



**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA  
DI KELAS 5 SDN 5 SILIH NARA**

**Rossamina Simehate\*<sup>1</sup>, Haris Munandar<sup>2</sup>, Aprian Subhananto<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup>Univertas Bina Bangsa Getsempena

**ABSTRAK**

Kualitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi kualitas interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang terjadi dalam tempat pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik penggunaan media permainan edukatif yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, ragam media pembelajaran permainan edukatif yang dapat digunakan, salah satunya media teka teki silang. Tujuan penelitian ini dapat mengetahui lebih jelas deskripsi pengembangan media teka-teki silang dan efektif atau tidaknya pengembangan media pada tema lingkungan sahabat kita di Kelas 5 SDN 5 Silih Nara. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development). Sedangkan model yang digunakan adalah model ADDIE. Hasil penelitian dengan skala besar, dari tanggapan ahli media, design dan bahasa, perolehan nilai dengan kriteria sangat layak yaitu 91,67 dan penilaian siswa terhadap media teka-teki silang melalui angket/kuesioner mendapatkan total rata-rata "Sangat Baik" hal tersebut dapat dilihat pada rata-rata skor keseluruhan 3.88. Jika berpedoman pada rentang nilai, angka 3.26-4.00 mendapat kriteria "Sangat Baik". Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media teka-teki silang dapat digunakan dengan baik serta dapat menjadi media pada semua pelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Teka Teki Silang, Motivasi Belajar

**ABSTRACT**

*The quality of learning is a measure that shows how high the quality of the interaction between educators and students that occurs in the learning environment to achieve learning objectives. To increase students' learning motivation, the use of educational game media that can attract students' interest in the learning process, a variety of educational game learning media that can be used, one of which is crossword puzzle media. The purpose of this study was to find out more clearly the description of the development of crossword puzzle media and whether or not the media development was effective on the theme of our friend's environment in Class 5 SDN 5 Silih Nara. The type of research used is R&D (Research and Development). While the model used is the ADDIE model. The results of large-scale research, from the responses of media, design and language experts, the acquisition of scores with very decent criteria, namely 91.67 and student assessments of the crossword puzzle media through questionnaires/questionnaires, got a total*

---

\* e-mail:rossaminasimehate15@gmail.com

*average of "Very Good". seen in the average overall score of 3.88. If based on the range of values, the number 3.26-4.00 gets the "Very Good" criteria. Therefore, it can be concluded that the development of crossword puzzle media can be used properly and can be a medium for all lessons in elementary school.*

**Keywords:** *Crossword Puzzle, Learning Motivation*

## **PENDAHULUAN**

Kualitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi kualitas interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang terjadi dalam tempat pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, Munandar (2018:76). Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dasar untuk belajar sehingga dapat menjadi pelopor dalam pembaharuan dan perubahan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Guru selaku pendidik

Penguasaan kosakata merupakan suatu masalah penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kosakata seseorang dapat melakukan komunikasi dengan baik. Semakin banyak kosakata yang dikuasai semakin luas jangkauan pengetahuan dalam berkomunikasi. Pemahaman kosa kata memiliki peranan penting untuk mendukung ketrampilan seseorang dalam berbahasa.

Media pembelajaran adalah bagian dari sumber pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Menurut Ratri (2018:2), media adalah sarana penyampaian salah satu komponen sumber belajar yang berupa pesan. Sanaky dalam Ratri (2018:4) menyebutkan tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yaitu; 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas, 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan sebagai perantara guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter secara optimal Munandar (2015:29).

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang lebih baik dapat dilakukan beberapa perubahan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media permainan edukatif yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik termotivasi untuk mempelajari materi pelajaran teori/pengetahuan kontrol proses. Terdapat ragam media pembelajaran permainan edukatif yang dapat digunakan, salah satunya adalah media Teka Teki Silang (TTS). Media teka-teki silang adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi ke dalam kategori "Mendatar" dan "Menurun" tergantung posisi kata-kata yang harus diisi (Nafi & Sulistiyo, 2013).

Hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang sesuai dengan referensi penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ardilla (2020:15) yang berjudul "Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Negeri KIP. Maccini Makassar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada media pembelajaran yang digunakan sama-sama menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, diketahui bahwa pembelajaran di kelas 5 SD Negeri Silih Nara sudah menggunakan K.13, dimana guru SD Negeri 5 Silih Nara sangat di tuntut mengaplikasikan K.13 ini dalam pembelajaran sehingga siswa di kelas 5 SD Negeri 5 Silih Nara menjadi siswa yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam proses pembelajarannya, guru sudah menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran sehingga guru mudah menguasai situasi dan kondisi kelas dan siswa sangat mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Selama ini guru menjelaskan materi sudah dengan baik dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Namun peserta didik kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik hanya sekedar duduk diam sekedar mendengarkan penjelasan dan menjawab pertanyaan guru. Hal tersebut yang membuat siswa kurang memahami materi pelajaran, sehingga berdampak pada minat dan hasil belajar siswa yang rendah, terutama ranah kognitif.

## **METODE PENELITIAN**

Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang merupakan jenis penelitian R&D (Research and Development) atau disebut juga dengan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model penelitian ini sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang bersifat umum memiliki kualitas dan karakteristik tertentu, Arikunto (2010:173). Sementara itu menurut Sugiyono (2010:80) "populasi adalah wilayah generalisasi yang atas objek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

### **Prosedur Penelitian**

#### **1. Tahap Analisis (Analysis)**

Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi di kelas 5 SDN 5 Silih Nara.

- a. Peneliti akan melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa yang meliputi karakteristik siswa yang menjadi sasaran penerapan media pembelajaran teka-teki silang, yang akan dipergunakan.
- b. Peneliti akan melakukan analisis kompetensi dan intruksional yang meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

#### **2. Tahap Perancangan (Design)**

- a. Menyusun instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran.
- b. Perancangan Produk (Storyboard)
- c. Penyusunan Pertanyaan, dan Kunci Jawaban

#### **3. Tahap Pengembangan (Development)**

- a. Membuat produk media pembelajaran teka-teki silang.
- b. Penilaian kelayakan ahli materi dan ahli media (validasi)
- c. implementasi kelompok kecil dan respon siswa
- d. Revisi

Perbaikan atau revisi berfungsi untuk meminimalkan kesalahan dan ketidaksesuaian yang terjadi pada media pembelajaran teka-teki silang. Peneliti akan melakukan revisi terhadap media berdasarkan dari hasil angket yang telah dibagikan sebelumnya. Apabila tidak ada revisi yang dilakukan maka peneliti akan langsung menuju pada tahap yang selanjutnya.

#### 4. Tahap Implementasi (Implementation)

Terdapat dua kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi, yaitu:

- a. Sosialisasi media pembelajaran teka-teki silang dan pengukuran motivasi belajar awal. Sebelum permainan diimplementasikan di kelas, peneliti melakukan sosialisasi peraturan dan cara bermain media pembelajaran teka-teki silang. Pada hari itu juga peneliti akan melakukan pengukuran motivasi belajar dengan melakukan observasi awal.
- b. Implementasi media pembelajaran game edukatif teka-teki silang akuntansi, respon siswa serta pengukuran motivasi belajar akhir. Pada tahap implementasi, produk akan diujicobakan kepada 20 siswa pada implementasi lapangan di kelas 5 SD Negeri 5 Silih Nara. Pada tahap ini juga peneliti akan melakukan pengukuran motivasi belajar akhir setelah media pembelajaran diterapkan. Pengukuran masih menggunakan instrumen yang sama berupa lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dilembangkan.

#### 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap akhir peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Setelah melalui tahap implementasi, produk akan diukur kembali berdasarkan hasil observasi awal dan observasi akhir motivasi belajar siswa untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar sebelum dan setelah media diterapkan. Peneliti akan melakukan perhitungan peningkatan motivasi belajar dengan uji efektivitas produk.

### **Instrumen Penelitian**

#### 1. Lembar validasi kelayakan produk

Validasi instrumen lembar validasi merupakan sejumlah pernyataan yang dituju kepada pakar ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan koreksi, kritik dan saran terhadap media pembelajaran teka teki silang yang peneliti rancang.

#### 2. Lembar Angket/Kuesioner

Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket siswa. Lembar angket siswa diberikan kepada siswa uji-coba mengenai tanggapan media teka-teki silang yang telah dikembangkan.

### Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase, data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil kuesioner pakar ahli media, hasil tes siswa dan respon siswa terhadap media pembelajaran teka-teki silang angket.

#### 1. Lembar Validasi Ahli

Menganalisis data hasil validasi tim ahli media dan materi menggunakan skala likert. Skor penilaian yang digunakan yaitu: (1) Sangat Tidak Layak, (2) Tidak Layak, (3) Layak, (4) Sangat Layak. Presentase hasil validasi dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$P = \text{Skor yang diperoleh} \times 100\%$$

Skor ideal

Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan presentase hasil validasi tim ahli dapat dilihat pada tabel 3.1 (Arikunto, 2010).

**Tabel 1.** Tabel skala penilaian validasi ahli

Persentase	Angka	Keterangan
78 - 100%	4	Sangat Layak
52 - 77%	3	Layak
26 - 51%	2	Tidak Layak
0 - 25%	1	Sangat tidak Layak

#### 2. Lembar Angket Respon Siswa

Data respon siswa tentang media pembelajaran teka teki silang yang dikembangkan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) baik, (4) sangat baik.

#### 3. Lembar Angket Respon Guru

Data respon guru tentang media pembelajaran teka teki silang yang dikembangkan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada guru. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) baik, (4) sangat baik. Respon guru dan siswa dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \Sigma/n$$

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah

n= jumlah seluruh item soal

Pedoman skor penilaian dan skor rata-rata menurut menurut Sugiyono, (2013:93)

sebagai berikut:

**Tabel 2.** Pedoman Skor Penilaian Ahli

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

**Tabel 3.** Skor rata-rata

Nilai	Kriteria
3,26 - 4,00	Sangat baik
2,51 - 3,25	Baik
1,76 - 2,50	Kurang baik
1,00 - 1,75	Tidak baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Tahap Analisa (Analysis)

Tahap ini merupakan tahap pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan observasi dan wawancara terhadap guru. Penelitian pendahuluan ini terdiri dari observasi kegiatan belajar mengajar dan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Tujuan tahap pendahuluan ini yaitu untuk memperoleh data aspek analisa kebutuhan. Adapun data aspek yang diperoleh adalah sebagai berikut:

#### Analisa Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 5 Silih Nara itu sendiri ialah kurikulum 2013. Kurikulum tersebut dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memuat Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar yang harus dicapai. Kompetensi tersebut terangkum dalam silabus mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam Kelas V.

#### Analisa Media Pembelajaran

Pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V SD Negeri 5 Silih Nara selalu memakai Buku Guru dan Buku Siswa. Buku tersebut kemudian diberikan kepada setiap siswa untuk membantu guru dalam menjelaskan materi yang

akan disampaikan. Serta membantu siswa agar mengetahui materi apa saja yang akan disampaikan.

Dengan bantuan media pembelajaran seperti Buku tersebut, kadang siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan. Serta siswa sering merasa kurang tertarik terhadap penyampaian materi dan merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi terhadap media pembelajaran yang digunakan guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan kurang optimal padahal sudah didukung dengan sarana penyampai informasi yang memadai.

Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran Teka-Teki Silang. Dari media yang dikembangkan oleh peneliti ini mampu menimbulkan motivasi belajar siswa serta menimbulkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

#### Analisa Materi

Analisa materi yaitu dengan mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar pada matapelajaran ilmu pengetahuan alam. Dari identifikasi tersebut, maka didapatkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan. Adapun materi yang didapatkan dan disusun secara sistematis dalam media yang di kembangkan ialah :

**Tabel 4.** Materi yang digunakan dalam penelitian

Tema	Materi
Lingkungan Sahabat Kita	Udara Bersih Baik Bagi Kesehatan Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih emelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia

#### Tahap Perancangan (Design)

##### Menyusun Instrumen Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Peneliti menyusun instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk menilai kualitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang adalah angket yang berisi penilaian terhadap Media Pembelajaran Teka-Teki Silang. Dalam tahap ini, peneliti membuat kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Instrumen penilaian produk dari penelitian ini berupa angket (check list) untuk ahli materi, ahli media, angket untuk siswa dan guru. Instrumen penilaian produk dikonsultasikan dan dinilai

kelayakannya oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

### Perancangan Produk

Menggambarkan rancangan untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan. Media dirancang dengan tampilan yang menarik namun sederhana, sehingga tidak membingungkan siswa maupun guru dalam penggunaannya. Pada tahap ini peneliti membuat sketsa rancangan dari media yang dikembangkan. pengembangan dibuat sedemikian rupa lengkap dengan keterangan-keterangan yang akan memudahkan pengembang dalam mengembangkan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang.

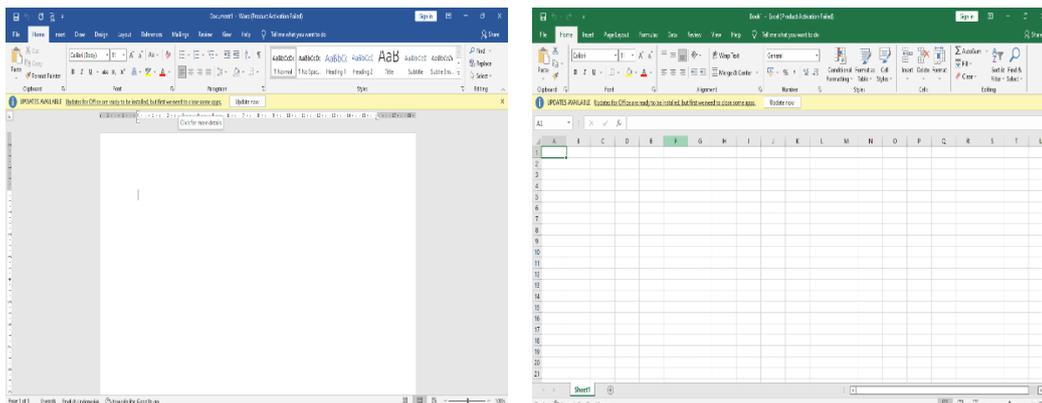
### Penyusunan Pertanyaan, dan Kunci Jawaban

Tahap selanjutnya adalah penyusunan pertanyaan dan kunci jawaban. Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan soal-soal yang menjadi pertanyaan di dalam media yang di kembangkan sebanyak 80 item pertanyaan dan kunci jawaban berdasarkan materi Ilmu Pengetahuan Alam sesuai dengan kompetensi dasar yang di ambil yaitu mengenai Lingkungan Sahabat Kita. Penyusunan soal disertai dengan penyusunan kunci jawaban.

### Tahap Pengembangan (Development)

#### Membuat Produk Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

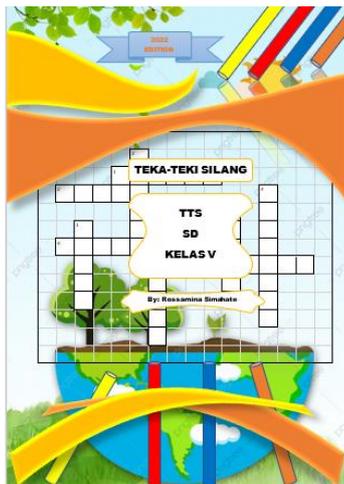
Pada tahap ini produk media pembelajaran dibuat sesuai format yang sudah ditentukan sebelumnya, pembuatan media menggunakan Microsoft Word dan Microsoft Exel Windows 2010, yang dikembangkan dalam bentuk buku. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media dengan menggunakan software Microsoft Word dan Microsoft Exel Windows 2010. Seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan yang akan dirancang peneliti.



Dari tampilan Microsoft Word dan Microsoft Exel Windows 2010 di atas, peneliti mencari referensi terlebih dahulu sebelum tahap pengembangan dilakukan. Tujuannya agar pada saat pengembangan media teka-teki slang peneliti mendapatkan hasil yang sangat baik sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

1. Tampilan awal media pembelajaran teka-teki silang

Adapun tampilan awal dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:



2. Halaman kata pengantar dan daftar isi

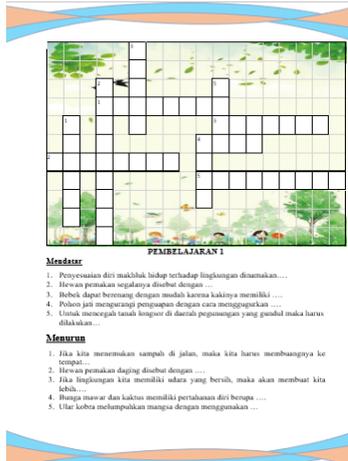
Setelah galaman cover, halaman kata pengantar dan halaman daftar isi sebagai ucapan terima kasih serta terdapat daftar isi untuk memudahkan siswa dalam membuka media teka-teki silang. Halaman kata pengantar dan daftar isi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

3. Halaman kompetensi inti dan kompetensi dasar

Halaman kompetensi akan menyajikan informasi mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang menjadi acuan dalam pembuatan soal-soal yang terdapat dalam Media Pembelajaran Teka-Teki Silang.

4. Halaman pertama soal teka-teki silang

Setelah halaman cover, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti dan kompetensi dasar, halaman selanjutnya merupakan soal soal pertama dalam media teka-teki silang atau disebut juga dengan pembelajaran pertama. Tampilan pada pembelajaran pertama dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



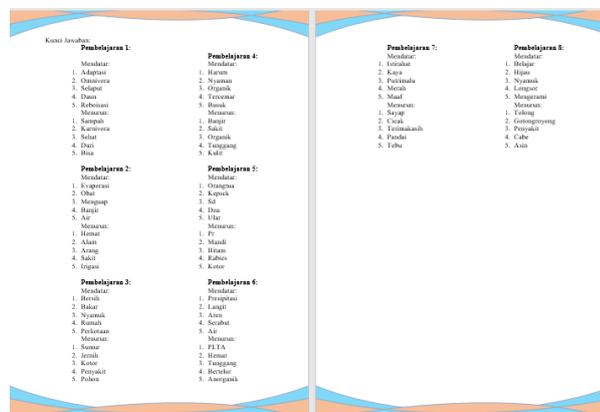
Gambar di atas merupakan pertemuan pertama dalam media teka-teki silang yang dikembangkan. Setiap pertemuan, background teka-teki silang yang dibuat memiliki perbedaan. Selain background yang berbeda, soal-soal mendatar dan menurun juga memiliki perbedaan pada setiap pembelajaran.

#### 5. Halaman lembar jawaban

Pada halaman ini, terdapat kumpulan lembar jawaban seluruh soal pada setiap pertemuan. Lembar jawaban ini sesuai dengan susunan kotak pada media teka-teki silang dalam setiap pertemuan, baik itu jawaban menurun maupun jawaban mendatar.

#### 6. Halaman Profil

Halaman profil ini terdapat pada halaman terakhir dari media teka-teki silang yang dikembangkan. Halaman ini terdapat beberapa penjelasan diantaranya: nama peneliti, jurusan, vakultas, universitas, pembimbing, ahli materi dan ahli media. Halaman profil dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.



## Penilaian ahli materi dan media

Media awal (Produk awal) selanjutnya akan di nilai kelayakannya oleh dosen ahli materi dan media yaitu Bapak Mukhroji, MT (Dosen Jurusan Ilmu Komputer Universitas Bina Bangsa Getsempena), dan ahli yang ke dua yaitu Ibu Safrina Junita, M.Pd (Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena).

Produk yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi menggunakan angket validasi. Validasi dilakukan oleh validator di bidang bagian materi, media/design dan bahasa yang digunakan dalam media teka-teki silang. Adapun hasil validasi yang telah dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

**Tabel 5.** Hasil uji validitas media teka-teki silang tema lingkungan sahabat kita

Item Pertanyaan	Ahli	
	Ahli 1	Ahli 2
a	4	4
b	4	3
c	3	4
d	4	4
e	4	3
f	4	4
Jumlah	23	22
Skor Max	24	24
Rata-Rata	95,83	91,67

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan ke dua ahli yang memberikan penilaian terhadap pengembangan media teka-teki silang mendapatkan nilai keduanya adalah "sangat layak". Jika dihitung dari total rata-rata skor antara ahli pertama dan kedua adalah total nilai rata-rata adalah 91,84. Jika dilihat dari kriteria yang telah ditentukan, jika nilai 78-100 maka dapat dikatakan "Sangat Layak". Dari total rata-rata yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang sangat layak digunakan pada tahap selanjutnya, karena total rata-rata yang diperoleh antara ahli pertama dan ahli ke dua adalah 91,84. Perolehan uji validasi pengembangan media teka-teki silang dapat dilihat pada lampiran.

### d. Tahap Implementasi (Implementation)

#### 1. Sosialisasi Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

Setelah revisi dilakukan maka selanjutnya adalah melaksanakan implementasi di lapangan. Sebelum melakukan sosialisasi peneliti melakukan penyebaran media dengan beberapa siswa. Selanjutnya peneliti melakukan sosialisasi mengenai media, peneliti

menjelaskan secara rinci mengenai hal-hal yang ada di dalam media pembelajaran. Sosialisasi media pembelajaran dilakukan juga pada saat implementasi kelompok kecil.

## 2. Implementasi Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Respon Siswa dan Guru Pada Pengukuran Aktivitas Akhir

Sebelum peneliti mengimplementasikan media teka-teki silang, pada tahap awal peneliti sudah melakukan observasi terhadap motivasi siswa kelas 5 SD Negeri 5 Silih Nara. Berikut hasil rekapitulasi motivasi siswa pada tahap awal observasi dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah.

**Tabel 6.** Rekapitulasi motivasi siswa tahap awal pada saat observasi di kelas 5

No	Motivasi belajar siswa	Kriteria		
		Kuat	Sedang	Rendah
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	10% (2 Siswa)	85% (17 Siswa)	5% (1 Siswa)
2	Perhatian siswa dalam pembelajaran	10% (2 Siswa)	10% (2 Siswa)	80% (16 Siswa)
3	Tanggung jawab siswa dalam pembelajaran	5% (1 Siswa)	10% (2 Siswa)	85% (17 Siswa)
4	Ketekunan siswa dalam belajar	5% (1 Siswa)	5% (1 Siswa)	90% (18 Siswa)
5	Minat siswa dalam pembelajaran	15% (3 Siswa)	5% (1 Siswa)	80% (16 Siswa)

Pada tahap implementasi kepada 20 orang siswa dari kelas V SD Negeri 5 Silih Nara, sebelumnya media di implementasikan pada kelompok kecil yakni kepada 10 orang siswa secara acak. Selanjutnya tahap akhir, media akan di implementasikan kepada 20 orang siswa kelas 5 SD Negeri 5 Silih Nara. Implementasi tersebut dilakukan untuk mengetahui respon dan pendapat siswa terhadap media yang dikembangkan sebagai evaluasi. Penilaian media dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa dan guru untuk melihat tingkat kesesuaian digunakan dalam pembelajaran. Angket dibagikan setelah siswa mencoba menggunakan media Teka-Teki Silang. Angket uji coba untuk siswa memiliki 15 indikator penilaian yang memiliki pernyataan pendapat siswa terhadap media teka-teki silang yang telah dikembangkan.

### Implementasi Kelompok Kecil

Produk awal yang telah dinilai kelayakannya oleh ahli materi, ahli media serta praktisi pembelajaran selanjutnya di implementasikan kepada 10 orang siswa Sekolah Dasar. Pada implementasi ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian siswa terhadap media dilihat dari aspek kesukaan siswa terhadap media teka-teki silang. Berdasarkan

hasil penilaian siswa pada implementasi kelompok kecil, diperoleh hasil pengolahan data pada tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 7.** Hasil penilaian respon siswa pada implementasi kelompok kecil

No	Siswa	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Siswa 1	36	3,60	Sangat Baik
2	Siswa 2	40	4,00	Sangat Baik
3	Siswa 3	32	3,20	Baik
4	Siswa 4	36	3,60	Sangat Baik
5	Siswa 5	36	3,60	Sangat Baik
6	Siswa 6	36	3,60	Sangat Baik
7	Siswa 7	40	4,00	Sangat Baik
8	Siswa 8	40	4,00	Sangat Baik
9	Siswa 9	40	4,00	Sangat Baik
10	Siswa 10	40	4,00	Sangat Baik
Total Rata-Rata			3,76	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan ditinjau dari aspek kesukaan siswa pada media teka-teki silang memperoleh rata-rata skor keseluruhan 3,76 yang terletak pada rentang 3,26-4,00 dengan kategori Sangat Layak. Hasil perolehan nilai setiap siswa dapat dilihat pada tabel 4.2 di atas.

#### Implementasi Lapangan

Pada tahap implementasi media teka-teki silang, peneliti memberikan kepada 20 siswa kelas V SD Negeri 5 Silih Nara. Pada implementasi ini disebut uji skala besar, peneliti juga menyebarkan angket penilaian siswa terhadap media dilihat dari aspek kesukaan siswa terhadap media teka-teki silang yang sudah dikembangkan peneliti. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada implementasi kelompok akhir diperoleh pengolahan data sebagai berikut:

**Tabel 8.** Perolehan nilai angket respon siswa pada implementasi tahap akhir

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Rata-Rata Nilai	Kriteria
1	Siswa 1	40	4,00	Sangat Baik
2	Siswa 2	36	3,60	Sangat Baik
3	Siswa 3	40	4,00	Sangat Baik
4	Siswa 4	40	4,00	Sangat Baik
5	Siswa 5	40	4,00	Sangat Baik
6	Siswa 6	36	3,60	Sangat Baik
7	Siswa 7	36	3,60	Sangat Baik
8	Siswa 8	36	3,60	Sangat Baik
9	Siswa 9	40	4,00	Sangat Baik

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Rata-Rata Nilai	Kriteria
10	Siswa 10	40	4,00	Sangat Baik
11	Siswa 11	36	3,60	Sangat Baik
12	Siswa 12	40	4,00	Sangat Baik
13	Siswa 13	40	4,00	Sangat Baik
14	Siswa 14	40	4,00	Sangat Baik
15	Siswa 15	40	4,00	Sangat Baik
16	Siswa 16	40	4,00	Sangat Baik
17	Siswa 17	40	4,00	Sangat Baik
18	Siswa 18	40	4,00	Sangat Baik
19	Siswa 19	36	3,60	Sangat Baik
20	Siswa 20	40	4,00	Sangat Baik
Total Rata-Rata			3,88	Sangat Baik

Dilihat dari tabel di atas, dari tanggapan 20 siswa terhadap produk yang dikembangkan mendapatkan kriteria sudah sangat layak dengan persentase yang diperoleh rata-rata 3,88. Dari tabel 4.5 di atas, dapat dilihat tidak ada siswa yang tertarik dengan media pembelajaran teka-teki silang. Seluruh siswa yang memberikan penilaian dengan kriteria sangat layak adalah sebanyak 20 orang dari 20 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dilengkapi dengan teka-teki silang pada materi lingkungan sahabat kita sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah SD Negeri 5 Silih Nara.

Angket respon guru SD Negeri 5 Silih Nara

**Tabel 9.** Angket respon guru pada media teka-teki silang yang dikembangkan

No	Nama Guru	Jumlah Skor	Rata-Rata Nilai	Kriteria
1	Guru 1	40	4	Sangat Baik
2	Guru 2	40	4	Sangat Baik
3	Guru 3	39	3,9	Sangat Baik
4	Guru 4	40	4	Sangat Baik
5	Guru 5	40	4	Sangat Baik
6	Guru 6	40	4	Sangat Baik
7	Guru 7	38	3,8	Sangat Baik
8	Guru 8	37	3,7	Sangat Baik
9	Guru 9	40	4	Sangat Baik
10	Guru 10	40	4	Sangat Baik
Total Rata-Rata			3.94	Sangat Baik

Dari pengolahan data menggunakan microsoft exel, respon guru SD Negeri 5 Silih Nara terkait dengan media teka-teki silang mendapatkan nilai yang positif. Dengan memberikan komentar yang baik pada media teka-teki silang sehingga media dapat menjadi lebih baik dan layak digunakan pada semua kelas. Dari hasil perhitungan angket/kuesioner yang sudah diberi penilaian oleh masing-masing guru SD Negeri 5

Silih Nara, diperoleh nilai setiap guru dengan kriteria "Sangat Baik". Pada nilai rata-rata pada semua guru, juga mendapatkan nilai yang sangat tinggi yakni 3.94 dengan kriteria "Sangat Baik". Pengolahan data hasil angket/kuesioner guru SD Negeri 5 Silih Nara dapat dilihat pada tabel di atas.

1. Analisis Kebutuhan. Menurut Aisyah dkk (2022:197), pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran melalui observasi, melakukan wawancara, pemberian angket siswa, menentukan materi, menentukan indikator, menentukan kompetensi dasar serta menganalisis kebutuhan siswa. Adapun langkah yang dilakukan yaitu dalam penelitian ini, mengidentifikasi masalah di sekolah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pra penelitian berupa penyebaran angket analisis kebutuhan peserta didik, lembar wawancara guru biologi dan observasi sarana dan pra sarana. Kemudian melakukan tinjauan terhadap kompetensi dasar (KD) untuk menentukan indikator yang akan di capai, melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi. Setelah itu, peneliti melakukan perencanaan penelitian. Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi sistem gerak pada manusia dari berbagai sumber yang sesuai dan relevan dengan kurikulum 13, dan merumuskan indikator yang akan dicapai.
2. Tahap design (pengembangan produk). Adapun hal yang dilakukan yaitu peneliti menentukan kosa kata dan soal yang digunakan untuk membuat teka teki silang, menentukan desain media pembelajaran dan desain soal teka-teki silang. Perlu diketahui tahap pengembangan produk merupakan pengembangan dari media pembelajaran sebelumnya yang berupa presentasi slide yang didalamnya belum menggunakan teka-teki silang serta masih menggunakan format Power point. Sesuai dengan penjelasan Aisyah dkk (2022:195) bahwasanya hasil validasi ahli berperan sangat penting terhadap media yang dikembangkan. Seperti dengan hasil penelitian Aisyah dkk (2022:198), Hasil pengembangan media pembelajaran teka-teki silang teka-teki silang tematiktema indahny kebersamaan dalamkeragaman untuk siswa kelas IV valid berdasarkan penilaian ahli isi diperoleh hasil persentase sebesar 92,5% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran diperoleh hasil persentase sebesar 90% yang berada pada kualifikasi sangat baik
3. Tahap validasi dan implementasi secara terbatas. Menurut Martina dkk (2018:249), Pada tahap implementasi dilakukan ujicoba ahli, uji coba perseorangan, selanjutnya uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Selain itu, pemberian

pretest kepada siswa sebelum menggunakan media dan pemberian post test kepada siswa setelah menggunakan media juga dilakukan. Pre test dan post test yang diberikan kepada siswa berupa angket untuk memantau motivasi belajar siswa. Tahap ini peneliti membuat kisi-kisi instrumen dan membuat instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi, lembar respon guru dan peserta didik. Setelah itu peneliti melakukan validasi oleh beberapa validator dibidang materi, media/desain, bahasa dan soal evaluasi. Setelah semua instrumen validas selesai, peneliti melakukan validasi oleh beberapa validator media dan materi diantaranya : dilakukan oleh Bapak Mukhroji, MT dan Ibu Safrina, M.Pd.

4. Tahap dilakukan revisi hasil validasi. Pada tahap ini dilakukan perbaikan dari berbagai aspek yang telah di validasi sebelum diuji ke tahap selanjutnya hingga memenuhi kriteria layak untuk di lakukan ujicoba produk. Setal revisi produk selesai dan sudah memenuhi saran dan revisi dari ahli, maka produk diuji ke tahap uji produk secara lebih luas.
5. Tahap selanjutnya adalah implementasi secara lebih luas. Menurut Aminah (2018:156), Rancangan dan produk yang telah selesai direalisasi diimplementasikan pada situasi dan kelas yang nyata. Dari implementasi yang telah dilakukan akan didapatkan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media pembelajaran tersebut. Menurut Cahyadi (2019:37), Tujuan utama dalam langkah implemtasi antara lain: 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembejaran, 3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat. Pada produk digunakan dalam proses pembelajaran IPA di sekolah SD Negeri 5 Silih Nara. Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian ke sekolah, memberikan angket penilaian media kepada guru SD Negeri 5 Silih Nara dan peserta didik. Adapun guru yang melakukan tanggapan diantaranya adalah Ibu Suarni, S.Pd, Ibu Syarah, S.Pd., bapak Sarbani, S.Pd., bapak Sabda, S.Pd., bapak Mahyuddin, S.Pd., ibu Hajjah, S.Pd., Bapak Bulta, S.Pd., bapak Ajdi, S.Pd., ibu Gusma Fitriati, S.Pd., dan Bapak Irwandi, S.Pd dan peserta didik kelas 5 SD Negeri 5 Silih Nara yang dilakukan tahap selanjutnya.
6. Revisi hasil implementasi lebih luas. Menurut Martina dkk (2018:249), Evaluasi dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup

validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan ujicoba lapangan sedangkan evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melakukan tahap uji efektivitas. Peneliti melakukan revisi media sesuai saran yang telah di berikan oleh guru. Peneiliti telah melewati tahap validasi dan revisi ahli materi, media, bahasa, dan evaluasi serta tanggapan guru SD Negeri 5 Silih Nara dan peserta didik yang masuk dalam kriteria sangat layak, maka peneliti merasa telah berhasil mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang dilengkapi permainan teka-teki silang.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penbelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa :

Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang pada materi lingkungan sahabat kita telah berhasil disusun dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Setelah melalui validasi oleh beberapa dosen ahli dan guru sehingga media teka-teki silang yang peneliti kembangkan selesai. Kualitas media pembelajaran teka-teki silang yang dikembangkan menurut penilaian para ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli evaluasi bahwa media pembelajaran teka-teki silang sangat layak, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Hasil yang diperoleh pada ahli dalam pengembangan media teka-teki silang mendapatkan nilai yang sangat layak. Dari total rata-rata skor antara ahli pertama dan kedua adalah total nilai rata-rata adalah 91,84. Jika dilihat dari kriteria yang telah ditentukan, jika nilai 78-100 maka dapat di interpretasikan dengan "Sangat Layak". Selain dari ahli, guru SD Negeri 5 Silih Nara juga mengatakan hal yang serupa mada media teka-teki silang yang sudah guru kembangkan. Dari hasil perhitungan angket/kuesioner yang sudah diberi penilaian oleh masing-masing guru SD Negeri 5 Silih Nara, diperoleh nilai setiap guru dengan kriteria "Sangat Baik". Pada nilai rata-rata pada semua guru, juga mendapatkan nilai yang sangat tinggi yakni 3.94 dengan kriteria "Sangat Baik". Pengolahan data hasil angket/kuesioner guru SD Negeri 5 Silih Nara dapat dilihat pada tabel di atas.

Setelah dilakukan implementasi media teka-teki silang, tanggapan dari 20 orang siswa terhadap produk yang dikembangkan mendapatkan kriteria "Sangat Layak" dengan persentase yang diperoleh rata-rata 3,88. Dari tabel 4.3 di atas, dapat dilihat tidak ada siswa yang tertarik dengan media pembelajaran teka-teki silang. Seluruh siswa yang memberikan penilaian dengan kriteria sangat layak adalah sebanyak 20 orang dari 20 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dilengkapi dengan teka-teki silang pada materi lingkungan sahabat kita sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah SD Negeri 5 Silih Nara.

Desain media dalam pengembangan teka-teki silang menggunakan Microsoft Word dan Exel. Pada tahap awal, peneliti membuat desain terlebih dahulu pada Microsoft Exel sehingga semua soal dan kotak jawaban dapat sesuai dengan setiap kata yang akan di isikan. Setelah selesai pada Microsoft Exel mulai dari tadap penyusunan soal, kotak jawaban dan semua komponen yang diperlukan dalam media. Setelah selesai pada Microsoft Exel, kemudian peneliti memindahkan media yang sudah disusun kedalam Microsoft Word agar media dapat dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memberikan daya tarik peserta didik dalam menyelesaikan soal yang ada pada media teka-teki silang.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada para guru hendaknya melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal lingkungan disekitar. Selain itu, media pembelajaran yang berkaitan dengan kosakata dapat membantu memperkaya kosakata siswa.
2. Untuk menghasilkan permainan teka-teki silang yang lebih lengkap dan menarik, diperlukan adanya pengembangan terhadap media permainan teka-teki silang untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada media tersebut. Sehingga siswa lebih paham dan lebih mengerti tentang kosakata.
3. Bagi peneliti, dapat melanjutkan pengembangan media pembelajaran dilengkapi teka-teki silang hingga tahap ujicoba pada skala yang lebih luas untuk menguatkan bukti kelayakan media pembelajaran serta mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPA.

4. Perlu dikembangkan media pembelajaran dilengkapi teka-teki silang yang sama dengan beragam materi yang berbeda dan pelajaran yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah S, Kristiantari G M, Wiarta W. 2022. Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 1. No. 3. 194-199.
- Ardilla N. 2020. Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kip. Maccini Makassar. Skripsi
- Arikunto S . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Martina K, Teguh M, Sukmana I W. 2018. Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sari Mekar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 No. 2. 245-255.
- Munandar H. 2015. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Nilai Islami Pada Materi Hidrolisis Garam. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol. 03, No.01. 27-37.
- Ratri, Safitri Yosita. 2018. *Media Sederhana Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Uny Press.
- Sugiyono. 2010 *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta