi dan Efektifitas Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar	68
BAB VI	71
PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
1. Desain Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar .	71
2. Implementasi dan Efektifitas Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar	72
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	73

1. Saran Pemanfaatan	73
2. Saran Diseminasi	73
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	73
DAFTAR PUSTAKA	74

ABSTRAK

Asofi, Moch. Haki. 2024. Pengembangan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar, Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Sharfina Nur Amalina, M.Pd

Media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi. Selain memudahkan guru dalam pembelajaran, media pembelajaran ini juga bertujuan untuk menciptakan kondisi kelas yang mampu memikat hati siswa. Pada penelitian di kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar, media yang digunakan kurang beragam, sehingga menimbulkan keadaan proses pembelajaran kurang diminati. Oleh sebab itu, media permainan teka-teki silang berbasis website wordwall.net ini dikembangkan demi menciptakan suasana belajar yang lebih memikat hati siswa kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar pada materi Perubahan Potensi Sumber Daya Alam

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana desain pengembangan media serta bagaimana implementasi dan efektifitas pengembangan media teka-teki silang. Tujuan riset ini adalah 1) Menghasilkan output dalam bentuk media teka-teki silang interaktif 2) Menjelaskan desain pengembangan media teka-teki silang 3) Menjelaskan implementasi dan efektifitas media teka-teki silang

Untuk mengetahui kelayakan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi masing-masing mendapat nilai sebesar 92,5% dan 97,5%. Dimana dari hasil tersebut berada pada level sangat valid. Data penelitian menunjukkan rata-rata hasil pre-test siswa adalah 68,00, sedangkan post-test meningkat menjadi 88,40. Hal ini menandakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Dengan demikian, media teka-teki silang ini disarankan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Diharapkan penelitian ini menjadi referensi untuk mengembangkan metode pembelajaran tambahan yang inovatif dan menghibur.

Kata Kunci: pengembangan, media, teka-teki silang, hasil belajar

ABSTRACT

Asofi, Moch. Haki. 2024. Puzzle Media Development to Improve Social Science Learning Outcomes Students of Class VII ICP Islamic Junior High School Darussalam Kademangan Blitar, Skripsi, School of Social Sciences, Faculty of Tarbiyah Sciences and Kependidikan, Maulana State Islamic University Malik Ibrahim Malang. Script guide: Sharfina Nur Amalina, M.Pd

Learning media refers to tools that can be used to deliver material. In addition to facilitating educators in the teaching process, learning media also aims to create a classroom environment that captivates students' interest. In a study conducted in class VII ICP at MTs Darussalam Kademangan Blitar, the media used lacked variety, resulting in a learning process that was less appealing. Therefore, a crossword puzzle game-based media using the website wordwall.net was developed to create a more engaging learning atmosphere for class VII ICP students at MTs Darussalam Kademangan Blitar, specifically on the topic of Changes in the Potential of Natural Resources.

The focus of this research is on the design of the media development, as well as the implementation and effectiveness of the crossword puzzle media. The objectives of this research are: 1) To produce an output in the form of interactive crossword puzzle media 2) To explain the design process of developing the crossword puzzle media 3) To explain the implementation and effectiveness of the crossword puzzle media.

To determine the feasibility of addressing the identified issues, this research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

The validation results from media and material experts scored 92.5% and 97.5% respectively, both falling into the "highly valid" category. Research data shows that the average student pre-test score was 68.00, while the post-test score increased to 88.40. This indicates a significant difference in student learning outcomes before and after using the learning media.

Therefore, this crossword puzzle media is recommended as an innovative learning tool that can improve student learning outcomes. It is hoped that this research will serve as a reference for developing additional innovative and engaging learning methods.

Keywords: development, media, crossword puzzle, learning outcomes

ملخص

أصوفي، محمد حقي. 2024. تطوير وسيلة الألعاز لتحسين نتائج تعلم مادة العلوم الاجتماعية لدى طلاب الصف السابع ICP بالمدرسة الإسلامية الثانوية دار السلام كاديمينغان بليطار، رسالة جامعية، كلية العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مرشد الرسالة: شرفينا نور أمالينا،

تُعد وسائل التعلم أداة يمكن استخدامها لتوصيل المادة التعليمية. بالإضافة إلى تسهيل عملية التعليم على المعلمين، تهدف وسائل التعلم هذه أيضًا إلى خلق بيئة صافية قادرة على جذب قلوب الطلاب. في البحث الذي أُجري في الصف السابع ICP بمدرسة MTs دار السلام قدامانجان بليطار، كانت الوسائط المستخدمة تفتقر إلى التنوع، مما أدى إلى قلة الإقبال على عملية التعلم. لذلك، تم تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة الكلمات المتقاطعة باستخدام موقع wordwall.net بهدف خلق جو تعليمي أكثر جذبًا لطلاب الصف السابع ICP بمدرسة MTs دار السلام قدامانجان بليطار، في موضوع "تغيير إمكانيات الموارد الطبيعية".

تركز هذه الدراسة على كيفية تصميم وتطوير الوسائط التعليمية، بالإضافة إلى كيفية تنفيذها وقياس فعاليتها. وأهداف هذا البحث هي: (1) إنتاج وسيلة تعليمية تفاعلية على شكل لعبة كلمات متقاطعة، (2) شرح تصميم وتطوير هذه الوسيلة، (3) شرح تنفيذ الوسيلة وفعاليتها

وللتأكد من مدى صلاحية الحلول للمشكلة المطروحة، استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم).

وقد حصلت نتائج التقييم من قبل خبير الوسائط وخبير المحتوى على نسبتي 92.5% و 97.5% على التوالي، مما يدل على أن هذه الوسيلة "صالحة جدًا". كما أظهرت بيانات البحث أن متوسط نتائج اختبار ما قبل التعلم بلغ 68.00، بينما ارتفع متوسط اختبار ما بعد التعلم إلى 88.40، مما يدل على وجود فرق ملحوظ في نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد استخدام وسيلة التعلم.

وبناءً على ذلك، يُوصى باستخدام لعبة الكلمات المتقاطعة هذه كأداة تعليمية مبتكرة تساعد على تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب. ويُؤمل أن تكون هذه الدراسة مرجعًا لتطوير أساليب تعليمية إضافية مبتكرة ومسلية.

الكلمات المفتاحية: تطوير، وسائط، كلمات متقاطعة، نتائج التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pentingnya edukasi terhadap perkembangan siswa memberi mereka kemampuan alami untuk mencapai kesejahteraan maksimal sebagai manusia dan anggota masyarakat. Pendidikan sejatinya merupakan upaya untuk menjadikan seseorang lebih manusiawi. Karenanya, penghargaan terhadap hak asasi setiap individu harus dipertahankan. Siswa merupakan generasi yang perlu didukung untuk menjadi individu yang kritis dalam berpikir dan berakhlak baik.¹

Keefektifan pencapaian pendidikan bergantung pada berbagai elemen yang memfasilitasi realisasi tujuan pendidikan. Hal ini mencakup penerapan strategi pedagogis, metodologi instruksional, dan media yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Media berfungsi sebagai alat untuk transmisi informasi yang digunakan guru dalam lingkungan belajar.² Alat bantu penyampai materi sangat vital dalam proses pembelajaran. Media secara signifikan berkontribusi pada perkembangan kognitif siswa dalam lembaga akademik, sehingga memfasilitasi penyerapan optimal pengetahuan dan konten yang diberikan guru. Alat perantara proses belajar yang menyesuaikan persyaratan spesifik lingkungan pendidikan menjamin kegiatan pedagogis yang efektif dan efisien, memungkinkan siswa untuk secara komprehensif mengasimilasi konten yang disampaikan oleh instruktur.³

Peran media pada pendidikan bisa dikelompokkan menjadi tiga fungsi yang berbeda. Fungsi pertama berkaitan dengan mengurangi beban kerja guru. Integrasi strategis media yang efektif dapat mengurangi ketidakakuratan yang ada dalam proses pendidikan. Memanfaatkan bentuk-bentuk media yang ada memfasilitasi transmisi pesan yang efisien, sehingga

¹ Desi Pristiwanti, Bai Badriah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi, "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 6, 2022, hlm. 7911.

² Muhammad Hasan, dkk., "Media Pembelajaran" (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), hlm. 26.

³ *Ibid.*, hlm. 26

mengurangi tuntutan pada guru. Fungsi kedua berkaitan dengan membantu siswa. Penggunaan media yang beragam dan sesuai, membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Fungsi ketiga melibatkan peningkatan dinamika belajar-mengajar. Penerapan media yang bijaksana akan mengarah pada peningkatan hasil pendidikan karena selaras dengan konten yang disampaikan.⁴

Saat ini, ada banyak media belajar, salah satunya adalah teka-teki silang. Teka-teki silang yaitu tantangan yang dibingkai secara ambigu yang disajikan sebagai narasi atau gambar, biasanya dirancang untuk hiburan atau peningkatan kognitif.⁵ Teka-teki silang biasanya terdiri dari kotak bernomor yang disusun dalam konfigurasi horizontal dan vertikal, di mana peserta diminta untuk mengisi kotak sesuai dengan petunjuk yang telah ditentukan. Melalui pemanfaatan media ini diharapkan mampu menumbuhkan perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPS, sebab siswa akan aktif mencari jawaban yang wajib diselesaikan. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran akan dapat menaikkan hasil belajarnya.⁶

Pada penelitian ini materi yang diambil adalah tema 3 dengan judul “Perubahan Potensi Sumber Daya Alam”. Materi ini dipilih karena dekat dan *relate* dengan lingkungan sekitar siswa. Materi ini juga diambil karena pada evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan masih ditemukan siswa yang hasilnya di bawah rata-rata. Selain itu alasan lain memilih materi ini adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah pribadi, sosial yang ada disekitarnya, serta memiliki sikap mental positif terhadap perubahan dan ketimpangan yang terjadi, baik yang menyimpannya sendiri ataupun masyarakat sekitarnya.⁷

⁴ Op.cit., hlm.35

⁵ Teka-Teki Silang, <https://kbbi.web.id/teka%20teki>, 21 Nopember 2023, 22:56 WIB.

⁶ Kustian, Nina Gantina, “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Teka Teki Silang”, *Teaching: jurnal Inovasi Kependidikan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 1 No. 1, 2021.

⁷ Rahmad, “Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar,” *Muallimuna 2* (2020): hlm. 68.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, mendapat hasil bahwa media yang digunakan oleh guru yang ada di MTs Darussalam terbilang masih jarang menggunakan media berbasis website. Guru di sini sering menggunakan media kertas yang ditempelkan materi, ada juga yang menggunakan teknologi seperti pemanfaatan LCD dan proyektor untuk power point serta ada juga yang masih menggunakan buku cetak ataupun buku LKS. Koleksi buku di perpustakaan sekolah ini juga kurang mendukung untuk media serta sumber belajar siswa dan guru karena buku yang ada masih belum update sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah ini (kurikulum merdeka). Kurangnya pengembangan pemanfaatan media yang dipakai oleh guru menjadikan siswa kurang tertarik terhadap pelajaran yang disajikan oleh guru sehingga siswa sulit untuk memahaminya yang berakibat aktivitas serta hasil belajar siswa pada kelas VII ICP ini masih rendah dari target yang dibuat.

Mengacu pada permasalahan yang timbul, maka perlu dibuat suatu pengembangan media pembelajaran berupa permainan edukatif pada proses pembelajaran. Media permainan edukatif yang digunakan pada pembelajaran lebih menarik sehingga siswa bisa lebih aktif dalam belajar. Salah satu media yang dikembangkan pada pembelajaran IPS materi Perubahan Potensi Sumber Daya Alam adalah teka-teki silang.

Pengembangan menunjukkan transformasi bertahap, di mana pertumbuhan menandakan kemajuan berkelanjutan, dan perubahan mewakili pergeseran dari keadaan awal menuju peningkatan.⁸ Di bidang pendidikan, pengembangan berkaitan dengan peningkatan yang selaras dengan tujuan yang ditetapkan, di mana penelitian pengembangan pendidikan berusaha untuk merumuskan produk pembelajaran melalui

⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013) hlm. 222

¹³ Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Produk Pembelajaran Bahasa Arab, 4 (1 Juni 2013): hlm. 21.

proses sistematis yang mencakup penilaian kebutuhan, pembuatan produk, evaluasi, penyempurnaan, dan diseminasi.⁹

Model pengembangan ADDIE digunakan dalam riset ini. ADDIE sendiri merupakan akronim dari Analyziz (analisis), Design (rancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE merupakan salah satu model yang menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif, dinamis serta mendukung pembelajaran itu sendiri.¹⁰ Model ADDIE dipilih karena fleksibel, di dalamnya terdapat bagian analisis sehingga Peneliti menjadi tau hal apa yang harus dilakukan dalam mengembangkan media.¹¹ Alasan lain Peneliti memilih ADDIE adalah tahapan kerjanya terstruktur dan tertata rapi. Setiap tahapan dinilai terlebih dahulu kemudian diubah sesuai tahapan sebelumnya yang pada akhirnya produk jadi merupakan produk yang sah.¹²

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mendefinisikan hasil belajar sebagai pengukuran kesuksesan belajar yang dapat dilihat dari tingkat penerimaan dan tingkah laku siswa menggunakan instrumen yang sesuai. Hasil pembelajaran mengacu pada prestasi siswa yang mencapai kriteria atau nilai yang telah ditetapkan.¹³ Dari nilai evaluasi, kemajuan belajar siswa dapat terpantau. Nilai-nilai ini akan menjadi acuan untuk menentukan pencapaian kompetensi yang diharapkan dan juga menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa, yang akan mempengaruhi kemungkinan siswa melanjutkan ke tingkat berikutnya.¹⁴

¹⁰ Tia Dwi Kurnia dkk, "Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d Pageflip," *Unswagati*, t.t., hlm. 518.

¹¹ Nancy Angko Mustaji dan, "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya," *Kwangsan* 1 (2017): hlm. 4.

¹² Eden Putri Harefa dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE," *Journal on Education* 06 (t.t.): hlm. 4407.

¹³ Agustin Sukses Dakhl, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Education and Development*, Vol. 8 No. 2, 2022, hlm. 468

¹⁴ Rahman Sunarti, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar", 2021, hlm. 290

Kesuksesan diraih melalui kerja keras. Jika upaya maksimal dilakukan, hasilnya pun akan maksimal. Dengan begitu berarti hasil ada hubungannya dengan sebab akibat. Seperti yang telah disebutkan dalam QS. Al-An'am ayat 132:

وَلِكُلِّ دَرَجَاتٍ مِّمَّا عَمِلُوا^{١٥} وَمَا رَبُّكَ بِغَوِلٍ عَمَّا يَعْمَلُونَ

Terjemahan: “Dan masing-masing orang memperoleh derajat-derajat (seimbang) dengan apa yang dikerjakannya. Dan Tuhanmu tidak lengah dari apa yang mereka kerjakan.”

Sebelum adanya penelitian ini, terdapat penelitian yang serupa seperti pada jurnal karya Uci Sulfia dan Habibati dengan judul Penerapan Media Teka-Teki Silang Pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa didapat hasil bahwa sebelum menggunakan media rerata ketuntasan nilai siswa tergolong rendah berada pada angka 48,38%. Setelah menerapkan media, tingkat ketuntasan mengalami kenaikan menjadi 84,37% pada aspek nilai pengetahuan. Kesimpulannya adalah media ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁵

Riset yang serupa juga pernah dilakukan oleh Dhea Ayu Maharani, Intan Rahmawati, dan Sukanti dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Team Quiz* dan Media Teka Teki Silang. Hasilnya adalah sebelum media rerata tes adalah 54,87 dengan rincian 3 siswa lulus dari 29. Sedangkan data setelah media didapat rerata pada angka 83,19 dengan semua siswa (32) tuntas.¹⁶

MTs Darussalam Kademangan merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki dua tipe kelas, regular dan ICP (Intense Class Program). Kedua tipe kelas tersebut memiliki perbedaan yang terletak pada segi fasilitas dan target pembelajaran. Dari segi fasilitas, kelas ICP dilengkapi LCD dan proyektor, AC, almari, tempat sepatu, dispenser dan perpustakaan khusus. Fasilitas yang berbeda menjadikan target pembelajaran juga

¹⁵ Uci Sulfia, “Penerapan Media Teka-teki Silang Pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *JUPI* 1, No. 1 (2017): hlm. 14.

¹⁶ Dhea Ayu Maharani, “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Team Quiz* dan Media Teka Teki Silang,” *International Journal of Elementary Education* 03, No. 2 (2019): hlm. 151.

berbeda. Nilai rata-rata kelas reguler yaitu 75 sedangkan kelas ICP adalah 80. Dengan nilai rata-rata yang berbeda ini membuat guru harus bekerja lebih ekstra dalam proses pembelajaran. Kelas ICP di sekolah ini hanya ada satu dari masing-masing jenjang (total tiga kelas ICP). Kelas VII ICP dipilih karena dari ketiga kelas ICP hanya kelas VII ini yang nilai ulangan hariannya banyak yang belum memenuhi target.

Materi IPS kelas VII tema “Perubahan Potensi Sumber Daya Alam”, telah dilakukan ulangan harian. Pada materi tersebut penerapan cara mengajar menggunakan ceramah dan Problem Based Learning dengan menjelaskan materi terlebih dahulu kemudian menyajikan permasalahan sesuai materi. Pada ulangan harian sebelum dilakukan siklus hasilnya adalah masih ada 15 dari 25 anak yang berada di bawah KKM 80.

Oleh sebab itu Peneliti berminat mengembangkan produk media pembelajaran dalam penelitian dengan judul *Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar*.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media *teka-teki silang* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar?
2. Bagaimana implementasi dan efektifitas pengembangan media *teka-teki silang* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar?

C. Tujuan Pengembangan

Dari hasil rumus masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan desain pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan.

2. Menjelaskan implementasi dan efektifitas pengembangan media *teka-teki silang* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka dapat diambil manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah mampu meningkatkan kualitas guru dalam memanfaatkan media dan teknologi saat pembelajaran. Dengan kualitas guru yang bagus maka kualitas sekolah akan ikut terangkat. Selain itu bisa meningkatkan minat masyarakat sekitar untuk menyekolahkan anaknya di sekolah ini.

2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah kualitas yang dimiliki akan meningkat karena mampu berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Media yang efektif tersebut mampu meningkatkan daya resap dan daya tarik siswa terhadap konten yang diberikan.

3. Bagi Siswa

Dengan guru yang berkualitas membuat kualitas dari siswa sendiri meningkat. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan dan dibuat oleh guru membuat siswa lebih bersemangat untuk menerima konten yang diberikan oleh guru.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mempersiapkan peneliti saat terjun di dunia pendidikan. Dengan mengetahui permasalahan yang ada di lapangan, peneliti tahu tindakan apa yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Begitu juga dengan peneliti selanjutnya berfungsi untuk menjadi pembanding penelitian yang sedang dilakukan.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan lengkap tentang karakteristik produk yang akan dikembangkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran IPS pada materi Perubahan Potensi Sumber Daya Alam. Berikut ini adalah spesifikasi produk yang dikembangkan:

1. Media ditujukan untuk siswa MTs Darussalam Kademangan Blitar
2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk teka-teki silang
3. Media teka-teki silang adalah kumpulan soal yang berbentuk istilah-istilah penting terkait kompetensi dasar. Sehingga media ini memduahkan siswa untuk belajar serta memudahkan siswa memahami istilah penting yang ada pada materi.
4. Materi yang ada pada media dibuat lebih inovatif dan tidak membuat siswa jenuh.
5. Media teka-teki silang berbasis website wordwall.net.
6. Media teka-teki silang dibuat semenarik mungkin yang merupakan hasil dari evaluasi ahli media.
7. Media yang dikembangkan di dalamnya berisi soal dan materi yang terkait serta kunci jawaban
8. Pengembangan yang dilakukan pada media adalah membuat tutorial pengerjaan mulai dari awal hingga akhir, menambahkan gambar pada pertanyaan untuk menstimulus siswa dan memberikan *background* yang sesuai dengan materi.

F. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian bertujuan untuk memperkuat penelitian yang dilakukan dan menghindari plagiat dari riset sebelumnya. Peneliti memberi pemahaman terkait “Pengembangan Media *Teka-teki silang* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar” agar lebih mudah dimengerti dan dipahami. Penelitian

ini tentu tidak lepas dari riset sebelumnya dan ada diferensiasi dengan riset sebelumnya yang serupa dengan riset kali ini.

1. Dalam jurnal yang berjudul *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Teka Teki Silang (TTS) Pada Pelajaran Ekonomi di SMAN 10 Tebo Tahun Pelajaran 2018/2019* mendapati hasil bahwa tahap pra siklus materi disampaikan secara ceramah, kemudian pada siklus I dan II baru menggunakan media teka-teki silang. Sebagai bukti peningkatan aktivitas siswa seperti persiapan belajar pra siklus sebesar 48%, siklus I 72% dan siklus II 93%. Partisipasi siswa pada pra siklus dalam pembelajaran sebesar 52%, siklus I 73% dan siklus II 93%.¹⁷
2. Dalam jurnal yang berjudul “*Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahny Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV*” mendapat hasil bahwa pengembangan media teka-teki silang valid pada angka 92,5% (sangat baik). Presentase rancangan media mendapat angka 90% dari ahli desain yang berarti sangat baik. Nilai ahli media pembelajaran adalah 92,5% (sangat baik). Pada fase uji coba individu mendapat presentase sebesar 92,5% yang juga berada pada level sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil mendapat nilai 93,4% (sangat baik).¹⁸
3. Dalam jurnal yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau*, hasilnya adalah media yang telah divalidasi pada bagian format sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan inti yang digunakan. Pada bagian isi sudah menarik, begitu juga kejelasan petunjuk pengerjaan media sudah jelas serta sudah sesuai

¹⁷ Munawarah Siti, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Teka Teki Silang (TTS) Pada Pelajaran Ekonomi di SMAN 10 Tebo Tahun Pelajaran 2018/2019”, Jurnal Kependidikan dan Ilmu Pendidikan (JKIP), Vol. 1 No. 2, 2023.

¹⁸ Aisyah Siti, dkk., “Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahny Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV”, JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 1 No. 3, 2022.

dengan kebutuhan siswa. Bahasanya juga mudah dipahami siswa dan menggunakan sesuai dengan PUEBI. Kesimpulannya adalah alat bantu ini untuk pelajaran IPS valid dan layak digunakan pada pembelajaran. Tanggapan siswa terhadap media yang dibuat ini sangat baik dan antusias.¹⁹

4. Dalam jurnal yang berjudul *Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhluhur* diperoleh hasil bahwa media teka-teki silang mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS. Ini dibuktikan dengan peningkatan rerata presentase indikator minat siswa setiap siklusnya. Pada siklus I reratanya ada pada angka 63,25%. Pada siklus II meningkat ke 88,75%. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa sudah melampaui rerata kriteria keberhasilan Tindakan yaitu sebesar 75%.²⁰
5. Pada jurnal yang berjudul *Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu* hasil yang didapat adalah ada kenaikan hasil pada tiap siklusnya (siklus I-III) saat menggunakan media. Buktinya bisa dilihat pada saat proses belajar mengajar yang memasukkan siswa ke dalam prosesnya sehingga mereka lebih memahami materi yang diberikan. Kegiatan siswa pada siklus I – III juga meningkat yang ditunjukkan dengan tuntasnya aktivitas siswa pada lembar kerja. Siswa juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.²¹

¹⁹ Arsita, Diana Septi, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau”, *Linggau Jurnal Of elementary School Education (LJSE)*, Vol. 2 No. 3, 2022.

²⁰ Irianti, Taat Setyani, “Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhluhur”, *Insan Cendikia: Jurnal Pendidikan*, Vol. 3 No. 2, 2022

²¹ Mustofa, Sunsyaruri Syahnas dan M. Husni Abdillah, “Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu”, *JPGSD*, Vol. 5 No. 3, 2017

Tabel 1.1: Perbandingan Orisinalitas Peneliti dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Siti Munawarah, <i>Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Teka Teki Silang (TTS) Pada Pelajaran Ekonomi di SMAN 10 Tebo Tahun Pelajaran 2018/2019</i> , Jurnal Kependidikan dan Ilmu Pendidikan (JKIP), 2023	Menggunakan media teka-teki silang	Penerapan media diterapkan pada siswa SMA 10 Tebo pada mata pelajaran ekonomi	Mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang dengan menggunakan laman <i>wordwall.com</i>
2	Siti Aisyah, dkk., <i>Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV</i> , JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2022.	Menggunakan media teka-teki silang	Pengembangan media teka-teki silang diterapkan di jenjang SD mata pelajaran tematik tema indahnnya kebersamaan dalam keragaman	Mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang dengan menggunakan laman <i>wordwall.com</i>
3	Diana Septi Arsita, dkk., <i>Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 54 Model</i>	Menggunakan media teka-teki silang	Pengembangan media teka-teki silang diterapkan di jenjang SD mata pelajaran IPS kelas V	Mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang dengan menggunakan

	<i>Lubuklinggau, Linggau Jurnal Of elementary School Education (LJSE), 2022</i>			laman <i>wordwall.com</i>
4	Taat Setyani Irianti, <i>Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhluhur, Insan Cendikia: Jurnal Pendidikan, 2022</i>	Menggunakan media teka-teki silang	Pengembangan media teka-teki silang diterapkan di jenjang SMP kelas IX F mata pelajaran IPS	Mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang dengan menggunakan laman <i>wordwall.com</i>
5	Sunsyaruri Syahnas Mustofa dan M. Husni Abdillah, <i>Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu, JPGSD, 2017</i>	Menggunakan media teka-teki silang	Pengembangan media teka-teki silang diterapkan di jenjang SD mata pelajaran IPS kelas V di Batu	Mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang dengan menggunakan laman <i>wordwall.com</i>

G. Definisi Istilah

Seperti pada judul riset kali ini, dapat dijelaskan istilah yang ada dalam riset *Pengembangan Media Teka-teki silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar* sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran. Media harus selaras dengan materi. Singkatnya, media bermanfaat untuk tujuan

pembelajaran dan untuk memperjelas konten materi. Dengan cara ini, tujuan pembelajaran berhasil tercapai.

2. Teka Teki Silang

Teka-teki silang adalah *game* olah kata yang melibatkan pengisian antara kotak dengan huruf sesuai pertanyaan yang telah disiapkan. Dalam praktiknya, media ini disusun dalam dua arah, yaitu mendatar dan menurun. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi dengan lebih baik. Tingkat kreativitas dalam pembuatan teka-teki silang dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan dapat diartikan sebagai suatu proses pertumbuhan yang mengarah pada perubahan dari keadaan atau posisi awal menuju kondisi yang lebih baik. Dalam konteks media pembelajaran, pengembangan merujuk pada penambahan variasi media pembelajaran yang disesuaikan maksud dan rencana yang telah ditetapkan.

4. Hasil Belajar

Dampak dari proses pembelajaran yang dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan adalah maksud dari hasil belajar. Pencapaian belajar yang diperoleh siswa berkaitan dengan kemampuan dalam mengerti materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Supaya mudah dipahami, berikut merupakan susunan bahasan pada penelitian ini:

BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, orisinalitas atau keaslian riset, pengertian operasional, dan pembahasan secara sistematis.

BAB II Kajian Pustaka, berisi kajian teori, perspektif teori serta kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian, berisi jenis dan model penelitian, prosedur pengembangan, uji coba, dan prosedur penelitian.

BAB IV terdiri dari penyajian data dan hasil temuan

BAB V Pembahasan, berikut pembahasan dari BAB IV serta hasil dan temuan penelitian.

BAB VI Penutup berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Bahasa latin media adalah “media” artinya perantara. Pada proses pembelajaran media merupakan sarana pembantu pengajar dalam mentransfer ilmu dan materi pembelajaran kepada siswa sehingga mereka bisa belajar dengan lebih efektif.

Menurut Schramm media pembelajaran adalah alat pengantar pesan berfungsi sebagai kepentingan proses belajar. National Education Asociation mendefinisikan media sebagai sarana komunikasi berbentuk cetak atau audio visual. Sedangkan Gagne mendefinisikan media sebagai macam komponen pembelajaran sebagai perangsang siswa dalam belaar. Miarso mendefinisikan media sebagai penyampai pesan dari pengajar pada siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Aqib, semua hal yang bisa digunakandipakai dalam penyampaian materi hingga merangsang pikiran, serta menarik minat siswa..²²

Kesimpulannya adalah media belajar merupakan semua alat serta metode yang diterapkan oleh guru sebagai media penyampai materi kepada siswa dengan tujuan untuk merangsang respons siswa, sehingga mereka termotivasi dan dapat terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri media dalam Pendidikan menurut Gerlach dan Ely:

- 1) Ciri Fiksatif

²² Rohani, *Media pembelajaran* (UIN Sumatera Utara, 2020), hlm. 7.

Ciri yang memberi gambaran keunggulan media dalam menyimpan memori dan suatu kejadian. Kejadian tersebut dapat diurutkan lagi melalui perantara foto, video ataupun audio.

2) Ciri Manipulatif

Ciri ini adalah kondisi yang berlangsung berhari-hari yang kemudian di ringkas menggunakan teknik *timelapse*.

3) Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan objek diubah di hadapan siswa dengan stimulasi yang relative lama

4) Prinsip Penggunaan Media

Terdapat prinsip yang harus dipikirkan secara matang oleh guru dalam memilih dan menggunakan perantara pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media yang satu hanya cocok untuk konten materi tertentu serta belum tentu cocok dengan konten materi yang lain.
- b) Media adalah kesatuan yang tak terpisahkan dalam proses belajar.
- c) Sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan siswa untuk memahami konten pembelajaran yang diterima.
- d) Memiliki target yang selaras pada saat pembelajaran berlangsung.
- e) Objektif dalam memilih alat bantu belajar.
- f) Tidak menggunakan alat bantu pembelajaran lebih dari satu karena akan membuat siswa menjadi bingung.²³

c. Fungsi Media Pembelajaran

Kamp dan Dayton menyebutkan jika media bisa mencukupi fungsinya sendiri apabila bisa digunakan baik untuk individu ataupun kelompok dengan jumlah anggota yang banyak.

- 1) Mampu memotivasi minat atau tindakan.

²³ *Ibid.*, hlm. 36

Perantara proses belajar bisa diaplikasikan dengan cara bermain peran atau hiburan. Akhir yang diinginkan yaitu siswa mampu terangsang untuk bertindak, seperti menanya, menjawab dan lain-lain.

2) Menyajikan informasi

Media pembelajaran yang diberikan kepada siswa terdiri dari informasi. Konten dan format informasi tersebut masih bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau konteks. Penyajiannya dapat berupa hiburan, drama, atau motivasi.

3) Tujuan pembelajaran

Media itu digunakan sebagai sarana pembelajaran dimana media tersebut dapat melibatkan siswa. Materi harus disusun dengan teratur agar pembelajaran menjadi efektif.²⁴

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad media pembelajaran dibagi menjadi enam, sebagai berikut:

- 1) Alat yang nyata
- 2) Benda yang tidak ditampilkan, misalnya: media cetak, papan tulis, dan foto.
- 3) *Voice recorder*.
- 4) Gambar tidak bergerak yang ditampilkan pada lembaran halaman atau film bingkai, power point
- 5) Gambar bergerak yang diproyeksikan, misalnya: film, rekaman video
- 6) Gabungan media seperti power point dengan video dan gambar atau foto.

Menurut Anderson mengelompokkan media pembelajaran ke dalam sepuluh golongan sebagai berikut²⁵:

²⁴ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran 2* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm. 31.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 89.

Tabel 2.1: Jenis Media Pembelajaran Menurut Anderson

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset Audio
2	Cetak	Buku
3	Audio Cetak	Kaset yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi Visual Diam	Slide
5	Proyeksi Audio Visual Diam	Slide bersuara
6	Visual Gerak	Film bisu
7	Auido Visual Gerak	TV
8	Obyek Fisik	Model
9	Manusia dan Lingkungan	Guru
10	Komputer	CBI

Schramm juga mengelompokkan alat bantu mengajar berdasarkan raihannya, yaitu:

- 1) Media massal contohnya: radio dan TV
- 2) Media beregu contohnya: kaset audio, video, dan slide
- 3) Media personal contohnya: buku, modul, telepon, program computer pembelajaran.²⁶

2. Teka Teki Silang

a. Pengertian teka teki silang

Menurut Cambridge Dictionary, *crossword* (teka teki silang) is *a word game in which you have to guess the answers to clues and write the words into numbered squares that go across and down.*²⁷ Sebuah permainan tebak kata yang dituliskan pada kotak bernomor dengan arah mendatar atau menurun mengikuti arahan yang ada. Mengingat kosa kata yang rumit adalah beberapa manfaat mengerjakan teka-teki silang. Dari ciri-ciri media teka-teki silang yang kesannya santai, media ini cocok apabila teka teki silang ini dipakai untuk sarana siswa latihan di kelas. Teka-teki silang adalah alat bantu belajar yang interaktif yang dapat dipakai dalam mentransfer materi dalam kelas agar siswa tidak bosan.

²⁶ *Ibid.*, hlm. 90

²⁷ Teka-teki silang Puzzle, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/teka-teki_silang-puzzle, 3 Desember 2023, 12:23 WIB

Teka teki silang ditata dalam kolom vertikal dan horizontal yang kemudian diisi sesuai huruf yang dibutuhkan. Dalam mengisinya siswa harus memiliki strategi. Selain mampu menjawab pertanyaan, siswa harus memikirkan juga kaitan antara kolom mendatar dengan menurun. Jadi, siswa diarahkan untuk memiliki perbendaharaan kata yang banyak serta kejelian. Jawaban harus tepat dengan pertanyaan dan jumlah kotak yang telah tersedia.

b. Manfaat Teka-Teki Silang

Dengan mengisi teka-teki silang maka akan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1) Memperkuat ingatan

Saat mengisi teka-teki silang, tentu akan dihadapkan pada pertanyaan yang mengandalkan memori. Baik itu memori lama atau baru tentu hal ini mampu merespon ingatan akan sesuatu.

2) Meningkatkan kemampuan berpikir

Mereka yang bermain teka-teki silang secara teratur menunjukkan keahlian bidang intelektual dan tingkat analisis yang berbeda dengan yang lain.

3) Mencari pemecahan masalah

Petunjuk tertentu dalam permainan ini dapat membantu menjawab pertanyaan yang telah tersedia. Teka-teki silang dari berbagai jenis menawarkan jawaban yang bervariasi. Pemain harus memecahkan jawaban dengan cara yang berbeda. Hal ini membantu pemain membuat perhitungan yang kuat saat mengerjakan soal.

4) Memperkaya kosa kata

Selama mengisi teka-teki silang pemain dituntut untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang tersedia. Terkadang jawaban tersebut merupakan sinonim ataupun anonym dari jawaban yang dimaksud. Kalaupun tidak cocok pemain akan

mencari istilah yang sesuai dengan pertanyaan yang dimaksud.²⁸

c. Kelebihan dan Kekurangan Teka-teki silang

Alat bantu belajar ini mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1) Kelebihan

a) Tidak memerlukan alat yang mewah

Teka-teki silang mudah dibuat dan tidak membutuhkan media yang kompleks serta harga yang mahal. Media yang digunakan bisa menggunakan kertas atau web.

b) Melatih ketelitian siswa dalam menjawab dan menyusun kata

Dalam menyusun kata dan jawaban, siswa harus mencocokkan jawaban tersebut dengan jawaban selanjutnya. Jadi, siswa otomatis akan mengecek kembali jawaban agar sesuai dengan kotak yang tersedia.

c) Melatih kemandirian siswa

Teka-teki silang umumnya dikerjakan secara individu. Dengan pengerjaan perorangan ini menjadikan siswa melatih kemandiriannya sendiri.

d) Mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa

Teka-teki silang ini mampu menambah kemampuan berpikir siswa serta berkonsentrasi karena siswa hanya akan focus kepada kotak-kotak dan pertanyaan yang telah tersedia.

²⁸ Arum Rifda, "Manfaat mengisi TTS (Teka-Teki Silang)" (Gramedia, 2021), https://www.gramedia.com/best-seller/manfaat-tts/#google_vignette.

2) Kekurangan

- a) Huruf-huruf tertentu dalam tiap jawaban saling terhubung sehingga siswa akan kesulitan saat tidak bisa menjawab salah satu pertanyaan.
- b) Hanya dapat digunakan pada akhir belajar mengajar sebagai evaluasi terhadap materi yang telah diberikan.
- c) Menunjukkan kesulitan pada siswa yang minat belajarnya kurang.²⁹

d. Langkah Pembuatan Teka-Teki Silang

Tahap pembuatan teka-teki silang sebagai berikut:

1) Memastikan ukuran kisi-kisi

Ukuran teka-teki silang ini bermacam-macam tergantung selera si pembuat

- 2) Kata-kata yang dipilih harus tepat dengan materi.
- 3) Menuliskan kata-kata yang telah dibuat ke dalam kisi-kisi.
- 4) Memberi angka disetiap kotak awal kata yang dituliskan pada sudut kiri atas.
- 5) Buat salinan teka-teki silang

Setelah diberi nomor pada tiap kotak, biarkan isinya tetap kosong. Apabila menggunakan web maka simpan kunci jawabannya dari yang telah dibuat salinannya.³⁰

3. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian

Berdasarkan teori pengembangan yang telah ada, pengembangan media pembelajaran adalah rangkaian tindakan yang dilakukan dalam membuat perantara pembelajaran. Selain itu, guru

²⁹ yuda Gusmada, "Kelebihan dan Kelemahan Teka-teki silang Puzzle (Teka-teki Silang)," *MUDAMU* (blog), 2022, <https://www.mudamu.com/2022/11/kelebihan-dan-kelemahan-teka-teki-silang.html>, diakses pada tanggal 17 Desember 2023 pukul 21:45 WIB.

³⁰ wikihow, "Cara Membuat Teka-Teki Silang," *wikiHow* (blog), t.t., <https://id.wikihow.com/Membuat-Teka-Teki-Silang>., Diakses pada tanggal 17 Desember 2023, pukul 22:00 WIB.

harus menggunakan RPP dalam proses pembelajaran yang fungsinya untuk pedoman rencana kegiatan belajar mengajar.³¹

b. Prosedur Pengembangan Media

Dalam Menyusun rancangan pengembangan media pembelajaran terdapat lima langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kebutuhan yang dimaksud adalah perbedaan antara apa yang dipunyai dan dialami siswa dengan apa yang diinginkan. Contohnya jika menginginkan siswa dapat melaksanakan ibadah sesuai aturan yang ada, maka kita harus mengajarnya hal-hal mendasar dalam ibadah tersebut.

Untuk menganalisis karakteristik siswa cara yang digunakan bisa dengan tes atau sejenisnya. Cara ini bisa diringkas dengan memberi ujian materi yang rumit dan membutuhkan media.

2) Merumuskan tujuan instruksional

Tujuan pembelajaran harus berorientasi pada siswa, artinya harus menunjukkan tindakan yang bisa diobservasi dan ditiru siswa setelah proses belajar.

3) Merancang soal sesuai materi secara detail

Merumuskan bagian-bagian materi dapat dilihat dari sub keterampilan yang disebutkan pada tujuan pembelajaran, sehingga tujuannya tersampaikan. Butir tersebut dirumuskan dari hal yang paling sederhana ke yang abstrak.

4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Perangkat pengukur dikembangkan lebih dulu mengikuti tujuan yang dibuat. Bentuknya bisa berupa tes atau observasi,

5) Menulis naskah media

Naskah media adalah bagaimana materi disajikan dengan menggunakan alat bantu dari penjelasan pokok materi yang

³¹ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Laksita Indonesia, 2019), hlm. 70.

sudah dibuat. Materi dibuat dalam bentuk gambar dan atau tulisan supaya bisa sampai kepada siswa.³²

4. Hasil Belajar

Kemampuan seseorang setelah ikut dalam proses pembelajaran adalah arti hasil belajar menurut Gagne dan Briggs. Dalam konteks sekolah, hasil belajar menurut Nana Sudjana merupakan bakat yang digapai siswa setelah melakukan proses belajar yang dilakukan oleh guru pada suatu kelas.

Dua pengertian di atas bisa dibuat kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan seseorang dalam hal ini siswa akibat setelah mengikuti aktivitas belajar yang dilaksanakan dan dirancang oleh pengajar dan siswa dengan menilai aspek yang telah dibuat..³³

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa secara internal siswa berkaitan dengan:

1) Karakter siswa

Karakter masing-masing siswa tentunya berbeda. Guru harus mampu memahami karakter dari mereka. Dengan memahami hal tersebut, maka guru bisa menerapkan metode dan media yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswanya.

2) Sikap terhadap belajar

Setelah guru mampu mengetahui karakter siswanya, maka semua kembali kepada siswa itu sendiri. Bagaimana siswa tersebut bersikap dalam menerima konten yang disampaikan oleh guru. Jika siswa mampu menerima dengan baik maka hasil belajar yang didapat juga akan baik begitu sebaliknya.

³² *Ibid.*, hlm.72

³³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat*, Vol.03 No. 01 (2018): hlm. 174.

3) Motivasi belajar

Motivasi tiap siswa berbeda-beda. Guru berperan memberikan motivasi kepada siswa agar memiliki semangat belajar yang mana sangat mempengaruhi hasil belajar siswanya.

4) Konsentrasi belajar

Tingkat konsentrasi siswa dalam belajar dari jam pagi sampai pulang sekolah tentu saja berbeda, sesuai dengan kondisinya. Siswa yang memiliki konsentrasi tinggi bukan tidak mungkin hasil belajarnya mendapat hasil yang bagus.

5) Rasa percaya diri

Jika rasa percaya diri siswa ini tumbuh dibarengi dengan konsentrasi belajar yang tinggi, maka hasil belajar siswa akan sesuai harapan. Selain konsentrasi, beberapa factor sebelumnya juga saling berkaitan.

6) Kebiasaan belajar.

Kebiasaan merupakan sesuatu yang diulang secara terus menerus. Kebiasaan belajar yang sesuai dengan karakter siswa itu sendiri, akan mampu membuat hasil belajarnya sesuai harapan.

Sedangkan factor eksternalnya dapat dipengaruhi oleh:

1) Faktor guru

Faktor guru sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar siswa. Guru di sini dituntut untuk bisa membimbing siswa kepada hasil belajar yang sesuai dengan goal yang sudah ditentukan.

2) Lingkungan sosial terutama teman sebaya

Lingkungan sekitar sangat berpengaruh terhadap karakter si siswa itu sendiri. Maka siswa harus pintar memilih lingkungan yang sesuai dengannya tentu dengan pengawasan orang tua dan guru. Jika lingkungan tersebut *toxic* bukan tidak mungkin hasil yang didapatkan tidak sesuai keinginan.

3) Sarana dan prasarana

Salah satu penunjang pembelajaran adalah sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana di sekolah sangat penting perannya karena bisa mempengaruhi kenyamanan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Maka dari itu elemen sekolah, keluarga, dan lingkungan sekitar harus bisa bersinergi demi mewujudkan hasil belajar siswa sejalan dengan targetnya.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Salah satu cara mengontrol pelaksanaan Pendidikan dan pencapaian tujuan adalah dengan menilai hasil belajar siswa. Beberapa tujuan penilaian hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui kemajuan yang diperoleh siswa dalam satu kurun waktu belajar
- 2) Mengetahui posisi siswa dalam kelas.
- 3) Mengetahui seberapa besar usaha yang diberikan oleh siswa.
- 4) Mengetahui segala upaya dan cara yang dilakukan siswa dalam memanfaatkan kelebihan kognitifnya dalam belajar
- 5) Mengetahui tingkat kegunaan perantara materi oleh guru.³⁴

c. Aspek Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom atau yang lebih dikenal dengan Taksonomi Bloom secara garis besar membagi aspek hasil belajar dalam tiga ranah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Merupakan ranah yang berkaitan dengan mental. Ranah ini dibagi menjadi enam:

(a) Pengetahuan

³⁴ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, 25 November 2021, hlm. 299.

Merupakan bakat yang mendorong siswa dalam mengetahui, mengingat dan *me-refresh* kembali tentang apa yang diingat dan dikenali.

(b) Pemahaman

Upaya siswa untuk mengerti apa yang diterangkan oleh guru terkait materi yang diberikan.

(c) Penerapan

Kegiatan optimalisasi ide dan teori dalam kondisi tertentu.

(d) Analisis

Kemampuan siswa dalam menguraikan suatu keadaan tertentu.

(e) Evaluasi

Kegiatan mengukur tingkat keberhasilan.³⁵

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa kategori ranah afektif sebagai berikut:

(a) Penerimaan

Merupakan kepekaan seseorang dalam menerima sesuatu dari luar.

(b) Jawaban

Merupakan reaksi yang timbul dari stimulus yang telah diberikan.

(c) Penilaian

Penilaian merupakan pemberian nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan yang telah dilaksanakan.

(d) Organisasi

Tujuannya adalah untuk menyatukan nilai-nilai dan sikap yang berbeda.

³⁵ Khusnul Khotimah, "Aspek-Aspek dalam Evaluasi Pembelajaran," *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2020, hlm.2.

(e) Karakteristik

Merupakan kemampuan untuk menghayati nilai dalam kehidupan sehingga mampu dijadikan pedoman dalam bertindak dalam hidup.

3) Ranah Psikomotoris

Ranah ini berkaitan dengan keterampilan yang dimiliki seseorang setelah menempuh kegiatan belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik terlihat pada skill dan kemampuan bertindak seseorang.³⁶

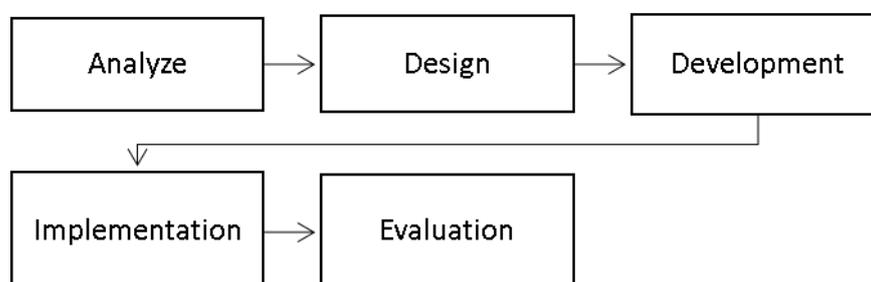
5. Model Pengembangan ADDIE

ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. ADDIE bertujuan untuk membangun dasar dalam mengembangkan desain media pembelajaran.

Reiser dan Molenda mengembangkan rumusan pengembangan yang dinamakan ADDIE. Rumusan ADDIE milik Reiser menggunakan kata kerja (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Sedangkan menurut Molenda ADDIE yang digunakan adalah kata bend (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).³⁷

Model ADDIE kemudian dibuat skema oleh Branch sebagai desain system pembelajaran sebagai berikut:

Gambar 2.1 Model ADDIE



³⁶ *Ibid.*, hlm. 3

³⁷ Muhamad Nizar Fitria Hidayat, "Model ADDIE Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *JIPAI* 1, No. 1 (2021): hlm. 30.

Ada lima langkah tahapan ADDIE yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluation. Tahapan tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruksional desain atau boleh dimulai dari tahap tertentu dan ada juga model desain pembelajaran yang integrative. Berikut adalah tahapan pengembangan desain model pembelajaran ADDIE:

a. Analisis (Analyze)

Identifikasi penyebab permasalahan pembelajaran dan perencanaan serta pemilihan materi pelajaran yang akan diajarkan. Prosedur analisis umum adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis masalah dasar yang dihadapi
- 2) Analisis karakter siswa
- 3) Analisis materi yang relevan
- 4) Analisis tujuan pembelajaran yang telah dibuat

b. Desain (Design)

Verifikasi hasil dan menentukan metode atau strategi apa yang akan diterapkan. Secara umum prosedur desain sebagai berikut:

- 1) Penataan bahan ajar dan perangkat pendukung yang lain
- 2) Mendesain susunan tahapan pembelajaran
- 3) Memilih kompetensi bahan ajar
- 4) Rencana awal pada alat mengajar berdasarkan kompetensi mata pelajaran.
- 5) Mendesai bahan evaluasi

c. Pengembangan (Development)

Pengembangan ini berisi perwujudan desain produk media pembelajaran. Fase pengembangan mencakup aktivitas membuat dan menseting bahan ajar. Terdapat dua tujuan dalam tahap pengembangan ini:

- 1) Membuat atau merevisi bahan ajar dalam menggapai *goal* yang dibuat.

- 2) Memilih media terbaik yang dipakai mencapai *goal* yang telah ditentukan.

d. Implementasi (Implementation)

Persiapan lingkungan belajar dan pelaksanaannya melibatkan siswa. Implementasi prosedur umuya sebagai berikut:

- 1) Melibatkan guru
- 2) Mengikutsertakan siswa

e. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan langkah yang kegiatannya adalah memberi penilaian terhadap pengembangan media pada pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan dua bentuk yaitu formatif yang dilakukan setelah tatap muka dan sumatif yang dilakukan di akhir semester. Hasil evaluasi dipakai untuk memberi timbal balik terhadap pengembangan media.

6. Perspektif Teori dalam Islam

Media adalah alat yang fungsinya sebagai perantara penyampai materi dari guru kepada siswa. Media ini juga merupakan alat bantu bagi siswa untuk memahami suatu materi. Jika siswa ini mampu memahami suatu materi, maka hasil belajarnya akan menjadi lebih baik. Berikut penjelasan tentang penggunaan media pembelajaran perspektif QS. An-Nahl ayat 44:³⁸

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

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

Agar siswa lebih bersemangat dalam belajar, guru perlu membuat sebuah inovasi dan pengembangan di dalamnya. Pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan QS. Ar-Raad ayat 11:

³⁸ Departemen Agama Islam Republik Indonesia, *Bukhara Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, (Bandung: PPPA Darul Qur'an, 2007) Hlm 272

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمَنْ خَلْفَهُ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا
مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Terjemah: “Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”

Jika kegiatan pembelajaran di kelas tidak menghasilkan hasil yang diharapkan, sekolah, keluarga, dan teman harus membantu. Dalam proses belajar yang sangat penting, seorang guru dituntut untuk mampu mencapai tujuan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Maka dari itu, guru perlu membuat media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu guru itu sendiri. Media ini harus sesuai dengan materi dan juga mampu melibatkan interaksi dengan siswa.

Di atas tadi jika disimpulkan terjadilah sebuah peristiwa sebab akibat. Istilah *sabab* merupakan kata perwakilan kausalitas yang bersumber dari al-Qur’an. Para ahli tafsir menafirkan istilah *sabab* sebagai tali (*habl*), cara, sarana, hubungan, atau rute melalui daratan.³⁹ Istilah “tali” dalam *sabab* tercermin dalam Q.S. Al-Hajj ayat 15 yang berbunyi:

مَنْ كَانَ يَظُنُّ أَنْ لَنْ يَنْصُرَهُ اللَّهُ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ فَلْيَمْدُدْ بِسَبَبٍ إِلَى السَّمَاءِ ثُمَّ لِيَقْطَعْ
فَلْيَنْظُرْ هَلْ يُدْهِبَنَّ كَيْدَهُ مَا يَغِيظُ

Terjemahan: “Barangsiapa menyangka bahwa Allah tidak menolongnya (Muhammad) di dunia dan di akhirat, maka hendaklah dia merentangkan tali ke langit-langit, lalu menggantung (diri), kemudian berpikir apakah tipu dayanya itu dapat melenyapkan apa yang menyakitkan hatinya.”⁴⁰

³⁹ Hamid Fahmy Zarkasyi, *Kausalitas: Hukum Alam atau Tuhan?* (Ponorogo: UNIDA Gontor Press, 2018), hlm. 29.

⁴⁰ *Al-Qur’an dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Jumanatul ‘Ali -Art), hlm. 334

Istilah *sabab* merujuk pada kata sebab-akibat dapat ditemukan dalam Q.S. Al-kahfi ayat 84 yang menceritakan kisah *Dhu al-Qarnayn* yang artinya:

“*Sesungguhnya Kami mendirikan kekuasaanya di Bumi, dan Kami telah memberikan padanya (pengetahuan tentang) sebab (sabab) dari segala sesuatu.*”⁴¹

Melalui ayat ini Sebagian besar ulama menafsirkan *sabab* sebagai pengetahuan (*‘ilm*), tetapi tentunya memiliki interpretasi yang berbeda tentang jenisnya.

Dengan memahami ayat tersebut, para ahli tafsir menjelaskan konsep *sabab* dalam berbagai bentuk. Al-Baydawi mengartikan sebagai suatu ikatan yang menghubungkan perihal pengetahuan, kekuasaan, atau alat. Beliau menggambarkan *sabab* sebagai metode yang membawa seseorang menuju keinginannya. Menurut Umar al-Khafanji, *sababi* merupakan alasan di balik segala sesuatu yang merupakan anugerah Tuhan melalui takdir dan kehendak-Nya, sehingga Dia telah memutuskan bahwa setiap hal memiliki lebih dari satu atau dua *sabab*.

Dari interpretasi yang telah diberikan oleh ulama dan ahli tafsir, dapat disimpulkan bahwa *sabab* adalah segala yang menghasilkan akibat, dan hubungan sebab-akibat ini adalah hasil dari kehendak Tuhan sebagai sumber dari sebab-sebab tersebut.

7. Kerangka Berfikir

Proses yang dilakukan seseorang untuk menerima sesuatu yang baru atau mengubah cara mereka bertindak dikenal sebagai kegiatan belajar. Guru harus memiliki rencana proses belajar mengajar yang sesuai dan efektif. Siswa akan lebih termotivasi untuk menerima konten jika mereka memilih media yang interaktif dan melibatkan mereka.

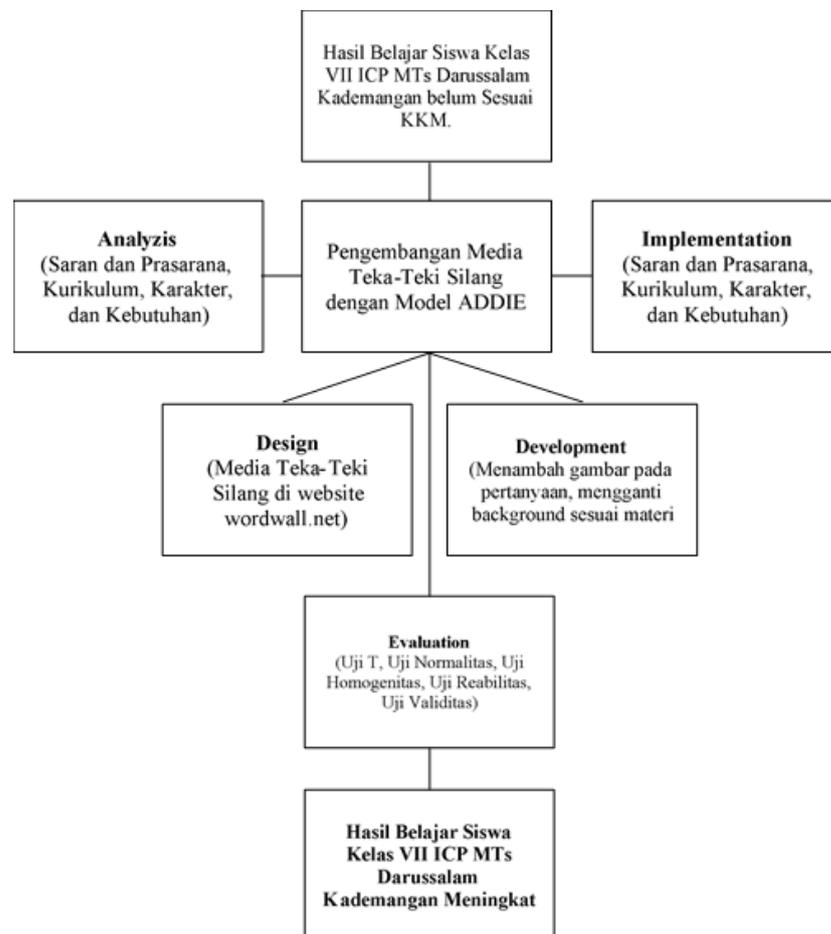
Peneliti menggunakan media yang mendorong siswa untuk berpikir kritis. Media yang digunakan adalah Teka-teki Silang interaktif. Oleh karena itu, harapannya adalah agar siswa tertarik dan lebih tertarik untuk

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 304.

belajar, yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar mereka. Teka-teki silang melibatkan pertanyaan yang perlu dijawab dan dimasukkan ke dalam kotak-kotak yang disusun secara mendatar dan menurun.

Untuk menjadi alat bantu yang pantas diterapkan, teka-teki silang dikembangkan melalui proses sistematis. Diharapkan alat bantu ini dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan inovatif, serta menolong siswa mengerti materi yang diberikan.

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Cara yang dipakai riset ini menggunakan riset dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Riset pengembangan adalah salah satu cara efektif untuk mengevaluasi suatu keluaran. Sugiono berpendapat bahwa, metode riset dan pengembangan merupakan riset yang tujuannya membuat produk spesifik dan menguji keefektifannya.⁴²

Barang yang dibuat bisa berupa kurikulum yang terperinci untuk keperluan pendidikan khusus. Selain itu produk yang dihasilkan bisa berupa metode mengajar, modul, buku ajar, system evaluasi, model pembelajaran, penataan ruang dan sebagainya. Menurut Sukmadinata, barang yang dibuat dapat berupa *software* atau *hardware*. Contoh produk software adalah program pengolahan data, laboratorium, dan lain-lain. Sedangkan bentuk produk hardware adalah buku, modul, alat bantu mengajar, dan sebagainya. Penelitian pengembangan memiliki perbedaan dengan riset dengan metode yang lain, penelitian dan pengembangan menghasilkan barang yang dapat dipakai secara langsung.⁴³

Sebagai penelitian pengembangan produk media pembelajaran yang inovatif, diusahakan mampu memberikan variasi cara belajar yang dipilih siswa berdasarkan kebutuhannya. Dengan demikian produk dari pengembangan ini bisa menjadi jalan keluar untuk menaikkan kualitas pendidikan.

B. Model Pengembangan

ADDIE digunakan pada riset ini. ADDIE dipakai sebagai mendeskripsikan metode terstruktur guna pengembangan media belajar. ADDIE merupakan cara yang umum dipakai dalam penelitian riset dan

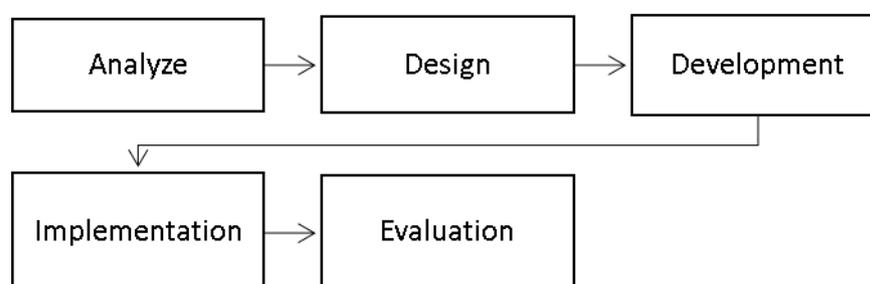
⁴² Sri Sumarni, "Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (MANTAP)" (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2019), hlm. 2.

⁴³ *Ibid.*, hlm. 3

pengembangan. Saat digunakan untuk pengembangan, proses ini dianggap sistematis dan interaktif.⁴⁴

Model ADDIE terangkai secara tertata dalam usaha memecahkan permasalahan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan sumber dan media pembelajaran berdasarkan karakter dan keperluan siswa. Terdapat lima langkah atau tahapan ADDIE, yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implement*) dan evaluasi (*evaluation*).

Gambar 3.1 Model ADDIE



Model ADDIE dipilih karena model ini mampu beradaptasi serta fleksibel dalam berbagai kondisi karena di dalamnya terdapat bagian analisis sehingga Peneliti menjadi tau hal apa yang harus dilakukan dalam mengembangkan media. Alasan lain Peneliti memilih ADDIE adalah tahapan kerjanya terstruktur dan tertata rapi. Setiap tahapan dinilai terlebih dahulu kemudian diubah sesuai tahapan sebelumnya yang pada akhirnya produk jadi merupakan produk yang sah.

C. Prosedur Pengembangan

Setiap tahap model ADDIE saling berkesinambungan dengan model penelitian pengembangan. Tahapan ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyziz*)

Tahapan pada analisis sebagai berikut:

⁴⁴ Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini," *Jurnal Instruksional* 1, No. 2 (2020): hlm. 123.

- a) Mengevaluasi keterampilan yang seharusnya dimiliki siswa dalam buku guru yang ditandai dengan tujuan serta alur pembelajaran.
 - b) Menganalisis alat bantu yang selama ini diterapkan oleh guru di MTs Darussalam Kademangan Blitar dalam proses pembelajaran.
 - c) Menganalisis ciri-ciri siswa
 - d) Mengetahui konten yang *relate* dalam meraih tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam hal ini pada tema 3 dengan judul “Potensi Ekonomi Lingkungan” di bagian sub tema “Perubahan Potensi Sumber Daya Alam”.
2. Tahap Perancangan (Design)

Dalam fase perencanaan, terdapat tiga kegiatan yang diprioritaskan. Termasuk kesesuaian materi, menerapkan model dalam proses belajar, mengadopsi bentuk penilaian yang sesuai, dan melaksanakan evaluasi.
 3. Tahap Pengembangan (Development)

Dalam fase ini, kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan sumber untuk keperluan konten pembelajaran yang nanti dipakai dalam media, membuat teka-teki silang dengan cara yang paling kreatif. Produk kemudian divalidasi oleh validator dibidangnya.
 4. Tahap Implementasi (Implementation)

Penerapan hasil pengembangan dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mengevaluasi tingkat kualitas dan efektivitasnya di ruang kelas. Pada fase ini, Peneliti dapat mengamati pergantian dalam prestasi belajar setelah penerapan media menggunakan teka-teki silang.
 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi melibatkan proses evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berperan dalam mengumpulkan informasi pada setiap langkah dan menjadi pelengkap. Penilaian akhir dilakukan untuk menilai dampak perubahan jhasil belajar siswa setelah program berakhir.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

Uji ahli pada riset kali ini sebagai berikut:

a) Ahli Desain Media

Validator ranvangan media yang dipilih adalah Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd., merupakan dosen yang mengajar kuliah media pembelajaran di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, adalah validator desain media yang dipilib karena memiliki keahlian di bidang itu dan dinilai dapat memberi masukan yang bermanfaat.

b) Ahli Materi

Ibu Lusty Firmantika, M.Pd., dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Univeristas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, adalah validator ahli materi yang dipilih karena memiliki keahlian dalam bidangnya dan dinilai mapu memberikan masukan yang membangun terhadap media yang sedang dikembagkan.

2. Implementasi

Implementasi pada riset dan pengembangan ini berfungsi sebagai melihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Darussalam Kademangan Blitar.

Dalam riset dan pengembangan media pembelajaran ini, siswa berperan sebagai objek penelitian. Implementasi dilakukan di kelas VII ICP di MTs Darussalam Kademangan Blitar. Kelas ini dipilih karena merupakan salah satu kelas unggulan dan percontohan dari tig akelas unggulan.

3. Jenis Data

Penelitian yang digunakan adalah riset deskriptif dan riset berupa data dan statistik. Data deskriptif didapat dari kegiatan pengamatan dan *interview*. Sedangkan data berupa angka didapat dari angket penilaian media yang dikembangkan dan dari penerpannya.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan di MTs Darussalam Kademangan Blitar. Observasi yang dilakukan adalah tentang penggunaan media yang selama ini bapak/ibu guru gunakan saat mengajar. Observasi ini berfungsi untuk mengetahui seberapa perlu media teka-teki silang ini digunakan dalam pembelajaran terutama di kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar.

b. Wawancara

Pada saat Peneliti ingin melakukan pendahuluan dalam studi dan risetnya, serta ingin mengetahui permasalahan yang dihadapi, wawancara ini menjadi salah satu caranya.

Dalam instrumen wawancara peneliti melakukannya dengan beberapa pihak, diantaranya:

- 1) Penanggung Jawab Kelas ICP
- 2) Wali Kelas VII ICP dan
- 3) Wakil Kepala bagian Kurikulum

c. Angket (Kuisisioner)

Angket ini merupakan metode pengambilan data, diberikan kepada responden berupa beberapa pertanyaan dan atau pernyataan untuk mereka jawab. Peneliti membagikan kuisisioner kepada responden yang terkait.

Adapun kuisisioner yang diperlukan antara lain:

- 1) Kuisisioner validator ahli rancang media, dan
- 2) Kuisisioner validator ahli materi IPS

d. Tes

Tes difungsikan untuk mengumpulkan data sebelum dan sesudah penggunaan media teka-teki silang. Hal ini dimaksudkan sebagai menilai seberapa baik media pembelajaran teka-teki silang terhadap siswa kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam penelitian, observasi melibatkan fokus pada objek tertentu dan penggunaan indera yang ada untuk mengumpulkan data. Dalam observasi, alat yang digunakan bisa berupa panduan pengamatan, uji, kuisisioner, gambar, serta suara yang direkam.

b. Wawancara

Wawancara adalah istilah untuk jenis percakapan yang dilakukan antara pewawancara (interviewer) dengan narasumber. Wawancara dalam prakteknya dapat dilakukan secara santai maupun formal, yang berarti pewawancara dapat menanyakan segalanya kepada orang yang diwawancarai tanpa harus membawa lembar acuan. Salah satu syarat dari jenis interviu ini adalah pencari informasi harus terus mengingat semua informasi yang perlu mereka kumpulkan.

Dalam wawancara yang terpimpin, penanya mengacu pada pertanyaan yang lengkap dan mendalam, mirip dengan kuesioner. Namun, ada juga wawancara yang bebas terpimpin, di mana pewawancara hanya menggunakan pedoman umum untuk melakukan wawancara.⁴⁵

Penelitian ini menggunakan teknik tanya jawab semi terstruktur. Teknik tanya jawab ini digunakan untuk memberikan kesan santai dan apabila dirasa peneliti ada data yang kurang detail dapat ditanyakan kembali kepada narasumber secara fleksibel.

c. Angket

Untuk membuat tampilan kuesioner menarik dan mudah dibaca, kreativitas diperlukan. Termasuk dalam kejelasan tulisan, kejelasan

⁴⁵ Nur Aedi, "Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data," *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2010, hlm.5.

perintah, serta kejelasan dalam memberikan petunjuk pengisian termasuk identitas pengisi.⁴⁶

Angket yang digunakan ditujukan untuk validator media dan validator materi yang kemudian diisi dan diberikan angka sesuai pengamatan masing-masing validator.

d. Tes

Bentuk tes bisa berupa kumpulan soal-soal, ataupun yang sejenisnya. Fungsinya adalah untuk mengetahui batas kemampuan siswa. Tes ini terdiri dari soal-soal yang masing-masing mengukur variabel tertentu.⁴⁷

e. Validitas

Validitas memiliki arti bahwa sejauh mana instrumen pengukur (tes) tepat dan cekatan dalam melakukan tugasnya. Jika alat berfungsi secara tepat atau sesuai dengan yang diinginkan, tes dikatakan valid. Artinya, hasil pengukuran dari alat tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sebenarnya dari apa yang diukur.⁴⁸

Dalam upaya mencari kevalidan dari suatu tes, kisi-kisi diperiksa untuk memastikan bahwa soal-soalnya mewakili atau secara proporsional mencerminkan semua informasi yang harus dipelajari.⁴⁹ Untuk uji validitas menggunakan SPSS Statistic versi 26.

f. Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada seberapa besar hasil pengukuran dapat dipercaya. Selama yang diukur dalam kelompok tidak berubah, pengujian tersebut berarti dapat dipercaya. Hasil pengujian dikatakan reliabilitas apabila hasilnya tetap sama meski diujikan

⁴⁶ *Ibid.*, hlm.4

⁴⁷ *Ibid.*, hlm.3

⁴⁸ Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reliabiloitas Suatu Isntrumen Penelitian," *Jurnal Tabularasa PPS Unimed* 6 (2019): hlm. 89.

⁴⁹ *Ibid.*, hlm. 90

beberapa kali terhadap kelompok subyek yang sama.⁵⁰ Untuk uji reliabilitas menggunakan SPSS Statistic versi 26.

6. Analisis Data

a. Analisa media pembelajaran

Tujuan kegiatan ini untuk mengetahui seberapa efektif pemilihan media pembelajaran crossword. Hasilnya kemudian diperuntukkan sebagai acuan dalam membuat alat bantu belajar.

b. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif adalah teknik untuk menggambarkan semua masukan yang kemudian diringkas pada lembar komentar. Data dari angket diuji secara kuantitatif menggunakan skala Linkert dengan lima tingkat kriteria. Kemudian, skor rata-rata item dari tiap jawaban akan dihitung untuk menganalisis data tersebut.

Skala linkert digunakan Peneliti pada angket kualitas materi dan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Linkert

No	Keterangan	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Kurang Setuju	KS	2
4	Sangat Kurang Setuju	SKS	1

Dalam menentukan tingkat kevalidan produk, digunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan

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

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

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 93

c. Uji Normalitas dan Homogenitas

Untuk melakukan analisis varian, data harus berasal dari populasi dengan distribusi normal dan kelompok yang dibandingkan homogen.

- 1) Uji normalitas merupakan uji statistik yang dipakai sebagai alat memeriksa apakah data observasi berdistribusi normal atau tidak
- 2) Uji homogenitas dipakai guna mengetahui apakah beberapa variasi suatu populasi serupa atau tidak.

d. Analisis Uji T

Uji T adalah uji yang digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variable independen terhadap variable dependen. Hasilnya adalah pengembangan media teka-teki silang (X1), hasil belajar siswa (Y1), dan pengembangan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa (Y2).

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

Keterangan:

r : Koefisien korelasi

n : Jumlah sampel

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Tahap pengembangan media terdapat 5 tahapan ADDIE yang wajib dilaksanakan, yaitu tahap Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

1. Analisis

Fase ini didapat dari observasi, wawancara dengan penanggung jawab kelas ICP dan wali kelas VII ICP serta beberapa siswa kelas VII ICP. Narasumber 1 selaku penanggung jawab kelas ICP menuturkan bahwa kelas ICP ini merupakan kelas percontohan untuk kelas lainnya (reguler). Dikatakan juga bahwa kelas ICP ini merupakan kelas unggulan karena target yang diterapkan berbeda dengan kelas reguler. Dalam hal proses pembelajaran misalnya, sarana prasarana yang ada dan yang digunakan di kelas ICP dengan reguler sangat berbeda. Diharapkan guru yang mengajar di kelas ini menggunakan sarana dan prasarana yang ada di ICP dalam pembelajaran.

“Program ICP atau istilahnya kelas unggulan mulai ada sekitar tahun 2017. ICP ini dibentuk sesuai dengan misi sekolah yakni mengoptimalkan dan mewujudkan perkembangan akademik dan non akademik dan juga menerapkan penguasaan IPTEK. Jadi sebisa mungkin guru memanfaatkan sarana dan prasarana yang berbau IPTEK di ICP untuk mengembangkan aspek akademik dan nonakademiknya. Bukan hanya guru saja pak, semua siswa juga dibekali pembelajaran yang berbasis IPTEK bahkan siswa ICP diperbolehkan membawa laptop. Saat interview penerimaan guru baru pun sudah diberitahu jika mengajar di kelas ICP harus sebisa mungkin menggunakan media teknologi IPTEK. Jadi kalau saya lihat teman-teman di sini (sekolah) ya hampir semua guru yang mau mengajar di kelas ICP membawa laptop minimal.”⁵¹

Narasumber 2 sebagai wali kelas VII ICP menjelaskan bahwa saat proses pembelajaran, teman-teman guru mengeluhkan terdapat siswa

⁵¹ Wawancara dengan Narasumber 1 pada tanggal 1 Maret 2024

yang jalan-jalan, merasa bosan, mengantuk dan mengobrol sendiri. Selain dari hasil ulangan harian materi sebelumnya, faktor ini juga menjadi alasan Peneliti ingin mengembangkan alat bantu pembelajaran dengan teka-teki silang agar siswa semangat dalam belajar dan mampu meningkatkan hasil belajarnya terutama saat pelajaran IPS. Pernyataan Narasumber 2 sesuai dengan pengamatan peneliti saat mengajar di kelas VII ICP, beberapa siswa berbicara sendiri, jalan-jalan dan mengantuk disebabkan kurangnya media yang bervariasi dan interaktif sehingga siswa kurang motivasi dan menjadikan hasil belajarnya tidak sesuai target dari program kelas ICP.

Media teka-teki silang sendiri tidak sering diterapkan oleh guru di sekolah ini, model teka-teki silang yang digunakan kurang menarik dan masih menggunakan media kertas meskipun hasil belajar siswa mencapai rata-rata. Selama ini yang sering digunakan adalah media PPT dengan sarana LCD dan proyektor.

Dengan mempertimbangkan keperluan siswa, media ini dapat memenuhi kebutuhan tersebut karena dilengkapi dengan soal-soal dan gambar yang menarik. Sebagai hasilnya, peneliti berharap hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan target program kelas ICP, khususnya pada materi Perubahan Potensi Sumber Daya Alam.

a. Analisis Sarana Prasarana

Sarana prasarana yang digunakan adalah handphone masing-masing siswa yang telah diisi paket internet atau laptop dan wifi, karena media ini berbasis online. Sesuai dengan hasil wawancara Narasumber 1 penanggung jawab ICP

“Secara aturan tertulis tidak boleh pak. Anak-anak diperbolehkan membawa hp dengan catatan untuk keperluan pembelajaran dari guru yang bersangkutan, jadi guru di sini boleh menginstruksikan siswanya untuk membawa hp jika diperlukan.”

Pernyataan tadi dapat dirangkum bahwa kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar memiliki fasilitas yang memadai

dalam menerapkan media yang Peneliti buat khususnya pada materi Perubahan Potensi Sumber Daya Alam.

Di MTs Darussalam sendiri sebenarnya sudah menyediakan layanan wifi khusus untuk kelas ICP, dikarenakan sering terjadi masalah dan jangkauan masih terbatas jadi untuk penggunaan wifi di ICP masih belum maksimal. Tersedia juga laboratorium komputer tetapi untuk wifi masih kurang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut Peneliti memanfaatkan handphone milik siswa yang sudah terisi paket internet.

Penggunaan media pada proses belajar IPS di MTS Darussalam Kademangan telah memanfaatkan fasilitas yang ada terutama dalam kelas ICP. Media yang dipakai tidak terbatas buku saja tetapi juga menggunakan LCD dan proyektor untuk menampilkan slide, gambar atau video. Terdapat perpustakaan tetapi untuk bukunya sendiri kurang *up to date* dan butuh pembaruan seiring kurikulum yang berlaku. Dengan hal tersebut menjadikan media pembelajaran IPS di MTs Darussalam Kademangan hanya sebatas buku cetak dan slide presentasi yang disediakan guru. Hal ini berdampak pada motivasi belajar siswa karena mereka kurang tertarik dengan pelajaran sedangkan materi tema 3 ini memiliki banyak pembahasan. Dengan begitu Peneliti merasa perlu membuat dan mengembangkan inovasi pada media pembelajaran IPS dan dipilihlah media ini.

b. Analisis Kurikulum

MTs Darussalam Kademangan Blitar menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka sudah mulai berjalan 2 tahun belakang ini.

Berikut adalah alur tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS Kurikulum Merdeka:

Tabel 4.1 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) IPS

Capaian Pembelajaran	Kompetensi	Materi	Tujuan
Pada akhir fase ini, siswa mampu memahami potensi sumber daya alam serta hubungannya dengan mitigasi bencana	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami • Menganalisis • Menerapkan 	Potensi Ekonomi Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan potensi SDA • Mengidentifikasi factor penyebab perubahan SDA

Peneliti mengambil materi perubahan potensi sumber daya alam karena banyak siswa mengeluhkan isi materi yang banyak dan kosa kata yang sulit dihafal. Akibatnya, penilaian akhir siswa siswa menurun. Khususnya, siswa kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan menunjukkan hasil belajar yang kurang maksimal dari materi tersebut. Karena itu Peneliti membuat pengembangan media teka-teki silang untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya.

c. Analisis Karakter Siswa

Karakter siswa di kelas VII ICP bermacam-macam. Ada yang pendiam, aktif, baik aktif dalam pelajaran (menanggapi) maupun aktif bergerak di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung.

Menurut hasil pengamatan Peneliti, siswa di kelas ini cenderung aktif dan tertarik dengan pelajaran yang menggunakan teknologi. Karena itu Peneliti menggunakan media teka-teki silang sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa di kelas VII ICP.

d. Analisis Kebutuhan Media Teka-Teki Silang

Pemanfaatan alat bantu pendidikan oleh Bapak dan Ibu Guru di MTs Darussalam masih sering menggunakan PPT dengan LCD serta Proyektor. Untuk penggunaan media teka-teki silang sendiri terbilang masih sangat jarang berdasarkan observasi serta

wawancara Peneliti. Karena semakin majunya teknologi, maka semua kebutuhan menjadi serba ada dan simple atau mudah.. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada sekarang, bisa meminimalisir penggunaan kertas. Sehingga bisa membantu melestarikan lingkungan yang mana sesuai dengan materi yang diambil yaitu Perubahan Potensi Sumber Daya Alam. Peneliti berkesimpulan bahwa media teka-teki silang berbasis website ini perlu untuk dioperasikan dan dikembangkan oleh Peneliti pribadi dan Bapak/ibu guru yang mengajar dikelas.

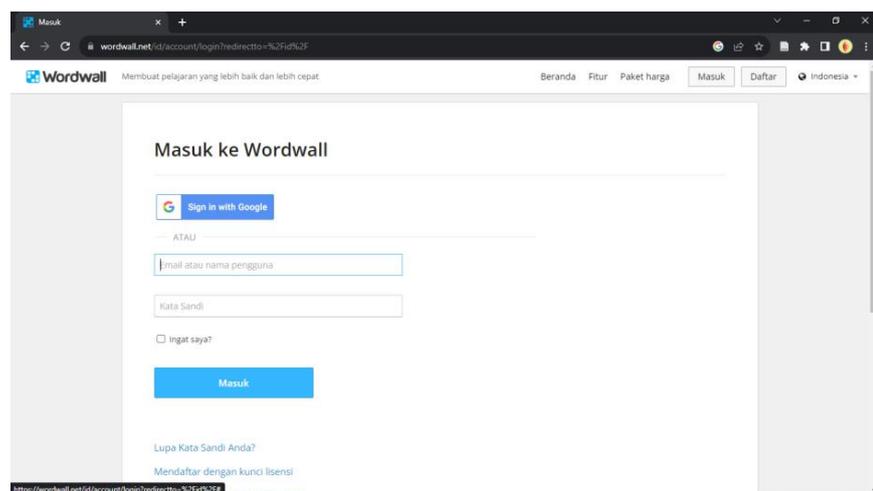
2. Design (Desain)

Peneliti mulai membuat desain untuk media melalui website. Desain dibuat menarik agar siswa tertarik dan tidak jenuh, seperti pemilihan warna dan gambar yang menarik seperti berikut:

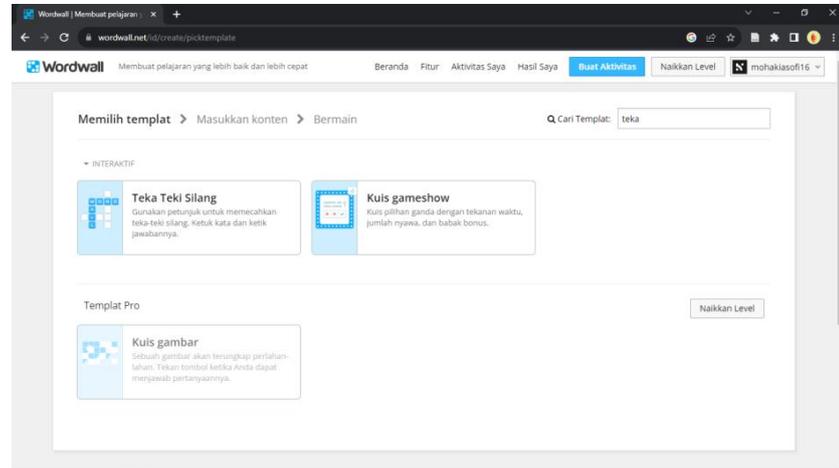
a) Login Website dan Memilih Aktifitas (Teka-Teki Silang)

Hal yang dilakukan pertama adalah login melalui akun google atau membuat akun baru kemudian memilih aktifitas lalu pilih yang tipe teka-teki silang:

Gambar 4.1 Login Website Wordwall.net

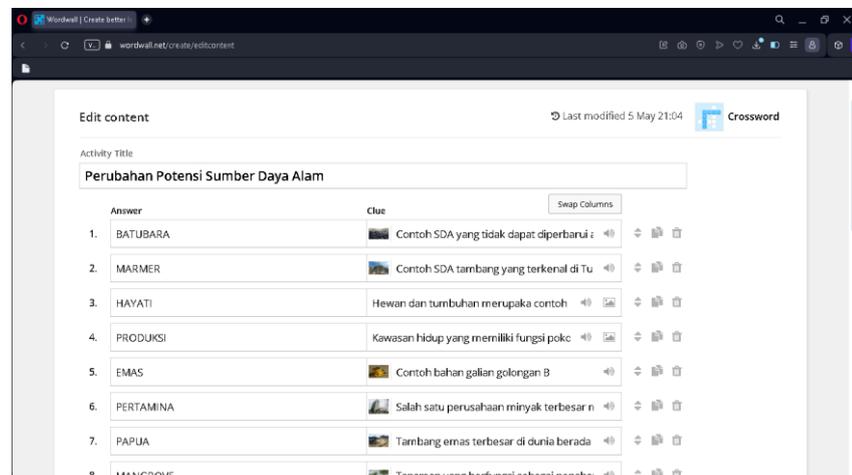


Gambar 4.2 Memilih Jenis Aktifitas



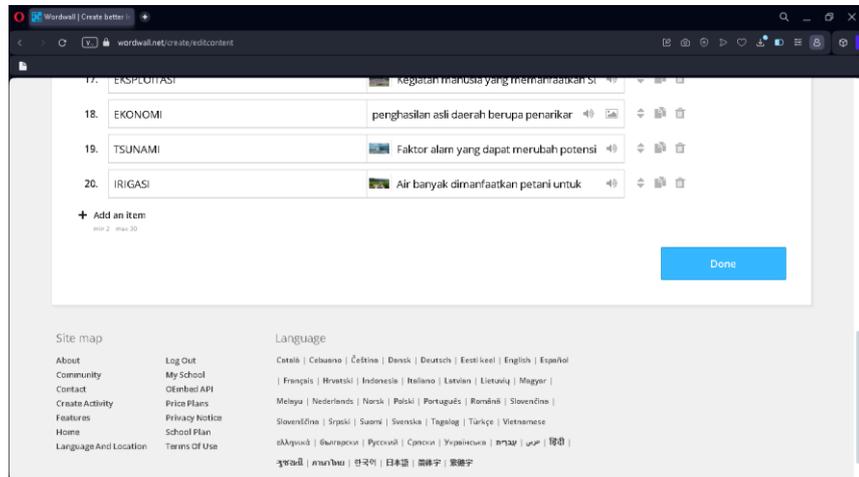
- b) Pemberian Judul Materi dan Membuat Soal beserta Kunci Jawaban
- Setelah login dan memilih aktifitas, selanjutnya adalah memberi nama aktifitas dengan materi yang diujikan kemudian memasukkan soal berjumlah 20 butir dan jawaban sebagai berikut:

Gambar 4.3 Pemberian Judul, Soal dan Kunci Jawaban



Apabila telah selesai baru meng-klik tombol selesai (done) maka kotak mendatar dan menurun otomatis muncul dan sudah jadi

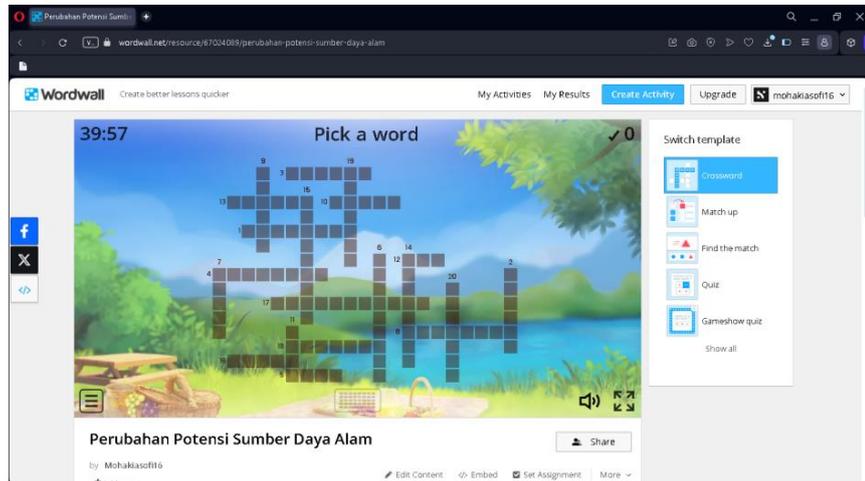
Gambar 4.4 Tombol Selesai (Done)



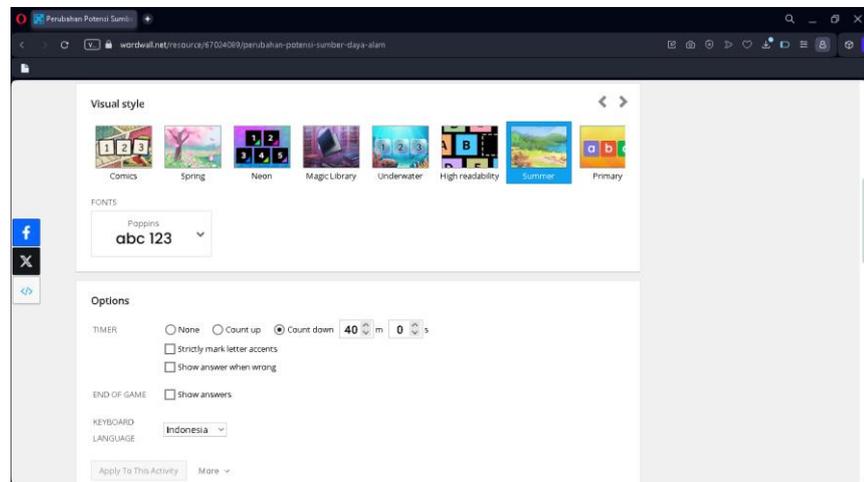
c) Output Media Teka-Teki Silang dan Pengaturan Tampilan

Dalam tahap ini tampilan kotak mendatar dan menurun akan muncul secara otomatis. Selanjutnya adalah mengatur waktu pengerjaan, penilaian, memilih *background* tema yang sesuai. Untuk *background* media dipilih yang bertemakan alam karena Peneliti merasa *background* tersebut sesuai dengan materi.

Gambar 4.5 Output



Gambar 4.6 Opsi Pengaturan

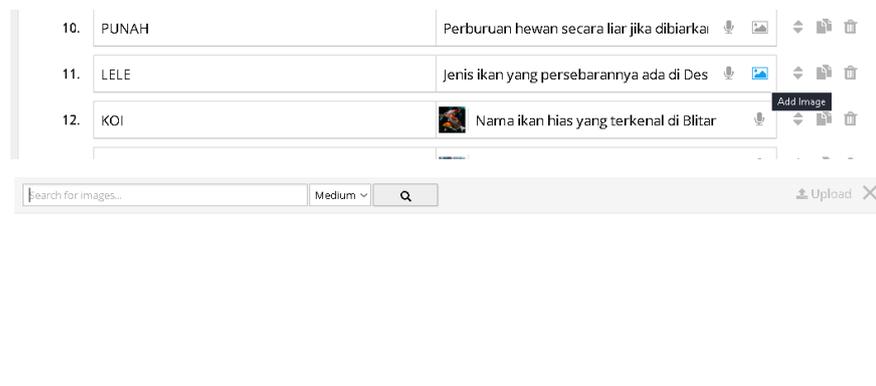


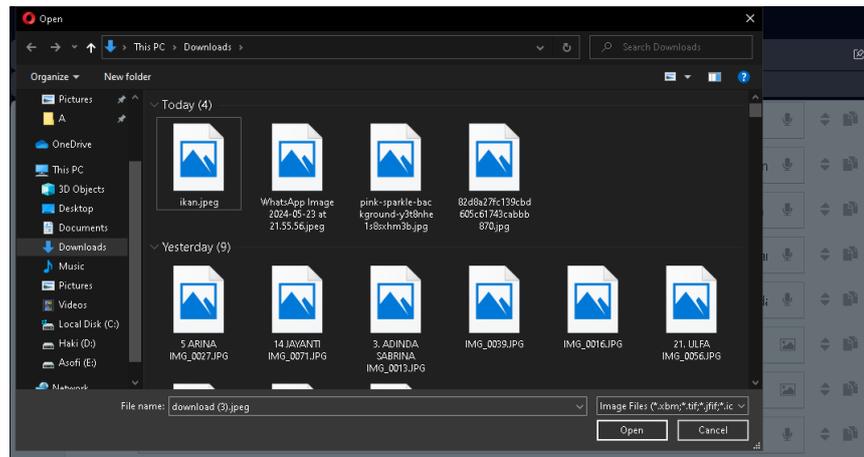
3. Development (Pengembangan)

Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada di dalam website ini, lebih memudahkan Peneliti untuk mengembangkan media. Berikut adalah pengembangan yang dilakukan Peneliti dengan memanfaatkan website wordwall.net.

a) Menambahkan Gambar Pada Pertanyaan

Gambar 4.7 Menambah Gambar Pada Pertanyaan





b) Pemberian Background

Gambar 4.8 Menambahkan Background

Visual style



Gambar 4.9 Hasil Perubahan Background



c) Membuat Tutorial

Tutorial pengisian media teka-teki silang ini berbentuk video. Video dibuat dengan aplikasi capcut. Di dalam video terdapat langkah-langkah mengerjakan media mulai dari awal hingga akhir.

Di dalamnya juga terdapat peraturan yang berlaku dalam mengerjakan media. Tutorial ini dibuat karena meskipun di dalam laman wrodwall.net ini sudah ada petunjuk, tetapi siswa belum bisa memahaminya. Jadi Peneliti membuat tutorial ini untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mengerjakan media teka-teki silang

Gambar 4.10 Cover Tutorial Pengerjaan Media dengan Aplikasi Capcut



4. Implementation (Implementasi)

Setelah media selesai dibuat dan divalidasi selanjutnya adalah menerapkannya ke dalam pembelajaran IPS di kelas VII ICP. Secara garis besar proses implementasi media teka-teki silang adalah sebagai berikut:

Proses implementasi media dimulai dengan validasi materi dan validasi media kepada validator bidang masing-masing. Selain itu juga dilakukan validasi soal kepada ahli materi baru kemudian penataan kembali soal setelah adanya masukan dan revisi dari validator.

Pada pertemuan pertama, dilakukan pengerjaan soal Pre-test dan penilaian pre-test hasilnya tertera pada **tabel 4.4**. penyampaian materi dilakukan pada pertemuan kedua setelah melaksanakan kegiatan pre-test. Setelah materi selesai disampaikan, barulah dilakukan pengerjaan soal post-test dan penilainnya yang terdapat pada **tabel 4.5**.

Langkah terakhir adalah melaksanakan apersepsi materi pada pertemuan kedua, tujuannya adalah untuk mengulang dan mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya media digunakan di pertemuan terakhir ini, hal yang pertama dilakukan adalah menjelaskan cara main atau aturan mengerjakan teka-teki silang pada website wordwall.net. Hasil penerapan media ada di **tabel 4.6**.

Berikut adalah hasil dari sebelum dan sesudah menggunakan media teka-teki silang:

a) Hasil Pre-test

Tabel 4.2 Hasil Pre-Test

NO	NAMA SISWA (Inisial)	PRE-TEST
1	ARVR	65
2	ANA	75
3	ANS	65
4	AKR	75
5	AVZA	80
6	CCJ	75
7	DNNA	80
8	DPP	60
9	FGS	80
10	FNA	80
11	FWP	60
12	GKTP	85
13	HIR	40
14	HZAN	80
15	HIN	45
16	MRAU	85
17	MHJQ	65
18	MCM	75
19	MHRP	75
20	RF	45
21	RP	65
22	RPEP	70
23	SFPA	75
24	YPAP	40
25	ZNPP	60

b) Hasil Post-test

Tabel 4.3 Hasil Post-test

NO	NAMA SISWA (Inisial)	POST-TEST
1	ARVR	85
2	ANA	90
3	ANS	90
4	AKR	85
5	AVZA	90
6	CCJ	90
7	DNNA	95
8	DPP	80
9	FGS	90
10	FNA	85
11	FWP	90
12	GKTP	90
13	HIR	90
14	HZAN	95
15	HIN	80
16	MRAU	90
17	MHJQ	85
18	MCM	85
19	MHRP	90
20	RF	90
21	RP	90
22	RPEP	90
23	SFPA	95
24	YPAP	85
25	ZNPP	85

c) Hasil Setelah Media

Tabel 4.4 Hasil Setelah Media

NO	NAMA SISWA (Inisial)	MEDIA
1	ARVR	100
2	ANA	100
3	ANS	100
4	AKR	100
5	AVZA	100
6	CCJ	100
7	DNNA	100
8	DPP	100
9	FGS	100
10	FNA	100

11	FWP	100
12	GKTP	100
13	HIR	100
14	HZAN	100
15	HIN	100
16	MRAU	100
17	MHJQ	100
18	MCM	100
19	MHRP	100
20	RF	100
21	RP	100
22	RPEP	100
23	SFPA	100
24	YPAP	100
25	ZNPP	100

5. Evaluation (Evaluasi)

Berikut ini adalah beberapa evaluasi yang dilakukan terhadap produk media dalam bentuk deskriptif:

Tabel 4.5 Evaluasi Media

Media	Kritik dan Saran
Teka-Teki Silang	<ul style="list-style-type: none"> • Background pada media disesuaikan dengan materi • Diberikan petunjuk atau panduan pengerjaan

Tabel 4.6 Evaluasi Materi

Media	Kritik dan Saran
Perubahan Potensi Sumber Daya Alam	<ul style="list-style-type: none"> • Diberi sumber materi • Cakupan materi kurang luas • Masih banyak typo • Soal dan kunci lebih diteliti lagi, masih ada jawaban yang kurang pas

Saat data kuisioner serta hasil validasi sudah mencapai syarat yang berlaku, kita dapat mengetahui keberhasilan produk. Tujuan evaluasi adalah untuk mengukur keberhasilan Peneliti pada pembuatan media pembelajaran teka-teki silang terutama pada konten Perubahan Potensi Sumber Daya Alam.

B. Analisis Data

1. Data Validitas

Sebelum diimplementasikan di lapangan, media dan materi harus divalidasi. tujuannya untuk mengetahui apakah media dan materi layak untuk diuji di lapangan. Data kuantitatif dan kualitatif dihasilkan sebagai hasil validasi ini. Berikut adalah acuan hitung hasil validasi media dan materi sesuai dengan prosentase kevalidan:

Tabel 4.7 Presentase Kevalidan

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

a. Validasi Ahli Media

Sebelum diterjunkan ke siswa terlebih dahulu melalui proses validasi dari ahlinya dan berikut hasil dari validasinya:

Tabel 4.8 Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
1	Kemenarikan tampilan/desain media pembelajaran Crossword (teka-teki silang)	4	4
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran teka-teki silang	3	4
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat dibaca dengan jelas)	4	4
4	Komposisi warna media pembelajaran teka-teki silang	3	4
5	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	4
6	Kemudahan petunjuk dalam menggunakan media pembelajaran teka-teki silang	3	4
7	Kesesuaian media pembelajaran teka-teki silang dengan karakteristik siswa	4	4
8	Media pembelajaran teka-teki silang mudah untuk dikerjakan	4	4
9	Media pembelajaran teka-teki silang dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	4
10	Media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu siswa untuk fokus belajar	4	4
Jumlah		37	40

Perhitungan kuantitatif mengindikasikan bahwa validitas angket ahli media dalam pembelajaran dengan media teka-teki silang dapat dihitung dengan rumus validitas berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{37}{40} \times 100 = 92,5\%$$

Dari hasil di atas, presentase kelayakan yang diperoleh adalah 92,5%, atau sangat valid, sangat menarik/tidak revisi.

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 4.9 Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Jumlah Skor	
		$\sum x$	$\sum xi$
1	Kesesuaian tujuan dengan capaian pembelajaran (CP)	4	4
2	Relevansi materi yang disajikan dengan CP	4	4
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa	3	4
4	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang	4	4
5	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	4
6	Media pembelajaran teka-teki silang mudah digunakan dalam pembelajaran IPS	4	4
7	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami	4	4
8	Quiz yang diberikan sudah sesuai dengan isi materi	4	4
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran teka-teki silang sudah jelas dan mudah dipahami	4	4
10	Efektivitas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4
Jumlah		39	40

Hasil dari penilaian validasi ahli materi dapat dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{39}{40} \times 100 = 97,5\%$$

Dari hasil di atas, presentase kepastian yang didapat adalah 97,5%, atau sangat valid, sangat menarik/tidak revisi.

2. Data Uji Coba

a. Uji Validitas

Tabel 4.10 Uji Validitas Butir Soal

No	R Tabel	R Hitung	Keterangan	Level
1	0,381	0.574848	VALID	C1
2	0,381	0.515315	VALID	C1
3	0,381	0.574848	VALID	C2
4	0,381	0.682927	VALID	C2
5	0,381	0.515315	VALID	C1
6	0,381	-0.215404	TIDAK VALID	C3
7	0,381	0.011325	TIDAK VALID	C3
8	0,381	0.754872	VALID	C1
9	0,381	0.534978	VALID	C1
10	0,381	0.632146	VALID	C2
11	0,381	0.091811	TIDAK VALID	C2
12	0,381	0.575203	VALID	C1
13	0,381	-0.073522	TIDAK VALID	C3
14	0,381	0.639158	VALID	C2
15	0,381	0.412421	VALID	C2
16	0,381	0.200076	TIDAK VALID	C3
17	0,381	0.622169	VALID	C3
18	0,381	0.250716	TIDAK VALID	C2
19	0,381	0.409620	VALID	C1
20	0,381	0.436015	VALID	C1
21	0,381	0.409620	VALID	C3
22	0,381	0.034919	TIDAK VALID	C3
23	0,381	0.011325	TIDAK VALID	C3
24	0,381	0.444280	VALID	C1
25	0,381	0.360354	TIDAK VALID	C3
26	0,381	0.446698	VALID	C1
27	0,381	0.446698	VALID	C1
28	0,381	0.648402	VALID	C1
29	0,381	0.742736	VALID	C2
30	0,381	0.151032	TIDAK VALID	C2

Tabel 4.11 Soal yang Dipakai

No	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0,381	0.574848	VALID
2	0,381	0.515315	VALID
3	0,381	0.574848	VALID
4	0,381	0.682927	VALID
5	0,381	0.515315	VALID
6	0,381	0.754872	VALID
7	0,381	0.534978	VALID
8	0,381	0.632146	VALID
9	0,381	0.575203	VALID
10	0,381	0.639158	VALID
11	0,381	0.412421	VALID
12	0,381	0.622169	VALID
13	0,381	0.409620	VALID
14	0,381	0.436015	VALID
15	0,381	0.409620	VALID
16	0,381	0.444280	VALID
17	0,381	0.446698	VALID
18	0,381	0.446698	VALID
19	0,381	0.648402	VALID
20	0,381	0.742736	VALID

b. Uji Reliabilitas**Tabel 4.12 Uji Reliabilitas Butir Soal**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.882	20

Hasil uji reliabilitas mencakup 20 soal yang valid menggunakan IBM SPSS 26 memiliki nilai cronbach's alpha 0,882 dan termasuk dalam kategori tinggi.

c. Uji Normalitas

Tabel 4.13 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.64721817
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.078
	Negative	-.127
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai Sig. 2 tailed adalah 0,200 > 0,05 yang artinya data terdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Tabel 4.14 Uji Homogenitas

ANOVA					
Pretest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	857.097	3	285.699	1.670	.204
Within Groups	3592.903	21	171.091		
Total	4450.000	24			

Hasil uji homogenitas menunjukkan angka Sig. adalah 0,204 atau lebih dari 0,05 artinya data di atas adalah homogen

e. Uji T

Guna mengetahui nilai akhir siswa dengan alat bantu ajar ini, perlu dilaksanakan analisa data siswa sebelum dan sesudah penerapan media ini. Uji T riset ini dibantu oleh SPSS IBM versi 26 dengan hasil di bawah ini:

Tabel 4.15 Nilai Sebelum dan Sesudah Media

NO	NAMA SISWA	NILAI SEBELUM TTS	NILAI SESUDAH TTS
1	ARVR	65	100
2	ANA	75	100
3	ANS	65	100
4	AKR	75	100
5	AVZA	80	100
6	CCJ	75	100
7	DNNA	80	100
8	DPP	60	100
9	FGS	80	100
10	FNA	80	100
11	FWP	60	100
12	GKTP	85	100
13	HIR	40	100
14	HZAN	80	100
15	HIN	45	100
16	MRAU	85	100
17	MHJQ	65	100
18	MCM	75	100
19	MHRP	75	100
20	RF	45	100
21	RP	65	100
22	RPEP	70	100
23	SFPA	75	100
24	YPAP	40	100
25	ZNPP	60	100

Tabel 4.16 Paired Sample test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	68.00	25	13.617	2.723
	posttest	88.40	25	4.010	.802

Tabel 4.17 Paired Sample Correlation

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	25	.416	.039

Tabel 4.18 Paired Samples Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					T	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-20.400	12.493	2.499	-25.557	-15.243	-8.164	24	.000

a) Penghitungan Output Bagian Pertama (*Paired Samples Statistics*)

Perhitungan menggunakan perhitungan Uji T di SPSS yang menghasilkan nilai pre-test dan post-test. Dengan jumlah 25 siswa, rerata nilai pre-test sebesar 68,00, sedangkan rerata nilai post-test adalah 88,40. Terdapat standar deviasi pada data pre-test sebesar 13,617 dan data_post-test_sebesar 4,010, dan standart error pada data pre-test 2,723 dan data post-test sebesar 0,802.

Hasil rerata data pre-test 68,00 < Post-test 88,40, bisa disimpulkan secara deskriptif terdapat pengaruh penerapan media Teka-teki silang.

b) Penghitungan Output Bagian Kedua (*Paired Samples Correlations*)

Keterkaitan data sebelum dan sesudah penerapan media ditunjukkan dalam hitungan kedua. Studi ini menemukan bahwa hasil pre-test dan post-test menggunakan media_in ini memiliki korelasi atau hubungan, dengan nilai korelasi (sig) 0,416.

c) Penghitungan Output Ketiga (*Paired Samples Test*)

Bisa diambil hipotesis sebagai berikut:

H₀ : kedua rerata populasi tak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan media.

H_a : kedua rerata populasi ada perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah penerapan media.

.

.

Dasar Pengambilan Keputusan

1. jika nilai sig (2 tailed) kurang dari 0,05, jadi H₀ ditolak atau ada perbedaan dari hasil siswa antara pre-test dan post-test penggunaan media.
2. jika nilai sig (2 tailed) lebih dari 0,05 maka H₀ diterima atau tak ada perbedaan dari hasil siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media.

Pengambilan Keputusan

Nilai t hitung didapat angka -8.164 dengan sig (2 tailed) 0.000 < 0.05, bisa disimpulkan terdapat perbedaan tanggapan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media teka-teki silang.

C. Revisi Produk

produk ini dimodifikasi sebab ada satu dua bagian belum efektif. Tujuan adanya angket validasi kepada validator adalah untuk menentukan alat-alat pada alat bantu ajar mencukupi standar atau tidak. Dengan demikian, validator dapat memberi masukan dan rekomendasi yang akan menjadi dasar bagi Peneliti untuk melakukan revisi produk. Hasil validasi dari validator untuk media ini sebagai berikut:

Tabel 4.19 Revisi Produk

No	Sebelum Revisi	Kritik dan Saran	Setelah Revisi
1		Background pada media disesuaikan dengan materi	
2		Diberikan petunjuk atau panduan mengerjakan	

3	7. <u>Contoh</u> jenis ikan yang dapat <u>dijumpai</u> di Indonesia <u>bagian</u> Timur adalah a. Patin b. Tuna c. <u>Nila</u> d. Paus	Soal kurang teliti dan mendalam, ikan di timur tidak hanya Tuna yang banyak	7. Batubara dapat dimanfaatkan dalam kegiatan sehari-hari seperti a. Sebagai koleksi barang antik b. Sebagai bahan membangun rumah c. Sebagai pengganti bahan bakar minyak d. Sebagai ornament
---	---	---	--

BAB V PEMBAHASAN

A. Desain Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar

Berdasarkan observasi Peneliti, karakter siswa kelas VII ICP cenderung aktif meskipun tidak semua anak. Aktif di sini ada beberapa contoh, seperti aktif bertanya dan bermain sendiri terlebih lagi siswa sangat senang ketika pembelajaran menggunakan handphone, serta asik berjalan di dalam kelas saat pembelajaran. Untuk mengatasinya, Peneliti mengembangkan media permainan teka-teki silang berbasis website yang dikerjakan secara daring melalui handphone. Dalam penelitiannya, Nanda Siti Adi Utami dan Diana Rahmawati menyebutkan bahwa media pembelajaran berbentuk game ini merupakan salah satu cara agar hobi dan minat siswa terhadap game bisa tersalurkan dan menjadi bermanfaat.⁵² Media berbasis permainan merupakan bentuk media yang mampu membantu rangkaian pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kreatif serta menambah kemampuan memahami materi melalui media yang menarik tersebut.⁵³

Fasilitas di MTs Darussalam ini cukup memadai terlebih untuk kelas VII ICP. Sarana seperti LCD, proyektor, wifi, lab computer semua ada untuk menunjang pengerjaan media teka-teki silang secara online. Tetapi untuk sinyal wifi sendiri masih kurang terjangkau untuk kelas VII ICP begitu juga lab computer yang ada di sini. Wifi terkadang mengalami trouble saat pengoperasiannya. Sarana dan prasarana yang menunjang ini tentunya bisa membantu mensukseskan proses pembelajaran. Proses pendidikan akan gagal dan tidak efektif jika ada kekurangan dan ketiadaan sarana

⁵² Nanda Siti Adi Utami dan Diana Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-Teki Silang Akuntansi Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018," *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 7 (2017): hlm. 2.

⁵³ Ihafanti Fidyah dkk, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall," *STKIP Kusuma Negara*, 2021, hlm. 220, <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301/897>.

prasarana pendidikan.⁵⁴ Sejalan dengan pernyataan tersebut dalam jurnal karya Dayang Murniarti, dkk yang berjudul Pengaruh Sarana Dan Prasarana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Ekonomi SMA NEGERI 1 Sungai Ambawang disebutkan bahwa siswa mungkin tidak tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar jika tidak ada fasilitas yang memadai. Maka dari itu, jika siswa tertarik untuk ikut pelajaran, maka hasil dan presatsinya dapat meningkat.⁵⁵

Di MTs Darussalam Kademangan ini tertulis peraturan untuk tidak diperkenankan membawa HP kecuali jika diperlukan untuk pembelajaran. Dengan bantuan wali kelas Peneliti menginstruksikan siswa kelas VII ICP untuk membawa handphone pribadi. Dalam proses pembelajaran, smartphone memiliki banyak manfaat. Misalnya, dimanfaatkan untuk telfon, tukar pesan, dan mengetahui informasi. Selain itu, dapat digunakan sebagai alat pembelajaran praktis, seperti memungkinkan kelompok belajar secara online untuk mengkaji atau berbicara tentang materi pelajaran.⁵⁶

Materi IPS tentang “Perubahan Potensi Sumber Daya Alam” cocok digunakan sebagai media ini, karena mampu menambahkan gambar yang sesuai dengan soal dan materi yang diambil. Materi “Perubahan Potensi Sumber Daya Alam” sendiri di dalamnya banyak sekali contoh-contoh yang *relate* dengan lingkungan sekitar siswa sehingga agar lebih memahami lingkungannya, digunakanlah media ini. Materi yang mampu terhubung dengan lingkungan sekitar ini dapat mengoptimalkan keberhasilan belajar melalui pembelajaran diferensiasi terintegrasi, karena dapat menambah pengalaman dan pemahaman yang bermakna bagi siswa.⁵⁷ Penggunaan

⁵⁴ Miski R, “Pengaruh Sarana dan Prasarana Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Ta’dibi* 4 (2015): hlm. 70.

⁵⁵ Dayang Murniarti dkk, “Pengaruh Sarana Dan Prasarana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Ekonomi SMA NEGERI 1 Sungai Ambawang,” *FKIP UNTAN*, 2016, hlm. 3.

⁵⁶ Wildaya Senge, “Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Anak di Kabupaten Kupang,” *PENSOS* 1 (2023): hlm. 5.

⁵⁷ Beny Dwi Lukitoaji Mahilda Dea Komalasari dan, “Pembelajaran Diferensiasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Sebagai Wujud Implementasi Kurikulum Merdeka,” *Universitas PGRI Yogyakarta* 4, no. Vol. 4 No. 1 (2023): Prosiding Seminar Nasional PGSD UST (2023): hlm. 23, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/15114/5912>.

media ini terbilang masih sangat jarang digunakan. Bapak dan Ibu guru saat mengajar di kelas ICP masih menggunakan media PPT dalam menunjang proses pembelajarannya.

Dalam prosesnya anak-anak antusias untuk mengerjakan karena menggunakan media handphone sehingga anak-anak focus terhadap pekerjaannya disamping pengawasan oleh Peneliti sebagai guru. Bisa disimpulkan bahwa siswa kelas VII ICP tertarik dengan pelajaran apabila menggunakan media yang menggunakan permainan dan handphone. Kegiatan ini adalah penerapan cara belajar tipe *Blended learning*. Dalam jurnal berjudul Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Siswa Abad 21, AV Sinaga menyebutkan bahwa *Blended learning* adalah sebuah kombinasi pengajaran langsung dan pengajaran daring (ditekankan pada penggunaan media berbasis teknologi) tetapi juga sebagai komponen berinteraksi sosial.⁵⁸ Adanya tujuan, aturan, feedback system, dan partisipasi sukarela adalah empat ciri utama game, menurut McGonigal.⁵⁹ Keempat fitur tersebut ada di setiap game. Tujuan yang dimasukkan ke dalam desain game akan memberi pemain sebuah *sense of purpose*. Riset pengembangan ini bertujuan untuk memperbaiki kearah yang lebih baik dari hasil belajar siswa. Media ini dipilih karena menyesuaikan karakter siswa yang aktif serta lebih suka dengan permainan serta berkaca dari hasil evaluasi harian yang tetap di bawah rata-rata program ICP.

Kotak mendatar dan menurun untuk mengisi jawaban secara otomatis diatur oleh website. System penilaian juga sudah termasuk ke dalam website. Background media diselaraskan dengan konten pembelajaran yang dipakai. Selain background, rancangan lain juga disesuaikan supaya nyaman dipandang siswa seperti jenis dan ukuran huruf serta warna pada

⁵⁸ AV Sinaga, "Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Siswa Abad 21," *Journal on Education* 6, no. Vol 6 No 1 (2023): Journal On Education: Volume 6 Nomor 1 Tahun 2023 (2024): hlm. 2840.

⁵⁹ Rahmat Hidayat, "Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan," *Universitas Gadjah Mada* 26 (2018): hlm. 72.

tampilan media. Penyesuaian tampilan design dalam media sejalan dengan penelitian yang dilakukan IM Rusmana dan M. Kurniawarsih dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya menunjukkan data pada tampilan design media menunjukkan angka 95% yang berada pada tingkat valid. Dalam jurnal tersebut ketepatan memilih warna dan kemenarikan pada cover mendapat nilai 5 begitu juga dengan jenis dan ukuran font berada pada nilai 5.⁶⁰ Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan design dalam media sangat berpengaruh terhadap kenyamanan siswa dalam menggunakan media pembelajaran.

Pengembangan yang dilakukan peneliti adalah menambahkan gambar pada soal agar siswa lebih mudah memahaminya dan memberikan pengalaman melalui visual pada gambar di soal teka-teki silang. Selain itu Peneliti menambahkan tutorial pengerjaan meskipun di wordwall.net sudah ada tetapi siswa masih bingung dalam prakteknya. Mengatasi hal tersebut, Peneliti membuat tutorial mengerjakan media dengan bantuan aplikasi capcut. Tujuannya adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami cara kerja media teka-teki silang mulai dari awal hingga selesai pengerjaan.

Kemudahan adanya turtorial ini juga diteliti oleh Riana T. Mangisa dkk dalam jurnal yang berjudul Kajian Penerapan Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMK. Hasilnya adalah media dengan suara dan gambar menarik minat siswa untuk melihat dan mempelajari setiap kegiatan. Hasilnya, siswa menjadi aktif dalam belajar dan menghasilkan hasil yang terbaik. Dengan mempertimbangkan hasil

⁶⁰ Mila Kurniawarsih Indra Martha Rusmana dan, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya," *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematikadan Statistika* 1, no. Vol. 1 No. 1 (2020): Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika (2020): hlm. 43, <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>.

hitung gain aktual dari siklus I ke siklus II, hasilnya adalah 0,76, yang menunjukkan bahwa itu termasuk dalam kategori yang lebih tinggi.⁶¹

B. Implementasi dan Efektifitas Pengembangan Media *Teka-Teki Silang* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar

Sebelum digunakan terlebih dahulu produk di validasi oleh pakar media dan pakar materi. Media teka-teki silang oleh ahli media berada pada angka 92,5%, ahli materi berada di angka 97,5%. Penilaian tersebut masuk dalam kategori valid atau sangat layak. Menyediakan sarana dan prasarana untuk pre-test adalah persiapan pertama. Sebelum soal diuji terlebih dahulu divalidasi ke ahli materi. Setelah itu soal diuji validasi, jumlah soal dari 30 nomor dikurangi menjadi 20 nomor yang dapat diujikan. Kemudian, pertanyaan yang valid ini ditata kembali dan dicetak sejumlah siswa kelas VII ICP yang kemudian dikerjakan secara bersamaan dalam waktu 2 jam pelajaran atau 2x40 menit. Terakhir menilai hasil pekerjaan siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 18 dari 25 siswa kelas VII ICP masih di bawah rata-rata program ICP.

Persiapan selanjutnya adalah menyiapkan materi dan soal post-test pada pertemuan kedua. Penjelasan materi memanfaatkan powerpoint yang ditampilkan di depan kelas dan juga handphone siswa. Kemudian siswa mengerjakan soal pre-test untuk menguji pemahaman siswa dan melihat seberapa paham siswa dengan materi yang telah disampaikan. Dalam kegiatan ini waktu masih sama yaitu 2x40 menit atau 2 jam pelajaran. Setelah itu dilakukan penilaian dan hasilnya nilai 23 siswa berada di atas rata-rata dan 2 siswa berada tepat di minimum rata-rata.

Setelah menggunakan media teka-teki silang, tujuan dari kegiatan pertemuan ketiga adalah meningkatkan pemahaman materi untuk melihat dampak perlakuan. Setelah melakukan apersepsi materi, peneliti kemudian

⁶¹ Riana T. Mangesa dkk, "Kajian Penerapan Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMK," *Jurnal Pendidikan Tambusi* 6, no. Vol. 6 No. 2 (2022): Agustus 2022 (2022): hlm. 10301, <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4040>.

mengirimkan link [worwall.net](http://www.worwall.net) ke kelas VII ICP yang telah disiapkan. Jumlah waktu yang diperlukan masih 2x40 menit, atau dua jam pelajaran. Langkah terakhir adalah menilai pekerjaan siswa. Setelah menggunakan media ini, ditemukan bahwa semua hasil belajar (nilai) siswa kelas VII ICP di atas KKM.

Meski mendapat penilaian yang masuk dalam kategori sangat valid, Peneliti tetap mendapat masukan guna melengkapi kekurangan media dan materi yang Peneliti buat. Pakar konten belajar menambah masukan berupa mencantumkan dasar konten yang Peneliti buat, isi dan cakupan materi masih belum cukup luas dan spesifik mengingat kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka dimana guru dituntut untuk mengembangkan materi terlebih yang memiliki korelasi sesuai lingkungan siswa. Selain itu masih banyak tulisan yang *typo* tentu saja jika tidak dibenahi membuat siswa bingung untuk memahami materinya. Terakhir soal dan kunci jawaban masih terdapat jawaban yang kurang pas atau sesuai.

Ahli media memberikan kritik dan saran berupa mengganti background yang sesuai tujuannya supaya siswa mengerti materi. Selanjutnya, diberikan tutorial pengerjaan media teka-teki silang dimana Peneliti membuat tutorial tersebut dengan menggunakan aplikasi Capcut.

Hasil Uji T pada nilai Pre-test dan Post-test, menunjukkan pengaruh penggunaan Teka-teki silang. Nilai pre-test adalah 68,00, dan nilai Post-test adalah 88,40. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa hasil siswa baik sebelum maupun sesudah menggunakan media memiliki keterkaitan, dengan nilai korelasi (sig) 0,416 dan nilai sig (2 tailed) $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa berbeda secara signifikan before dan after pemanfaatan media.

Hasil yang serupa juga terdapat pada penelitian yang lain dimana Prima dalam penelitiannya, ditemukan hasil bahwa nilai sig (2 tailed) $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa hasil tanggapan siswa berbeda secara signifikan antara saat mereka menggunakan media pembelajaran ini dan saat mereka menggunakannya sebelumnya. Data berdistribusi normal nilai posttest

keduanya lebih dari 0,05. Dengan demikian, kesimpulannya adalah penggunaan alat bantu ajar ini dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karangbanyu 03.⁶²

Serupa dengan Prima, penelitian yang dilakukan Juhaeni dkk, menurut hasil uji T, nilai t hitung sebesar 14,532 lebih besar dari pada nilai t tabel yaitu 1,752, dan nilai signifikan (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05. Hasil ini menjelaskan bahwa hasil belajar siswa sangat berbeda saat mereka menggunakan media sebelum dan setelahnya. Kesimpulannya, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa MI Al Karim Surabaya kelas VI menunjukkan kenaikan hasil belajar yang kentara di mata pelajaran IPA. Mereka mendapat nilai rata-rata 60,5 dalam pre-test dan 94,5 dalam post-test.⁶³

Begitu juga penelitian oleh Verina dkk, hasil belajar yang lebih baik dapat diukur melalui evaluasi yang dilakukan pada tiap siklus dengan kumpulan pertanyaan yang ditata sesuai materi. Fase sebelum siklus, presentase hasil data adalah 44% tetapi, pada siklus I, ketika media teka-teki silang digunakan, presentase meningkat signifikan sebesar 71%. Pada siklus kedua, presentase hasil belajar ada pada angka 80%, memenuhi kriteria penelitian tindakan kelas yang memperoleh nilai di atas KKM.⁶⁴

⁶² Prima Rias Wana, "Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V," *Jurnal Pendidikan Modern* 06 (t.t.): hlm. 106.

⁶³ Juhaeni dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan," *Journal of Instructional and Development Researches* 2 (2022): hlm. 246.

⁶⁴ Verina dkk, "Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD," *NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH* 1 (2023): hlm. 517.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pengkajian pada bab sebelumnya, Pengembangan Media *Teka-teki silang* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar materi Perubahan Potensi Sumber Daya Alam dapat dijabarkan seperti di bawah ini:

1. Desain Pengembangan Media *Teka-Teki Silang* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar

Dari hasil pengamatan siswa kelas VII ICP cenderung aktif baik di pelajaran maupun di luar pelajaran. Untuk mengatasinya dipilihlah media teka-teki silang dimana media ini berbasis game. Begitu juga siswa kelas VII ICP ini suka dengan permainan. Materi IPS yang dipilih adalah dalam media teka-teki silang adalah “Perubahan Potensi Sumber Daya Alam”. Materi ini dipilih karena berkaca dari hasil ulangan harian sebelumnya yang masih banyak nilai anak-anak yang berada di bawah KKM. Selain itu materi ini dipilih karena materi ini dekat dengan anak-anak yaitu sumber daya alam serta terdapat kata-kata yang jarang terdengar oleh siswa kelas VII ICP.

Sarana dan prasarana di MTs Darussalam cukup lengkap, seperti dilengkapi wifi dan laboratorium computer. Dalam pelaksanaannya, media teka-teki silang yang dikembangkan menggunakan handphone siswa pribadi dan menggunakan paket data. Alasan menggunakan paket data karena sinyal wifi masih belum terjangkau secara maksimal dan masih terdapat masalah saat pengoperasiannya.

Terdapat tiga fase pada bagian perancangan, yaitu pemilihan materi, penyusunan butir soal, dan tahap medesain teka-teki silang. Pertama, materi “Perubahan Potensi Sumber Daya Alam“ dipilih karena siswa *relate* dengan lingkungan sekitarnya. Tujuannya adalah supaya siswa lebih memahami potensi yang ada di sekitar tempat tinggalnya.

Kedua adalah tahap penyusunan butir soal. Soal-soal yang dibuat diambil dari materi yang telah dibuat oleh Peneliti. Kumpulan materi tersebut diambil dari jurnal-jurnal dan buku elektronik siswa, serta buku elektronik yang berasal dari website pemerintah. Soal-soal tersebut kemudian divalidasikan kepada ahli materi IPS yang hasilnya dari 30 soal yang diajukan, 20 soal saja yang dapat digunakan untuk pre-test, post-test dan pada media teka-teki silang.

Tahap terakhir adalah merancang media. Dimulai dengan membuat akun di wordwall.net. kemudian memilih tipe game teka-teki silang. Setelah itu baru medesain tampilan teka-teki silang dengan fitur yang ada di wordwall.net. Background tema teka-teki silang disesuaikan dengan materi yang dipilih, begitu juga pengaturan ukuran dan jenis huruf yang dipakai.

Pengembangan yang dilakukan adalah menambah gambar pada soal di teka-teki silang supaya memudahkan siswa untuk memahami soal dan materi yang telah diajarkan. Selain itu Peneliti juga membuat video tutorial pengerjaan media mulai dari awal hingga akhir. Tutorial dibuat karena tutorial yang ada di website masih belum cukup jelas sehingga siswa masih bingung untuk menegrjakannya. Video tutorial dibuat dengan aplikasi capcut.

2. Implementasi dan Efektifitas Pengembangan Media *Teka-Teki Silang* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar

Hasil statistik diskriptif Uji T dari nilai Pre-test dan Post-test menunjukkan akibat pemanfaatan media teka-teki silang. Nilai pre-test rata-rata adalah 68,00, sedangkan nilai post-test rata-rata adalah 88,40. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa hasil siswa baik sebelum ataupun sesudah penggunaan media memiliki keterkaitan, dengan nilai korelasi (sig) 0,416 dan nilai sig (2 tailed) $0.000 < 0.05$. Ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa berbeda secara signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran teka-teki silang.

Hasil evaluasi media teka-teki silang adalah terdapat perubahan hasil belajar siswa baik pada fase pre-test, post-test, dan setelah penggunaan media teka-teki silang.

Masih ada masukan meskipun ahli media memberikan nilai 92,5%. Kritik dan saran yang diberikan adalah mengubah background sesuai dengan materi yang diambil serta memberikan video tutorial atau petunjuk pengerjaan media.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Media ini sebaiknya dimanfaatkan sebagai berikut:

- a. Diharapkan bahwa media ini penerapannya harus selaras dengan materi yang ingin disampaikan dan diujikan, sehingga dapat membantu siswa menguasai materi lain.

2. Saran Diseminasi

Diseminasi dari pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya terbatas di MTs Darussalam Kademangan, tetapi juga di sekolah-sekolah lain. Karena media ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk memaksimalkan manfaat dari media ini, produk ini bisa digunakan sebagai berikut:

- a. Media ini seyogyanya diterapkan pada mata pelajaran lainnya yang dirasa bisa sesuai dengan media ini.
- b. Dilakukan sosialisasi terhadap media ini agar para guru memahami fitur apa saja yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, Nur. "Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data." *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2010.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Laksita Indonesia, 2019.
- Diana Rahmawati, Nanda Siti Adi Utami. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-Teki Silang Akuntansi Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018." *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 7 (2017).
- dkk, Dayang Murniarti. "Pengaruh Sarana Dan Prasarana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Ekonomi SMA NEGERI 1 Sungai Ambawang." *FKIP UNTAN*, 2016.
- dkk, Eden Putri Harefa. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE." *Journal on Education* 06 (t.t.).
- dkk, Ihafanti Fidya. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall." *STKIP Kusuma Negara*, 2021. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301/897>.
- dkk, Juhaeni. "Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan." *Journal of Instructional and Development Researches* 2 (2022): 241–47.
- dkk, Tia Dwi Kurnia. "MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN 3D PAGEFLIP." *Unswagati*, t.t.
- dkk, Verina. "Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD." *NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH* 1 (2023): 513–18.
- Fitria Hidayat, Muhamad Nizar. "Model ADDIE Dalam Pembelejaran Pendidikan Agama Islam." *JIPAI* 1, No. 1 (2021).
- Gusmada, yuda. "Kelebihan dan Kelemahan Crossword Puzzle (Teka-teki Silang)." *MUDAMU* (blog), 2022. <https://www.mudamu.com/2022/11/kelebihan-dan-kelemahan-crossword.html>.
- Hasan, Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran 2*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

- Hidayat, Rahmat. "Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan." *Universitas Gadjah Mada* 26 (2018): 71–85.
- Indra Martha Rusmana dan, Mila Kurniawarsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya." *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 1, no. Vol. 1 No. 1 (2020): Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika (2020): 39–48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>.
- Khotimah, Khusnul. "Aspek-Aspek dalam Evaluasi Pembelajaran." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2020.
- Maharini, Dhea Ayu. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang." *International Journal of Elementary Education* 03, No. 2 (2019): 151.
- Mahilda Dea Komalasari dan, Beny Dwi Lukitoaji. "Pembelajaran Diferensiasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Sebagai Wujud Implementasi Kurikulum Merdeka." *Universitas PGRI Yogyakarta* 4, no. Vol. 4 No. 1 (2023): Prosiding Seminar Nasional PGSD UST (2023). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/15114/5912>.
- Mangesa dkk, Riana T. "Kajian Penerapan Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan Tambusi* 6, no. Vol. 6 No. 2 (2022): Agustus 2022 (2022). <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4040>.
- Matondang, Zulkifli. "Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian." *Jurnal Tabularasa PPS Unimed* 6 (2019).
- Mustaji dan, Nancy Angko. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDS MAWAR SHARON SURABAYA." *Kwangsan* 1 (2017).
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 03 No. 01 (2018).
- Purnama, Sigit. "METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Produk Pembelajaran Bahasa Arab, 4 (1 Juni 2013).
- R, Miski. "Pengaruh Sarana dan Prasarana Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Ta'dibi* 4 (2015).
- Rahmad. "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar." *Muallimuna* 2 (2020): 67–68.

- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, 25 November 2021, 290.
- Rifda, Arum. "Manfaat mengisi TTS (Teka-Teki Silang)." Gramedia, 2021. https://www.gramedia.com/best-seller/manfaat-tts/#google_vignette.
- Rohaeni, Siti. "Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini." *Jurnal Instruksional* 1, No. 2 (2020).
- Rohani. *Media pembelajaran*. UIN Sumatera Utara, 2020.
- Senge, Wildaya. "Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Anak di Kabupaten Kupang." *PENSOS* 1 (2023): 1–7.
- Sinaga, AV. "Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21." *Journal on Education* 6, no. Vol 6 No 1 (2023): *Journal On Education: Volume 6 Nomor 1 Tahun 2023 (2024)*: 2836–46.
- Sulfia, Uci. "Penerapan Media Teka-teki Silang Pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *JUPI* 1, No. 1 (2017): 14.
- Sumarni, Sri. "Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (MANTAP)." UIN Sunan Kalijaga, 2019.
- Wana, Prima Rias. "Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V." *Jurnal Pendidikan Modern* 06 (t.t.): 100–107.
- wikihow. "Cara Membuat Teka-Teki Silang." *wikiHow* (blog), t.t. <https://id.wikihow.com/Membuat-Teka-Teki-Silang>.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Soal Validasi

Soal Perubahan Potensi Sumber Daya Alam

Nama :
No. Absen :

Pilihlah jawaban yang benar dari pernyataan di bawah ini

- Unsur lingkungan hidup yang terdiri atas sumber daya manusia, sumber daya hayati, sumber daya non hayati dan sumber daya buatan merupakan pengertian dari
 - Sumber Daya Alam.
 - Sumber Daya Manusia
 - Sumber Daya Terbarukan
 - Sumber Daya Buatan
- Pasangan jenis SDA pada tabel yang tepat adalah

1	Berklasarkan Sifat	SDA Tidak terbarukan	Udara
2	Berklasarkan Potensi	SDA Energi	PLTA
3	Berklasarkan Jenis	SDA Hayati (biotik)	Tumbuhan
4	Berklasarkan Potensi	SDA Non Hayati (abiotik)	Tanah

 - 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 1 dan 2
 - 2 dan 4
- Menurut sifatnya, sumber daya alam hutan termasuk dalam jenis SDA
 - Terbarukan.
 - Tidak terbarukan
 - Buatan
 - Energi
- Dari tabel di bawah yang termasuk jenis hutan konservasi adalah

1	Suaka Alam	4	Taman Mini
2	Hutan Produksi	5	Taman Wisata
3	Taman Nasional	6	Hutan Tropis

 - 1,2,3
 - 4,5,6
 - 1,3,5
 - 2,4,6
- Mebel Jepara sudah sangat terkenal hingga ke luar negeri karena kualitas * 1 poin kayunya bagus dan kokoh serta tahan lama. Sehingga mampu meningkatkan penghasil pengrajin mebel. Dari pernyataan tersebut, adanya hutan berfungsi sebagai
 - Sarana rekreasi
 - Perlindungan flora
 - Perlindungan fauna
 - Alat ekonomi yang menghasilkan
- Salah satu perusahaan minyak terbesar milik Indonesia adalah
 - CHEVRON
 - INDIHOME
 - PERTAMINA
 - SHELL
- Yang termasuk hasil produk dari minyak bumi adalah
 - Pertamax
 - Getah karet
 - Minyak angin
 - Air mineral
- Tambang emas terbesar di dunia PT. Freeport, berada di daerah *
 - Sumatera
 - Papua
 - Jawa
 - Kalimantan
- Batubara dapat dimanfaatkan dalam kegiatan sehari-hari seperti
 - Sebagai koleksi barang antik
 - Sebagai bahan membangun rumah
 - Sebagai pengganti bahan bakar minyak
 - Sebagai ornamen
- Salah satu manfaat ekologis hutan mangrove bagi biota laut adalah
 - Sebagai penahan arus air
 - Sebagai penyerap karbondioksida
 - Sebagai bahan produksi
 - Sebagai rumah ikan kecil
- Di Gembong Bekasi, ada hutan mangrove ekowisata yang menawarkan pemandangan mangrove sepanjang 200 meter dan pemandangan sunset.

- Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa hutan mangrove memiliki fungsi ekonomis yaitu
- Sebagai tempat wisata
 - Sebagai penahan arus air agar tidak abrasi
 - Sebagai tempat tinggal biota laut
 - Sebagai bahan baku rumah

12. Kegiatan manusia yang memanfaatkan SDA secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab disebut
- Rehabilitasi
 - Ekonomis
 - Eksplorasi
 - Eksplotasi

13. Pernyataan berikut yang tepat mengenai pantai dengan pemecah gelombang adalah
- Pantai yang di dalamnya terdapat aktifitas keluar masuknya ikan hasil tangkapan
 - Digunakan untuk mengontrol abrasi yang menghancurkan garis pantai.
 - Fungsi breakwater adalah sebagai habitat biota laut
 - Digunakan untuk bahan baku pembuatan perahu

14. Saat hari libur, Dari segi Ticketing di pantai Tambakrejo mengalami perubahan, jika hari biasa tiket masuk Rp. 10.000/orang, maka di hari libur bisa berkisar antara Rp. 15.000 – Rp. 20.000/orang. Dari informasi di atas, manfaat pantai secara ekonomi adalah
- Tempat rekreasi
 - Media swafoto
 - Tempat bertapa
 - Menambah pendapatan

15. Di bawah ini merupakan manfaat terumbu karang yang tepat adalah
- Sebagai bahan baku pembuatan keramik
 - Sebagai pengganti jangkar perahu nelayan
 - Sebagai habitat plankton dan ikan kecil untuk makanan ikan besar

- d. Sebagai lahan tambak ikan
16. Dari tabel di bawah, jenis ikan dengan persebaran paling banyak adalah

Nama Ikan	Wilayah
Ikan Tombro	Desa Sumber (Garut), Desa Kambuh (Majalengka), Desa Gandugri (Sora, dan Suka (Garut), Desa (Sukoharjo) (Garut), Desa (Majalengka) (Garut)
Ikan Taves	Desa (Sora) (Garut)
Ikan Nila	Desa (Pahlawan) (Tahun), Desa (Perumahan dan Pasih) (Majalengka), Desa (Majalengka) (Garut)
Ikan Gurami	Desa (Bangka) (Garut), Desa (Sukoharjo) (Garut), Desa (Pahlawan) (Garut)
Ikan Lele	Desa (Majalengka) (Majalengka), Desa (Majalengka) (Majalengka)

- Ikan Lele
- Ikan Nila
- Ikan Tombro
- Ikan Gurami

17. Banjir yang pernah melanda daerah Blitar pada tahun 2006 berdampak pada kerusakan lingkungan dan kerugian petani. Hal tersebut merupakan penyebab perubahan potensi SDA oleh factor
- Manusia
 - Alam
 - Buatan
 - Non biotik

18. Yang merupakan factor penyebab perubahan SDA oleh manusia adalah *
- 2, 4, 6
 - 2, 3, 4
 - 1, 2, 3
 - 1, 3, 5

19. Kemampuan lingkungan hidup untuk mendukung perikehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya merupakan pengertian pemanfaatan SDA menggunakan prinsip
- Rasionalisasi
 - Ekoefisiensi
 - Tata ruang
 - Keseimbangan

20. Apa manfaat dari lingkungan yang terjaga dan sumber daya alam yang lestari
- Peningkatan emisi gas rumah kaca

-
- b. Peningkatan bencana alam.
 - c. Kehilangan keberlanjutan dan keragaman hayati
 - d. Keseimbangan ekosistem dan kesejahteraan manusia
21. Proses pembangunan (lahan, kota, bisnis, masyarakat,) dengan dasar memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengorbankan pemenuhan kebutuhan generasi berikutnya. Merupakan pengertian dari
- a. Sumber Daya Alam
 - b. Sumber Daya Manusia
 - c. Pembangunan Berkelanjutan
 - d. Pembangunan Terpadu
22. Dampak positif pembangunan Jalur Lintas Selatan (JLS) di Blitar kecuali
- a. Menambah penghasilan masyarakat
 - b. Mengurangi macet
 - c. Dijadikan jalur balap liar
 - d. Dijadikan jalur alternatif saat mudik
23. sebuah analisis terhadap dampak suatu kegiatan terhadap lingkungan hidup dan bumi di sekitarnya dinamakan
- a. AMDAL
 - b. ADDAL
 - c. ABDAL
 - d. AMPDAL
24. Salah satu manfaat AMDAL bagi pemilik usaha adalah
- a. Memberi gambaran resiko dan kondisi lingkungan hidup setempat
 - b. Memberikan keuntungan yang berlipat
 - c. Mengantisipasi terjadinya pelanggaran hukum lingkungan
 - d. Mendapatkan bahan baku dengan jumlah yang besar
25. Pendirian pabrik industri skala besar dilaksanakan setelah lulus kajian * 1 poin analisis mengenai dampak lingkungan (AMDAL). Tujuan kajian tersebut yaitu
- a. memantau pelaksanaan industri agar sesuai prinsip berkelanjutan
 - b. mengantisipasi terjadinya pelanggaran hukum lingkungan
 - c. meminimalisasi penggunaan bahan baku dan limbah
 - d. meningkatkan potensi dan daya dukung lingkungan
26. Bentuk geografis yang terdiri dari pasir dan terletak di pesisir laut disebut
- a. Pantai
 - b. Semenanjung
 - c. Palung
 - d. Daratan
27. Salah satu cara untuk menyembuhkan lingkungan adalah
- a. Eksploitasi
 - b. Reboisasi
 - c. Rehabilitasi
 - d. Eksplorasi
28. Salah satu faktor alam yang dapat merubah potensi SDA yang berupa gelombang besar dan tinggi disebut
- a. Banjir
 - b. Air bah
 - c. Tsunami
 - d. Longsor
29. SDA berupa tambang yang terkenal di daerah Tulungagung adalah tambang
- a. Batubara
 - b. Minyak Bumi
 - c. Emas
 - d. Marmer
30. Membuat perabotan rumah seperti kursi dan meja tentu membutuhkan bahan baku yaitu kayu. Kayu berasal dari hutan. Dengan begitu, hutan memiliki fungsi sebagai hutan
- a. Distribusi
 - b. Produksi
 - c. Wisata
 - d. Lindung
-

Lampiran 2: Soal Pre-Test dan Post-Test

Soal Perubahan Potensi Sumber Daya Alam

Nama :
No. Absen :

Pilihlah jawaban yang benar dari pernyataan di bawah ini

- Unsur lingkungan hidup yang terdiri atas sumber daya manusia, sumber daya hayati, sumber daya non hayati dan sumber daya buatan merupakan pengertian dari
 - Sumber Daya Alam.
 - Sumber Daya Manusia
 - Sumber Daya Terbarukan
 - Sumber Daya Buatan
- Pasangan jenis SDA pada tabel yang tepat adalah

1	Berdasarkan Sifat	SDA Tidak Terbarukan	Udara
2	Berdasarkan Potensi	SDA Energi	PLTA
3	Berdasarkan Jenis	SDA Hayati (biotik)	Tumbuhan
4	Berdasarkan Potensi	SDA Non Hayati (abiotik)	Tanah

 - 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 1 dan 2
 - 2 dan 4
- Menurut sifatnya, sumber daya alam hutan termasuk dalam jenis SDA
 - Terbarukan.
 - Tidak terbarukan
 - Buatan
 - Energi
- Dari tabel di bawah yang termasuk jenis hutan konservasi adalah

1	Suaka Alam	4	Taman Mini
2	Hutan Produksi	5	Taman Wisata
3	Taman Nasional	6	Hutan Tropis

 - 1,2,3
 - 4,5,6
 - 1,3,5
 - 2,4,6
- Mebel Jepara sudah sangat terkenal hingga ke luar negeri karena kualitas kayunya bagus dan kokoh serta tahan lama. Sehingga mampu meningkatkan penghasil pengrajin mebel. Dari pernyataan tersebut, adanya hutan berfungsi sebagai
 - Sarana rekreasi
 - Perlindungan flora
 - Perlindungan fauna
 - Alat ekonomi yang menghasilkan
- Tambang emas terbesar di dunia PT. Freeport, berada di daerah
 - Sumatera
 - Papua
 - Jawa
 - Kalimantan
- Batubara dapat dimanfaatkan dalam kegiatan sehari-hari seperti
 - Sebagai koleksi barang antik
 - Sebagai bahan membangun rumah
 - Sebagai pengganti bahan bakar minyak
 - Sebagai ornament
- Salah satu manfaat ekologis hutan mangrove bagi biota laut adalah
 - Sebagai penahan arus air
 - Sebagai penyerap karbondioksida
 - Sebagai bahan produksi
 - Sebagai rumah ikan kecil
- Kegiatan manusia yang memanfaatkan SDA secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab disebut
 - Rehabilitasi
 - Ekonomis
 - Eksplorasi
 - Eksplotasi
- Saat hari libur, Dari segi Ticketing di pantai Tambakrejo mengalami perubahan, jika hari biasa tiket masuk Rp. 10.000/orang, maka di hari libur bisa berkisar antara Rp. 15.000 – Rp. 20.000/orang. Dari informasi di atas, manfaat pantai secara ekonomi adalah
 - Tempat rekreasi
 - Media swafoto

- c. Tempat bertapa
 - d. Menambah pendapatan
11. Di bawah ini merupakan manfaat terumbu karang yang tepat adalah
- a. Sebagai bahan baku pembuatan keramik
 - b. Sebagai pengganti jangkar perahu nelayan
 - c. Sebagai habitat plankton dan ikan kecil untuk makanan ikan besar
 - d. Sebagai lahan tambak ikan
12. Banjir yang pernah melanda daerah Blitar pada tahun 2006 berdampak pada kerusakan lingkungan dan kerugian petani. Hal tersebut merupakan penyebab perubahan potensi SDA oleh factor
- a. Manusia
 - b. Alam
 - c. Buatan
 - d. Non biotik
13. Kemampuan lingkungan hidup untuk mendukung perikehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya merupakan pengertian pemanfaatan SDA menggunakan prinsip
- a. Rasionalisasi
 - b. Ekoefisiensi
 - c. Tata ruang
 - d. Keseimbangan
14. Apa manfaat dari lingkungan yang terjaga dan sumber daya alam yang lestari
- a. Peningkatan emisi gas rumah kaca
 - b. Peningkatan bencana alam.
 - c. Kehilangan keberlanjutan dan keragaman hayati
 - d. Keseimbangan ekosistem dan kesejahteraan manusia
15. Proses pembangunan (lahan, kota, bisnis, masyarakat,) dengan dasar memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengorbankan pemenuhan kebutuhan generasi berikutnya. Merupakan pengertian dari
- a. Sumber Daya Alam
 - b. Sumber Daya Manusia
 - c. Pembangunan Berkelanjutan
 - d. Pembangunan Terpadu
16. Salah satu manfaat AMDAL bagi pemilik usaha adalah
- a. Memberi gambaran resiko dan kondisi lingkungan hidup setempat
 - b. Memberikan keuntungan yang berlipat
 - c. Mengantisipasi terjadinya pelanggaran hukum lingkungan
 - d. Mendapatkan bahan baku dengan jumlah yang besar
17. Bentuk geografis yang terdiri dari pasir dan terletak di pesisir laut disebut
- a. Pantai
 - b. Semenanjung
 - c. Palung
 - d. Daratan
18. Salah satu cara untuk menyembuhkan lingkungan adalah
- a. Eksploitasi
 - b. Reboisasi
 - c. Rehabilitasi
 - d. Eksplorasi
19. Salah satu faktor alam yang dapat merubah potensi SDA yang berupa gelombang besar dan tinggi disebut
- a. Banjir
 - b. Air bah
 - c. Tsunami
 - d. Longsor
20. SDA berupa tambang yang terkenal di daerah Tulungagung adalah tambang
- a. Batubara
 - b. Minyak Bumi
 - c. Emas
 - d. Marmer

Lampiran 3: Hasil Pre-test

Pre-Test

Soal Perubahan Potensi Sumber Daya Alam

Nama : Rizaldi P
No. Absen : 21

(65)

Pilihlah jawaban yang benar dari pernyataan di bawah ini

- Unsur lingkungan hidup yang terdiri atas sumber daya manusia, sumber daya hayati, sumber daya non hayati dan sumber daya buatan merupakan pengertian dari
 - Sumber Daya Alam.
 - Sumber Daya Manusia
 - Sumber Daya Terbarukan
 - Sumber Daya Buatan
- Pasangan jenis SDA pada tabel yang tepat adalah

1	Berdasarkan Sifat	SDA Tidak terbagikan	Utara
2	Berdasarkan Potensi	SDA Energi	PLTA
3	Berdasarkan Jenis	SDA Hayati (biotik)	Tumbuhan
4	Berdasarkan Potensi	SDA Non Hayati (abiotik)	Tanah

 - 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 1 dan 2
 - 2 dan 4
- Menurut sifatnya, sumber daya alam hutan termasuk dalam jenis SDA
 - Terbarukan.
 - Tidak terbarukan
 - Buatan
 - Energi
- Dari tabel di bawah yang termasuk jenis hutan konservasi adalah

1	Suaka Alam	4	Taman Mini
2	Hutan Produksi	5	Taman Wisata
3	Taman Nasional	6	Hutan Tropis

 - 1,2,3
 - 4,5,6
 - 1,3,5
 - 2,4,6
- Mebel Jepara sudah sangat terkenal hingga ke luar negeri karena kualitas kayunya bagus dan kokoh serta tahan lama. Sehingga mampu meningkatkan penghasilan pengrajin mebel. Dari pernyataan tersebut, adanya hutan berfungsi sebagai
 - Sarana rekreasi
 - Perlindungan flora
 - Perlindungan fauna
 - Alat ekonomi yang menghasilkan
- Tambang emas terbesar di dunia PT. Freeport, berada di daerah
 - Sumatera
 - Papua B: 13 x 5
 - Jawa S: 7
 - Kalimantan
- Batubara dapat dimanfaatkan dalam kegiatan sehari-hari seperti
 - Sebagai koleksi barang antik
 - Sebagai bahan membangun rumah
 - Sebagai pengganti bahan bakar minyak
 - Sebagai ornamen
- Salah satu manfaat ekologis hutan mangrove bagi biota laut adalah
 - Sebagai penahan arus air
 - Sebagai penyerap karbondioksida
 - Sebagai bahan produksi
 - Sebagai rumah ikan kecil
- Kegiatan manusia yang memanfaatkan SDA secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab disebut
 - Rehabilitasi
 - Ekonomis
 - Eksplorasi
 - Eksploitasi
- Saat hari libur, Dari segi Ticketing di pantai Tambakrejo mengalami perubahan, jika hari biasa tiket masuk Rp. 10.000/orang, maka di hari libur bisa berkisar antara Rp. 15.000 - Rp. 20.000/orang. Dari informasi di atas, manfaat pantai secara ekonomi adalah
 - Tempat rekreasi
 - Media swafoto

Lampiran 4: Hasil Post-test

Post Test
Soal Perubahan Potensi Sumber Daya Alam

Nama: Nizaldi P.
No. Absen: 021



Pilihlah jawaban yang benar dan pernyataan di bawah ini

- Unsur lingkungan hidup yang terdiri atas sumber daya manusia, sumber daya hayati, sumber daya non hayati dan sumber daya buatan merupakan pengertian dari
 - Sumber Daya Alam.
 - Sumber Daya Manusia
 - Sumber Daya Terbarukan
 - Sumber Daya Buatan
- Pasangan jenis SDA pada tabel yang tepat adalah

1	Bersifat Hayati	SMA Tumbuhan	Udara
2	Bersifat Non Hayati	SMA Energi	PH TA
3	Bersifat Hayati	SMA Hayati (GASAN)	Tanah
4	Bersifat Non Hayati	SMA Non Hayati (GASAN)	Tanah

 - 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 1 dan 2
 - 2 dan 4

$B = 18$
 $S = 2$
- Menurut sifatnya, sumber daya alam hutan termasuk dalam jenis SDA
 - Terbarukan.
 - Tidak terbarukan
 - Buatan
 - Energi
- Dari tabel di bawah yang termasuk jenis hutan konservasi adalah

1	Suka Alam	4	Taman Mini
2	Hutan Produksi	5	Taman Wisata
3	Taman Nasional	6	Hutan Tropis

 - 1,2,3
 - 4,5,6
 - 1,3,5
 - 2,4,6
- Mebel Jepara sudah sangat terkenal hingga ke luar negeri karena kualitas kayunya bagus dan kokoh serta tahan lama. Sehingga mampu meningkatkan penghasilan pengrajin mebel. Dari pernyataan tersebut, adanya hutan berfungsi sebagai
 - Sarana rekreasi
 - Perlindungan flora
 - Perlindungan fauna
 - Alat ekonomi yang menghasilkan
- Tambang emas terbesar di dunia PT. Freeport, berada di daerah
 - Sumatera
 - Papua
 - Jawa
 - Kalimantan
- Batubara dapat dimanfaatkan dalam kegiatan sehari-hari seperti
 - Sebagai koleksi barang antik
 - Sebagai bahan membangun rumah
 - Sebagai pengganti bahan bakar minyak
 - Sebagai ornamen
- Salah satu manfaat ekologis hutan mangrove bagi biota laut adalah
 - Sebagai penahan arus air
 - Sebagai penyerap karbondioksida
 - Sebagai bahan produksi
 - Sebagai rumah ikan kecil
- Kegiatan manusia yang memanfaatkan SDA secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab disebut
 - Rehabilitasi
 - Ekonomis
 - Eksplorasi
 - Eksploitasi
- Saat hari libur, Dari segi Ticketing di pantai Tambakrejo mengalami perubahan, jika hari biasa tiket masuk Rp. 10.000/orang, maka di hari libur bisa berkisar antara Rp. 15.000 – Rp. 20.000/orang. Dari informasi di atas, manfaat pantai secara ekonomi adalah
 - Tempat rekreasi
 - Media swafoto

Lampiran 5: Kunci Jawaban Media TTS

	Answer	Clue	
1.	BATUBARA	 Contoh SDA yang tidak dapat diperbai 	◀ ▶ 🗑️
2.	MARMER	 Contoh SDA tambang yang terkenal d 	◀ ▶ 🗑️
3.	HAYATI	Hewan dan tumbuhan merupaka cont  	◀ ▶ 🗑️
4.	PRODUKSI	Kawasan hidup yang memiliki fungsi p  	◀ ▶ 🗑️
5.	EMAS	 Contoh bahan galian golongan B 	◀ ▶ 🗑️
6.	PERTAMINA	 Salah satu perusahaan minyak terbes 	◀ ▶ 🗑️
7.	PAPUA	 Tambang emas terbesar di dunia ber 	◀ ▶ 🗑️
8.	MANGROVE	 Tanaman yang berfungsi sebagai pen 	◀ ▶ 🗑️
9.	PANTAI	 Bentuk geografis yang terdiri dari pas 	◀ ▶ 🗑️
10.	PUNAH	Perburuan hewan secara liar jika dibia  	◀ ▶ 🗑️
11.	LELE	 Jenis ikan yang persebarannya ada di 	◀ ▶ 🗑️
12.	KOI	 Nama ikan hias yang terkenal di Blitar 	◀ ▶ 🗑️
13.	BANJIR	 Contoh faktor alam yang menyebabka 	◀ ▶ 🗑️
14.	KONSUMSI	Faktor manusia yang berfungsi untuk r  	◀ ▶ 🗑️
15.	REBOISASI	 Salah satu cara untuk menyembuhkar 	◀ ▶ 🗑️
16.	AMDAL	cara untuk memperkirakan, menilai, d  	◀ ▶ 🗑️
17.	EKSPLOITASI	 Kegiatan manusia yang memanfaatkan 	◀ ▶ 🗑️
18.	EKONOMI	penghasilan asli daerah berupa penar  	◀ ▶ 🗑️
19.	TSUNAMI	 Faktor alam yang dapat merubah pote 	◀ ▶ 🗑️
20.	IRIGASI	 Air banyak dimanfaatkan petani untuk 	◀ ▶ 🗑️

Lampiran 6: Lembar Validasi dan Kritik Saran Ahli Materi

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI IPS
(MEDIA CROSSWORD)**

Nama Mahasiswa : Moch. Haki Asofi
NIM : 18130112

A. Petunjuk Pengisian

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

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

B. Pertanyaan Angket

No	Pernyataan				
		1	2	3	4
1	Kesesuaian tujuan dengan capaian pembelajaran (CP)				✓
2	Relevansi materi yang disajikan dengan CP				✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa			✓	
4	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang				✓
5	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
6	Media pembelajaran teka-teki silang mudah digunakan dalam pembelajaran IPS				✓
7	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami				✓
8	Quiz yang diberikan sudah sesuai dengan isi materi				✓
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran teka-teki silang sudah jelas dan mudah dipahami				✓
10	Efektivitas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa				✓

C. Lembar Kritik dan Saran

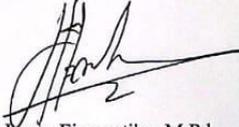
Kritik	Saran
<ul style="list-style-type: none">- Ditambahkan sumber materi- Cakupan materi kurang luas dan mendalam.	

D. Kesimpulan

Materi Pembelajaran Crossword (Teka-teki Silang) pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

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

Tanda Tangan Validator



Lusy Firmantika, M.Pd.

Lampiran 7: Lembar Validasi dan Kritik Saran Ahli Media

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN IPS
(MEDIA CROSSWORD)**

Nama Mahasiswa : Moch. Haki Asofi
NIM : 18130112

A. Petunjuk Pengisian

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

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

B. Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Keterangan			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan tampilan/desain media pembelajaran Crossword (teka-teki silang)				✓
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran teka-teki silang			✓	
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat dibaca dengan jelas)				✓
4	Komposisi warna media pembelajaran teka-teki silang			✓	
5	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓
6	Kemudahan petunjuk dalam menggunakan media pembelajaran teka-teki silang			✓	
7	Kesesuaian media pembelajaran teka-teki silang dengan karakteristik siswa				✓
8	Media pembelajaran teka-teki silang mudah untuk dikerjakan				✓
9	Media pembelajaran teka-teki silang dapat memotivasi siswa untuk belajar				✓
10	Media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu siswa untuk fokus belajar				✓

C. Lembar Kritik dan Saran

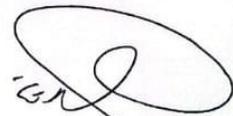
Kritik	Saran
1. Background media disesuaikan dengan materi 2. Ditambah petunjuk pengerjaan	

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Crossword (Teka-teki Silang) pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

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

Tanda Tangan Validator



Imam Wahyu Hidayat, M.PdI

Lampiran 8: Surat Ijin Penelitian

	<p>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</p>	
Nomor	: 3458/Un.03.1/TL.00.1/10/2024	28 Oktober 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala MTs Darussalam Kademangan Blitar		
di		
Blitar		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
<p>Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p>		
Nama	: Moch. Haki Asofi	
NIM	: 18130112	
Tahun Akademik	: Ganjil - 2024/2025	
Judul Proposal	: Pengembangan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar	
<p>Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu</p>		
<p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.</p>		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		<p>an Dekan, Wako Dekan Bidang Akademi</p>  <p>Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002</p>
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PIPS		
2. Arsip		

Lampiran 9: Kegiatan Penerapan Media TTS

Lampiran 10: Uji Normalitas

pre_test	post_test	RES_1
65	85	-3,03258
75	90	0,74270
65	90	1,96742
75	85	-4,25730
80	90	0,13034
75	90	0,74270
80	95	5,13034
60	80	-7,42022
80	90	0,13034
80	85	-4,86966
60	90	2,57978
85	90	-0,48202
40	90	5,02921
80	95	5,13034
45	80	-5,58315
85	90	-0,48202
65	85	-3,03258
75	85	-4,25730
75	90	0,74270
45	90	4,41685
65	90	1,96742
70	90	1,35506
75	95	5,74270
40	85	0,02921
60	85	-2,42022

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.64721817
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.078
	Negative	-.127
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.416 ^a	.173	.137	3.726

a. Predictors: (Constant), pretest

b. Dependent Variable: posttest

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	80.072	3.870		20.689	.000
	pretest	.122	.056	.416	2.193	.039

a. Dependent Variable: posttest

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	84,97	90,48	88,40	1,668	25
Residual	-7,420	5,743	0,000	3,647	25
Std. Predicted Value	-2,056	1,248	0,000	1,000	25
Std. Residual	-1,992	1,541	0,000	0,979	25
a. Dependent Variable: posttest					

Lampiran 12: Uji T

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pretest	Based on Mean	1,040	3	21	0,395
	Based on Median	0,697	3	21	0,564
	Based on Median and with adjusted df	0,697	3	17,736	0,566
	Based on trimmed mean	0,972	3	21	0,425

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	68,00	25	13,617	2,723
	posttest	88,40	25	4,010	0,802

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	25	0,416	0,039

Paired Samples Test									
							t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper				
Pair 1	pretest - posttest	-20,400	12,493	2,499	-25,557	-15,243	-8,164	24	0,000

Lampiran 13: Bukti Turnitin

Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII ICP MTs Darussalam Kademangan Blitar

ORIGINALITY REPORT

19%	18%	10%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	5%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
5	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
6	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%
7	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1%
8	www.jptam.org Internet Source	<1%

eprints.walisongo.ac.id