

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 54 MODEL LUBUKLINGGAU

Diana Septi Arsita¹, Zico Fakhrrur Rozi², Aswarliansyah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia

dianars289@gmail.com¹, zico.fakhrurrozi@gmail.com², aswarliansyah55@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Teka Teki Silang pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri Model 54 kota Lubuklinggau yang valid dan praktis. Metode pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil media pembelajaran Teka teki silang ini melalui uji kevalidan yaitu uji validasi ahli bahasa, materi dan media memperoleh nilai yang dikategorikan “Valid” dan uji kepraktisan dengan guru dan 12 siswa kelas V memperoleh nilai yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran Teka teki silang pada Mata Pelajaran IPS Kelas V yang dikembangkan valid dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Teka teki silang, IPS

Abstract: This study aims to develop a valid and practical crossword puzzle learning media in Social Sciences Subject Class V SD Negeri Model 54 Lubuklinggau. The development method used is the ADDIE development model with 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of this crossword puzzle learning media through a validity test, namely the validation test of linguists, materials and media experts who obtained a value categorized as "Valid" and a practicality test with the teacher and 12 fifth grade students obtained a score categorized as "Very Practical". So it can be concluded that the crossword puzzle learning media in the Social Studies Subject Class V developed is valid and practical.

Keywords: Development, Media, Crosswords, Social Sciences

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau pedagogik, berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa agar menjadi dewasa Djamaluddin (2014). Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang

dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.

Pendidikan sebagai interaksi dari berbagai faktor, khususnya interaksi guru dan siswa dalam kaitannya dengan penyajian pengalaman pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa salah satu tujuan dari pendidikan yaitu membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri yang telah dimilikinya.

Komponen penting dalam pendidikan salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu seperangkat pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pemerintah menerapkan kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan dari KTSP. Dimana dalam kurikulum 2013 ini guru dituntut agar menerapkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, dan berbangsa terkhususnya pada pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS bukanlah hal yang baru bagi para guru SD di negara kita ini. Sejatinnya pembelajaran IPS telah diperkenalkan pula pada kurikulum yang sebelumnya yaitu KTSP.

Pengajaran IPS di SD hendaknya ditunjukkan untuk memupuk minat dan pengembangan anak didik terhadap dunia mereka dimana mereka hidup. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *Social sciences*, artinya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berhubungan dengan sosial atau bersangkutan paut dengan sosial, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau *sciences* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang sosial. Ahmadi dan Amri (2011) IPS merupakan salah satu pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta konsep dan generalisasi yang berkaitan

dengan isu sosial. Memuat teori geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk tetap menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Trianto (2010) dalam proses pembelajaran IPS, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa pada dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan perbaikan kualitas pendidikan termasuk pada jenjang pendidikan dasar. Perbaikan kualitas pendidikan ini dapat dilakukan dengan perbaikan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan media tidak terkecuali pada muatan pembelajaran IPS.

Menurut Rusman dalam Atiyah, dkk (2017) hakikatnya media pembelajaran merupakan sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan pesan diteruskan ke penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah pembelajaran. Sedangkan menurut Wati (2016) menyatakan bahwa media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 Maret 2021 peneliti kepada wali kelas V melalui observasi lapangan dan wawancara yang tidak terstruktur sehingga peneliti memperoleh informasi di SD Negeri 54 Lubuklinggau tersebut masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional yang monoton sehingga

sering terjadi kejenuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar maka perlu dilakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran Teka-Teki Silang, media pembelajaran di SD masih belum maksimal masih menggunakan media gambar, dan belum pernah menggunakan media pembelajaran Teka teki silang. Proses pembelajaran di ruang kelas masih menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai acuan untuk pembelajaran. Oleh karena itu perlu media yang inovatif dan menarik perhatian siswa salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Teka-teki silang. Media pembelajaran Teka-teki silang adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indra mata atau penglihatan dan pola berpikir anak untuk berpikir yang merupakan sebuah media atau alat peraga yang digunakan untuk mengetahui dan memahami materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran Teka-teki silang diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan guru dengan metode yang berbeda dengan media yang serupa yang memiliki ukuran yang besar dan tampilan yang menarik sehingga dapat membedakan dari peneliti sebelumnya atau mempunyai ciri khas tersendiri terhadap media ini, di dalam media ini siswa lebih mudah memahami materi dengan tampilan yang besar dan menarik sehingga siswa dapat melihat dengan jelas dengan pertanyaan yang ada terkait dengan materi. Proses pemahaman pembelajaran IPS didukung adanya media pembelajaran Teka-teki silang, dimana ketika media pembelajaran Teka-teki silang dibuka terdapat tulisan pertanyaan dan wadah jawaban yang saling berkaitan dan juga terdapat permainan. Melalui media pembelajaran Teka-teki silang siswa diharapkan akan lebih mudah memahami materi dan menstimulus daya fikir siswa untuk bertanya dan menyampaikan ide-ide yang mereka ingin sampaikan, karena di dalam media

pembelajaran Teka-teki silang ini menghasilkan pesan berupa pertanyaan yang dapat dilihat dan dipahami untuk menjawab, misalnya hal-hal yang muncul dalam pikiran siswa saat membaca pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research & Developmen*. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitasi produk yang telah dihasilkan. Dalam penelitian untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran teka teki silang pada mata pelajaran IPS Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Menurut (Winarni, 2018) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Tahapan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket validasi ahli. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis kevalidan dan analisis kepraktisan melalui angket.

Media pembelajaran Teka teki silang ini berbentuk buku dengan desain yang menarik dan soal sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari. Media ini memiliki keunikan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dan

berpikir secara kritis dalam memahami materi yang diajarkan.

Uji Kevalidan Media Teka Teki Silang

Lembar angket validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan sebuah produk yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Teka Teki Silang pada mata pelajaran IPS tema 2 ‘Udara Bersih Bagi Kesehatan’ kelas V. Pada uji kevalidan melalui tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Hasil dari uji kevalidan melalui lembar angket validasi ini digunakan untuk pedoman dalam melakukan revisi dan hasil lembar penilaian kevalidan media pembelajaran tersebut dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Tabulasi data

Kriteria penilaian butir Instrumen oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media diisi dengan ketentuan tabel.1 berikut ini :

Tabel 1
Pedoman Skor Lembar Penilaian Kevalidan

Skor	Kriteria
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

(Modifikasi Widiyoko, 2019)

2) Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus sebagai berikut :

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek

Σx = Jumlah skor seluruh aspek

N = Banyaknya butir pertanyaan

3) Mengubah skor rata-rata dari seluruh aspek yang telah dinilai menjadi nilai/data kualitatif dengan rumus sebagai berikut tabel 2 :

Tabel 2
Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	A	Sangat Praktis
2	$\bar{X}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	B	Praktis
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{b_i}$	C	Cukup Praktis
4	$\bar{X}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{b_i}$	D	Kurang Praktis
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{b_i}$	E	Sangat Kurang Praktis

(Widoyoko 2019)

Keterangan :

X = Skor empiric (skor yang dicapai)

X_i = Rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal ideal)

S_{b_i} = standar deviasi ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal ideal)

Skor maksimal = Σ butir kriteria \times skor tertinggi

Skor minimal = Σ butir kriteria \times skor terendah

Berikut ini dapat diperoleh pedoman dalam menyatakan skor rata-rata pada setiap aspek rata-rata validitas dengan kriteria kevalidan media pembelajaran Teka teki silang dapat dilihat dalam tabel 3 berikut ini :

Tabel 3
Kategori rata-rata skor Validasi Media

Interval	Kategori
$\bar{x} > 4,2$	Sangat Valid
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Valid
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup Valid
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang Valid
$\bar{x} \leq 1,8$	Tidak Valid

Widoyoko (2019)

Uji Coba Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran teka teki silang dapat dilihat dari data lembar penilaian kepraktisan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Tabulasi Data

Pedoman pemberian skor kepraktisan media dapat dilihat pada tabel 4 :

Tabel 4
Pedoman Pemberian Skor Lembar
Penilaian Kepraktisan Media

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

(Modifikasi Riduwan, 2015)

- 2) Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus sebagai berikut:

Berikut ini dapat diperoleh pedoman dalam menyatakan skor rata-rata dapat dilihat kriteria kepraktisan media dalam tabel 5 berikut ini.

Tabel 5 Pedoman Kepraktisan Media
Pembelajaran

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Kurang Praktis

(Sulaiman, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini adalah terciptanya sebuah produk media Teka teki silang pada mata pelajaran IPS kelas V yang telah dikembangkan melalui 5 tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) berikut langkah-langkah penilaian media dengan 2 uji yaitu :

- a. Validasi media pembelajaran Teka teki silang

Hasil validasi yang dilakukan kepada tiga para ahli bahasa, materi dan media yang dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran Teka teki silang yang dikembangkan berdasarkan bahasa, materi, dan media. Validasi bahasa yang dilakukan kepada dosen Bahasa dan Sastra STKIP PGRI Lubuklinggau yaitu Bapak Agung Nugroho, M.Pd. dari 8 butir pertanyaan hasil yang diperoleh ini termasuk dalam kategori baik/valid dengan skor yaitu 4,12.

Validasi kedua yaitu dilakukan kepada guru kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau, bapak Jumaher, S.Pd.SD. Validasi yang dilakukan ini berdasarkan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, hasil dari penilaian 8 butir pertanyaan dari segi materi ini mendapatkan nilai/skor yaitu 4,25. Dari hasil tersebut termasuk kategori sangat baik/sangat valid media pembelajaran Teka teki silang layak digunakan dalam proses pembelajaran dari segi materi sesuai dengan saran dan revisi oleh Bapak Jumaher, S.Pd.SD.

Validasi ketiga yaitu validasi media atau desain produk yang dilakukan kepada dosen STKIP PGRI Lubuklinggau yaitu Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Hasil dari tanggapan oleh validator dari 17 pertanyaan mendapatkan nilai/skor yaitu 4,0. Dari hasil penilaian media ini dikategorikan media pembelajaran ini baik/valid media ini layak digunakan sesuai dengan saran dan revisi yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil analisis dari ketiga ahli dengan pengisian angket yang telah dilakukan pada media pembelajaran Teka teki silang yang telah diuraikan diatas menunjukkan kevalidan media Teka teki silang termasuk dalam kategori valid/baik sehingga media pembelajaran Teka teki silang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan saran dan revisi oleh

tanggapan ketiga validator dan selanjutnya media pembelajaran Teka teki silang dapat dilakukan lagi uji coba kepada siswa kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau. Hasil rekapitulasi penilaian validator yang telah dilaksanakan oleh ketiga ahli dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6
Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Validator	Jumlah butir pertanyaan	Skor yang diperoleh
1	Ahli Bahasa	8	33
2	Ahli Materi	8	34
3	Ahli Media	17	68
Total		33	135
Rata-rata		4,09	
Kategori		Valid	

- b. Kepraktisan media pembelajaran Teka teki Silang.

Kepraktisan media pembelajaran Teka teki Silang yang dilakukan melalui siswa dengan dua uji yaitu uji *one to one* (uji perorangan) dan uji *small group* (kelompok kecil) dan dengan guru kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau. Uji kepraktisan pertama dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau di ruangan kantor pada hari Senin, 27 September 2021 dengan 9 butir pertanyaan menyatakan bahwa media pembelajaran Teka teki silang Sangat Praktis dengan skor 90% tanpa ada revisi atau masukan maka dari itu selanjutnya bisa langsung melakukan uji kepada siswa yaitu uji *one to one*.

Uji *one to one* dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 27 September 2021 dengan melakukan pengisian angket kepraktisan di dalam ruangan kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau dengan izin guru kelas V Bapak Jumaher, S.Pd.SD. pelaksanaan

dilakukan oleh 4 siswa dengan tingkat berfikir berbeda-beda melalui uji ini dengan 9 butir pertanyaan menyatakan bahwa media pembelajaran Teka teki silang dikategorikan Praktis dengan skor 80,56%, pada tahap uji perorangan ini tidak ada masukan atau saran yang akan diperbaiki, itu artinya media pembelajaran Teka teki silang ini bias dilanjutkan untuk uji selanjutnya yaitu uji kelompok kecil.

Selanjutnya pada uji kelompok kecil yang dilakukan oleh 8 siswa yang dilaksanakan pada hari Jumat, 1 Oktober 2021 di dalam ruangan kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau dengan izin guru kelas V Bapak Jumaher, S.Pd.SD melalui mengisi angket 9 butir pertanyaan dengan tingkat berfikir berbeda pula menyatakan bahwa media pembelajaran Teka teki silang ini dikategorikan Sangat Praktis dengan skor 86,1%.

Berdasarkan uji kepraktisan media pembelajaran Teka teki silang pada mata pelajaran IPS kelas V yang telah diujicobakan pada guru kelas V dan siswa kelas V menunjukkan bahwa media pembelajaran Teka teki silang dapat disimpulkan sangat praktis digunakan oleh siswa pada saat proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil keseluruhan penilaian kepraktisan dari uji coba guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7
Hasil Seluruh Kepraktisan Media Pembelajaran Teka teki Silang

No	Penilai	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor total
1	Guru kelas V	9	9
2	12 Siswa kelas V	91	104
Total		100	113
Persen		88,4%	
Kategori		Sangat Praktis	

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh suatu produk penelitian berupa Teka teki silang pada mata pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran Teka teki silang pada mata pelajaran IPS merupakan wujud dari produk yang dikembangkan pada penelitian ini dengan tujuan penelitian selain untuk menghasilkan media yang menarik dan suatu yang baru dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar tepatnya di SD Negeri 54 Model Lubuklinggau dan juga untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan media pembelajaran Teka teki silang pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan penelitian Research & Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teka teki silang diaplikasikan dengan pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun dan petunjuk media pembelajaran teka teki silang dan produk dikembangkan ini telah diuji kevalidan dan kepraktisannya sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Uraian pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan akan dijelaskan lebih lanjut terutama mengenai kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan antara lain :

1. Kevalidan Media Pembelajaran Teka teki silang

Media pembelajaran Teka teki silang pada mata pelajaran IPS yang telah peneliti kembangkan menggunakan browser *puzzlemaker.com*. Pada tahap mendesain media pembelajaran Teka teki silang ini penulis membuat sesuai rancangan awal yang telah disusun oleh peneliti. Produk media pembelajaran Teka teki silang mengenalkan tentang materi IPS Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan

subtema 1-3 dan pembelajaran 3 dan 4 ditujukan kepada siswa kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau. Produk yang dikembangkan media pembelajaran Teka teki silang menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi).

Menurut Hadisaputro, dkk (2019) pengertian valid ialah bahwa kuisisioner dapat digunakan sebagai alat pengumpul data untuk menggali masalah yang dijadikan obyek penelitian. Dari media yang telah dilakukan validasi dalam aspek format sudah baik dan dan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berlaku, dan dalam aspek isi menunjukkan bahwa media dalam kesederhanaannya sudah menarik, kejelasan petunjuk media sudah jelas dan sesuai dengan kebutuhan anak dan masa bermain serta dalam aspek bahasa yaitu menunjukkan bahasa dalam media ini mudah dimengerti oleh siswa, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI, sehingga dari beberapa aspek tersebut maka para validator menyatakan bahwa media pembelajaran Teka teki Silang pada Mata Pelajaran IPS valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana atau dunia baru dalam pendidikan guna berlangsungnya pembelajaran dan mengembangkan pola pikir siswa. Pernyataan tersebut dapat dibenarkan menurut Nieveen dalam Zulkarnain (2018) suatu media dikatakan berkualitas baik dan valid apabila validator yang berkompeten menilai media dan memberikan masukan atau saran untuk menyempurnakan media yang telah di susun. Meliputi 3 aspek yaitu 1) Aspek format, 2) Aspek isi, dan 3) Aspek bahasa.

2. Kepraktisan media Pembelajaran Teki teki silang

Media pembelajaran Teka teki silang pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V dinyatakan valid oleh validator selanjutnya diujicobakan untuk melihat kepraktisannya. Menurut Sari (2015:132) praktis artinya produk mudah digunakan oleh pengguna yaitu oleh guru dan siswa. Uji kepraktisan ini digunakan untuk mengetahui mudah atau tidaknya media yang dikembangkan, praktis atau tidaknya media yang dikembangkan seperti mudah dibawa, mudah diakses, bahan yang digunakan ringan dan tidak membahayakan.

Media dikembangkan media pembelajaran Teka teki silang dari aspek validator, pada validator materi dan media memberikan masukan atau saran sedikit untuk diperbaiki pada media tersebut dan validator bahasa juga merespon media Teka Teki Silang tanpa revisi hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Teka teki Silang mudah dalam penggunaannya, dan juga respon siswa terhadap media pembelajaran Teka teki silang ini sangat baik dan memberikan respon yang sangat positif dan antusias sehingga para validator menyatakan bahwa media pembelajaran Teka teki Silang pada Mata Pelajaran IPS praktis dan membuat siswa lebih tertarik dalam belajar dan lebih aktif serta memudahkan siswa mengingat soal atau materi yang telah diajarkan. Pendapat tersebut dapat dibenarkan menurut Nieveen dalam Zulkarnain (2018) bahwa media dikatakan praktis apabila memenuhi indikator : a) Validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi, b) Siswa memberikan respon positif, yang ditunjukkan dengan hasil angket yang diberikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Teka teki Silang pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau menghasilkan produk bahan ajar berupa media pembelajaran Teka teki Silang pada Mata Pelajaran IPS semester ganjil atau semester 1 yang “Valid dan Sangat Praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S & Ahmadi, K. (2011). *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Atiyah, U., Untari, M F A., & Tsalatsa, A N. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Kead Together (NHT) Dengan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *International Journal Of Elementary Education*, 3(1), 48.
- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare*, 1(2), 130.
- Hadisaputro, E L., Wandu E., Hermawansyah A. (2019). Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Kualitas Layanan Aplikasi Dengan Metode PIECES Framework. *J-Sim J. Sist. Inf.*, 2(2). 298.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, E F P. (2015). Pengembangan Soal Matematika Model PISA Untuk Mengetahui Argumentasi Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 9(2). 132
- Sulaiman. (2015). *Metedologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action*

Research, Research And Development (R n D). Jakarta: KENCANA.

Development (R&D). Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zulkarnain, A D., Jatmikowati, T E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga. *Jurnal Gammath*, 3(1), 51.

Wati, E R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran (Visual – Audio Visual – Computer – Power Point – Internet – Interactive Video)*. Jakarta: Kata Pena

Widiyoko, E P. (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Winarni, Endang. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Reseach And*