

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TEKA-TEKI
SILANG PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPA SMA N 8 KOTA
JAMBI**

*Nada tismaliya sari,
**Mohammad Andi Wasgito

Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Batanghari Jambi
Guru Mapel Sejarah SMA N 8 Kota Jambi

Abstract

This research and development departs from the problems that occur in SMA N 8 in the city of Jambi where the learning is monotonous and less varied so that students get bored quickly. Learning media can be an alternative in solving problems that occur. This research aims to produce instructional media products, namely crossword puzzles and apply it to history lessons in class X IPA at SMA N 8, Jambi city. The research method used in this research is ADDIE developed by Lee and Owen which has five stages, namely; 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. In the implementation stage, the researcher adopted the Martin Tessmen model. The research was conducted at SMA N 8 Kota Jambi with research subjects of class X IPA students, amounting to 2 people for individual trials, 10 people for small group trials, and 34 people for large group trials. From the results of field trials, it was found that the results of individual trials, the total score an average percentage of 82.6% were included in the "good" category. The results of the small group skoe trial average percentage of 86.8% were included in the "very good" category, the results of the field test results for the average score of 90.74% were included in the "very good" category. For the use of learning media, this crossword puzzle is applied in learning history.

Keywords: *Media, learning, crossword puzzles*

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini berangkat dari permasalahan yang terjadi di SMA N 8 kota jambi dimana pembelajaran yang dilakukan monoton dan kurang bervariasi sehingga siswa cepat bosan. Media pembelajaran dapat menjadi alternative dalam pemecahan masalah yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu teka-teki silang dan menerapkannya pada pelajaran sejarah kelas X IPA di SMA N 8 kota jambi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Lee and owen yang memiliki lima tahap yaitu; 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Pada tahap implemrasi peneliti mengadopsi model martin tessmen. Penelitian dilakukan di SMA N 8 kota jambi denagn subjek penelitian siswa kelas X IPA yang berjumlah 2 orang untuk uji coba perorangan, 10 orang untuk uji coba kelompok kecil, dan 34 orang pada uji coba kelompok beasr. Dari hasil uji coba lapangan didapatkan hasil uji coba perorangan, jumlah skor rata-rata persentase 82,6% termasuk kedalam kategori “baik”. Hasil uji coba small group skoe rata-rata persentase 86,8% termasuk kedalam kategori “sangat baik”, hasil uji coba field tes skor rata-rata persentase 90,74% termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Untuk penggunaan media pembelajaran teka-teki silang ini diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Kata kunci: *Media, pembelajaran, teka-teki silang*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan yang terjadi dengan cepat dibidang komunikasi membuat para ahli menyebutnya sebagai revolusi komunikasi. Perubahan yang cepat ini didorong oleh adanya berbagai penemuan dibidang teknologi sehingga apa yang dulu merupakan kendala dalam kegiatan komunikasi, sekarang sudah terbuka lebar. Seseorang dapat berhubungan dengan seseorang atau sekelompok orang tanpa dibatasi oleh faktor waktu, jarak, jumlah, kapasitas dan kecepatan. Contohnya penggunaan satelit dalam komunikasi.

Munculnya teknologi komunikasi telah mengubah sistem komunikasi di Indonesia, termasuk sistem media massa. Teknologi komunikasi yang ditandai dengan digitalisasi, konvergensi, internet, menghasilkan teknologi dan aplikasi yang mengisi seluruh bentuk komunikasi mulai dari komunikasi interpersonal, komunikasi antarpersonal, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa. Teknologi komunikasi telah memungkinkan setiap orang mengirim pesan melalui berbagai bentuk komunikasi. Teknologi komunikasi telah mengubah pola produksi, content, pola distribusi, dan pola membaca layak.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, peranannya yang khas adalah menumbuhkan gairah, senang dan semangat untuk melakukan kegiatan belajar seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh dan semangat. Sebaliknya, seorang belajar dengan motivasi yang lemah, akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran tersebut. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2009: 116) dalam proses pembelajaran masih tampak adanya kecenderungan meminimalkan peran dan keterlibatan siswa.

Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa lebih banyak berperan dan terlibat secara pasif. Mereka lebih banyak menunggu sajian dari guru dari pada mencari dan menentukan sendiri penerahuan, keterampilan, serta sikap yang mereka butuhkan.

Berdasarkan fakta yang telah peneliti lakukan di SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI, dalam proses belajar banyak siswa yang kurang aktif di dalam kelas, banyak siswa yang masih tidak memperhatikan guru saat pembelajaran sejarah Indonesia pada kelas X IPA SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah Indonesia tidak dipengaruhi oleh tidak kemampuan siswa menerima pelajaran yang di sampaikan oleh guru dalam mengelola pembelajaran, tetapi karena belum adanya media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat pembelajaran, sehingga penguasaan materi oleh siswa hanya terbatas pada siswa yang rajin mendengarkan penyampaian berlangsung. Juga belum adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran sejarah Indonesia pada kelas X IPA SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI.

Menurut Benny A. Pribadi (2017:13) media pembelajaran yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktifitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Menurut Rahelly (2013) berpendapat bahwa, pendidik profesional harus mampu memilih media pengajaran yang tentunya disesuaikan

dengan materi pelajaran yang dibahas. Dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran, perlu mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran yang dapat mencapai kompetensi sesuai dengan standar. Pembelajaran menurut Sudjana (dalam Ambok Maik, 2016: 12) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh peserta didik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Menurut Amalia dan Hidayat (2018) mengemukakan bahwa teka-teki silang merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk keterampilan menulis. Teka-teki silang biasanya terdiri dari pertanyaan untuk jawaban mendatar dan menurun. Media ini sangat mudah digunakan oleh guru, dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik pemula, menengah, atau lanjutan.

Fungsi dari teka-teki silang yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus-menerus belajar dengan santai. Selain itu dengan metode ini dapat membuat siswa tidak cepat bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru. Karena fungsi teka-teki silang inilah dapat dijadikan senjata bagi guru untuk mengetahui pemahaman siswa setelah materi yang diajarkan.

A. METODE

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R & D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang

telah ada sebelumnya, produk yang dikembangkan tersebut yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Menurut Mulyatiningsih (2016) mengemukakan model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang ke lima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak.

Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015:200).

Adapun lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI. Jln Marsda Surya Darma no. 18 Kenali Asam Bawah, Kecamatan Kota Baru Kota Jambi. Penelitian ini dilakukan pada kelas X semester genap tahun ajaran 2019-2020. Lokasi ini menjadi tempat dilaksanakannya penelitian dengan pertimbangan: Di SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI, pada mata pelajaran sejarah belum pernah diadakan media pembelajaran teka-

teki silang. Guru sejarah SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI sangat mendukung tentang media pembelajaran teka-teki silang terutama dalam hal perkembangan dan proses belajar pada mata pelajaran sejarah.

a) Tahap analisis (Analysis)

Pada tahap ini, kegiatan utama peneliti adalah melakukan analisis kebutuhan yang berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa, dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran. Peneliti melakukan observasi di SMA 8 KOTA JAMBI, peneliti mendapat data sebagai berikut:

- 1) Dari hasil keterangan guru mata pelajaran sejarah, kurikulum yang diterapkan di SMA 8 KOTA JAMBI adalah kurikulum K13.
- 2) Guru menyatakan bahwa aktivitas belajar sejarah masih rendah, siswa tidak berani untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru tanpa harus ditunjuk terlebih dahulu. Selain itu, siswa kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru
- 3) maupun melontarkan pertanyaan kepada guru mengenai materi apa yang sebenarnya belum mereka pahami.
- 4) Selama proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung mendengarkan penjelasan guru sambil sibuk dengan urusan siswa satu sama lain, itu berarti ada siswa yang memperhatikan dan adapula siswa yang tidak memperhatikan.
- 5) Dari hasil pengamatan yang terlihat kurangnya pengembangan media pembelajaran oleh guru, keterbatasan media pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan cenderung untuk tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

b) Tahap perancangan (design)

Pada tahap inilah konsep dari media pembelajaran teka-teki silang yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang akan digunakan. Desain rancangan media yang akan di cetak dikonsepsikan melalui aplikasi word 2010.

Dapat dilihat pada konsep dari pembuatan media tersebut dibuat kotak teka-teki silang 10 mendatar dan 10 menurun seluruh kotak berjumlah 151 kotak teka-teki silang dan soal yang berjumlah keseluruhan 20 soal 10 mendatar dan 10 menurun yang akan di isi dan dijawab dengan kata-kata. Media yang dibuat adalah sebuah permainan, tapi dalam permainan ini siswa di minta untuk mengisi kotak tersebut, jadi siswa tidak hanya bermain saja tetapi sambil belajar. Dengan adanya teka-teki silang dan soal yang berkaitan dengan materi dapat melatih kemampuan siswa untuk belajar.

Aturan dan cara mengisi teka-teki silang adalah sebagai berikut:

1. Perhatikan dengan cermat nomor soalnya, menurun atau mendatar. Karena jika salah, teka-teki silang tidak akan terjawab dengan sempurna.
2. Jika sudah dapat pertanyaannya, cari kolom jawabannya. Kalau menurun, pengisiannya kebawah. Kalau mendatar, pengisiannya ke samping kanan
3. Pas-kan jumlah jawabanmu dengan jumlah kotak yang tersedia. Jika sama, kamu bisa langsung mengisinya dan lanjut mengerjakan pertanyaan lainnya.
4. Permainan dilakukan oleh 2-5 pemain

Permainan di dalam kelas dilakukan berkelompok 2-5 kelompok Adapun

penggunaan teka-teki silang bertujuan sebagai berikut:

1. Membuat Pembelajaran lebih menarik
2. Membuat Pembelajaran lebih bervariasi
3. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
4. Memudah siswa memahami materi pembelajaran
5. Membantu menghilangkan rasa kebosanan pada saat kegiatan pembelajaran.

c) Tahap implementasi

Pada tahap ini, uji coba produk media dilakukan, adapun kegiatan yang dilakukan yaitu validasi media oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media Satriyo Pamungkas, S.Pd.M.Pd dan ahli materi Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum. setelah tahap validasi dilanjutkan tahap uji coba produk dilapangan yaitu uji coba perorangan (one to one), uji coba kelompok kecil (small group), dan uji coba kelompok besar (field test). Uji coba produk dilakukan di SMA N 8 kota jambi

a) Penyajian data validasi media

Validasi media dilakukan sebanyak dua kali oleh media dan telah memberikan komentar beserta saran melalui angket yang diberikan peneliti. Validasi tahap pertama adalah tanggal 3 November 2020 secara tatap muka, antar validator media dan peneliti bersama-sama menilai produk tersebut. hasil validasi pertama disajikan sebagai berikut:

- 1) Tampilan pada media cukup menarik, saran mainkan warna dan gambar yang sesuai dengan materi biar kelihatan menyatu antara

gambar teka-teki silang dengan materi.

- 2) bentuk gambar kurang menarik, saran gantikan gambar tersebut dengan gambar masjid biar kelihatan ada hubungannya dengan materi.
- 3) letak teka-teki silangnya sudah benar, tidak ada saran.
- 4) tata letak huruf tidak mengganggu gambar, saran naikan hurufnya biar tidak menyatu dengan garis kertas.

Validasi media kedua dilakukan secara online (via whatsapp) pada tanggal 5 November 2020. Hasil validasi kedua adalah sebagai berikut:

- 1) warna latar sudah oke,
- 2) bentuk gambar dan warna latar sudah oke. Secara keseluruhan pada validasi kedua ini sudah jauh lebih baik, dalam hal ini media sudah boleh diuji cobakan dengan siswa.

b) Penyajian data validasi materi

Selain validasi media dengan ahli media, ahli materi juga diminta untuk memberikan tanggapan mengenai materi yang akan di sajikan atau ditampilkan pada media pembelajaran. Validasi juga dilakukan dua kali secara online (whatsapp), adapun hasil validasi tahap 1 pada tanggal 7 Oktober 2020 sebagai berikut:

- 1) Materi sesuai dengan kompetensi, untuk komentar dan saran tidak ada.
- 2) materi sesuai dengan pelajaran, komentar dan saran tidak ada.
- 3) materi belum lengkap, komentar dan saran ditambahn materinya tentang awal masuknya kerajaan.

- 4) bahasa yang digunakan mudah dipahami komentar dan saran tidak ada.
- 5) dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan komentar dan saran tidak ada. materi sesuai dengan konsep pelajaran komentar dan saran tidak ada. Dan validasi materi tahap 2 pada tanggal 10 Oktober secara online (whassap) hasil validasi tahap kedua yaitu sudah lengkap dan sudah bisa di uji cobakan.

c) Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses identifikasi untuk mengukur atau menilai apakah suatu kegiatan atau program yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan atau tujuan yang ingin di capai. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini dengan cara evaluasi sumatif yang memiliki tiga tahapan di dalamnya yaitu: 1) evaluasi satu lawan satu (one to one); 2) evaluasi kelompok kecil (small group); 3) evaluasi kelompok besar (field test). Berikut hasil dari tahapan evaluasi ini:

a) Tahap validasi Revisi tahap 1 dan 2

Revive tahap 1 dan 2 dilakukan setelah media pembelajaran dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi berupa komentar dan saran yang diberikan sebagai bahan perbaikan produk media pembelajaran. Setelah diperbaiki dari ahli media dan ahli materi, maka produk media pembelajaran siap diuji cobakan kepada siswa.

b) Tahap uji coba produk

Pada tahap ini uji coba dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap one to one, small group, dan field test. Adapun uji coba yang dilakukan sebagai berikut:

a. Uji coba one to one

Uji coba lapangan ini dilaksanakan pada tanggal 10 November 2020 secara online (whassap) dilakukan pada dua

orang siswa kelas X IPA SMA N 8 KOTA JAMBI yang dipilih, uji coba ini dilakukan lewat via online yaitu via whasapp, cara yang dilakukan pada uji coba ini adalah online, dimana peneliti memilih dua orang siswa yang ada di dalam group kelas tersebut untuk memainkan media pembelajaran, sedangkan sebelum itu peneliti mengarahkan, menjelaskan saat siswa menggunakan media pembelajaran. Setelah siswa selesai mengoperasikan dan memainkan media pembelajaran, siswa mengirim foto bahwamereka sudah selesai, setelah itu peneliti memberikan angket kepada siswa untuk memberi kn penilaian terhadap media pembelajaran teka-teki silang yang sudah dimainkan. Data dari siswa kemudian dianalis untuk mengetahui penilaian produk menurut siswa pada tahap uji coba perorangan.

b. Uji coba small group

Uji coba tahap ini dilaksanakan pada tanggal 11 November 2020 secara online (whasapp) dilakukan di kelas X IPA SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI, disini peneliti menggunakan 10 orang siswa untuk memainkan media teka-teki silang. Disini sebelum di mulai peneliti menjelaskan tentang materi dan menjelaskan tentang aturan dalam penggunaan media teka-teki silang dan memainkan media. Setelah siswa selesai mengguankan media peneliti memberikan angket untuk merespon dan menilai memberikan komentar maupun saran dari media yang telah digunakan.

c. Uji coba kelompok besar (field test)

Uji coba tahap ini dilaksanakan pada tanggal 13 November 2020 dilakukan pada 34 orang siswa kelas X IPA SMAN 8 KOTA JAMBI, yang dilakukan secara online (via whassap). Setelah proses pembelajaran peneliti memberi kn angket kepada siswa untuk memberikan

penilaian terhadap media pembelajaran teka-teki silang, selanjutnya penilaian, komentar, dan saran dari siswa akan menjadi data akhir pada tahap evaluasi produk media pembelajaran

d) Penilaian kualitas media pembelajaran

Media pembelajaran teka-teki silang telah melalui tahap uji coba penggunaan media pembelajaran, penilaian media pembelajaran sejarah secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.rekap hasil penilaian kualitas

media pembelajaran

No	Penilaian kualitas uji coba media		Kategori
1	Uji coba tahap pertama	82,6 %	Sangat baik
2	Uji coba tahap kedua	86,8%	Sangat baik
3	Uji coba tahap ketiga	90,74%	Sangat baik
Rata-rata persentase		86,71,%	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran teka-teki silang melalui beberapa tahap uji coba dilapangan yaitu: 1) uji tahap pertama, 2) uji tahap kedua, 3) uji tahap ketiga. Penilaian uji coba tahap pertama media pembelajaran mendapatkan nilai skor 82,6% termasuk kedalam kategori “ baik”, penilaian tahap uji coba kedua mendapat nilai skor 86,8% termasuk kedalam kategori “sangat baik” penilaian tahap uji coba ketiga mendapat nilai skor 90,74% termasuk dalam

kategori “sangat baik”. Rata-rata keseluruhan adalah sebesar 86,71% termasuk ke dalam kategori “sangat baik” untuk penggunaan media pembelajaran teka-teki silang ini diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini berangkat dari permasalahan dalam proses pembelajaran yang masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, sulitnya guru dalam mengontrol kelas, tidak adanya variasi dalam proses pembelajaran karena hanya menggunakan media yang umum saja seperti ms. Power point dan sebagainya. Oleh karena itu, berdasarkan observasi pembelajaran sejarah menjadi semakin membosankan dan siswa malah sibuk sendiri. Belum maksimalnya guru dalam menggunakan atau melakukan inovasi untuk menghasilkan produk media pembelajaran menjadi salah satu hambatan dalam proses pembelajaran sejarah.

Menurut sardiman (dalam jamil, 2014: 103) guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program pembelajaran.Mengelola disini memiliki arti yang luas menyangkut bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, seperti membuka penguatan danj sebagainya.

Hasil dari observasi yang dilakukan sebelum penelitian, diketahui bahwa kurikulum yang dipakai di SMA Negeri 8 Kota Jambi adalah kurikulum 2013 (K13). Menurut E. Mulyana (2013: 6-7) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi.

sekaligus berbasis karakter (competency and character based curriculum),yang dapat membekali peserta didik denagn berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan tuntutan

teknologi. Melalui pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi, kita berharap bangsa ini menjadi bangsa yang bermartabat, dan masyarakatnya memiliki nilai tambah, dan nilai jual yang bisa ditawarkan kepada orang lain dan bangsa lain di dunia, sehingga kita bisa bersaing, bersanding, bahkan bertanding dengan bangsa-bangsa lain.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu teka-teki silang dan menerapkannya pada mata pelajaran sejarah kelas X IPA SMA Negeri 8 Kota Jambi. Adapun metode yang digunakan adalah R&D (research and development). Dengan mengadopsi model ADDIE (analysis, development, implementation and evaluation).

Tahap analisis berfungsi untuk mengetahui proses pembelajaran sejarah khususnya yang terjadi di sekolah pada kelas X IPA. Tahap desain berfungsi untuk membuat rancangan media. Tahap development atau pengembangan berfungsi untuk menghasilkan media yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, selanjutnya tahap

implementasi yang berfungsi untuk mengetahui respon maupun penilaian dari pengguna setelah produk media pembelajaran diterapkan.

Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, adapun ahli media oleh Striyo pamungkas, S.Pd., M.Pd. dan ahli materi oleh Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum. Setelah proses validasi yang dilakukan masing-masing sebanyak 2 ahli selesai, produk kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas X IPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi dengan membagikan angket penilaian media pembelajaran

Uji coba dilakukan dengan tiga tahapan uji coba, yang pertama uji coba perorangan (one to one) yang dilakukan pada 5 orang

siswa dan didapatkan hasil penilaian dengan persentase 82,6% dengan kategori “sangat baik” tahap kedua yaitu uji coba kelompok kecil (small group) yang dilakukan pada 10 orang siswa dan didapatkan hasil persentase 86,8% dengan kategori “sangat baik” tahap terakhir yaitu uji coba kelompok besar (field test) yang dilakukan pada 54 orang siswa didapatkan hasil persentase 90,74% dengan kategori “sangat baik”.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang pada mata pelajaran sejarah kelas X IPA SMA N 8 Kota Jambi melalui beberapa tahapan yaitu analisis, design, development, implementasi, dan evaluation (ADDIE). media yang dihasilkan berbentuk kertas yang dikemas dalam permainan teka-teki silang dengan materi kerajaan-kerajaan islam di Indonesia. Memiliki gambar yang berkaitan dengan materi, memiliki kotak teka-teki silang yang harus dijawab oleh pengguna dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang.
2. Produk media yang dihasilkan tergolong sangat baik di gunakan pada proses pembelajaran sejarah, khususnya kelas X IPA hal ini dikarenakan penilaian uji coba tahap pertama media pembelajaran mendapatkan nilai skor 82,6% termasuk dalam kategori baik, penilaian tahap uji coba kedua mendapat nilai skor 86,8% termasuk kedalam kategori sangat baik untuk digunakan, uji coba tahap ketiga mendapat nilai skor 90,74%

termasuk kedalam kategori sangat baik untuk digunakan. Rata-rata keseluruhan adalah sebesar 86,71 % termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain yaitu:

a) Bagi guru

Produk media pembelajaran ini digunakan pada proses pembelajaran sejarah untuk tingkat SMA kelas X IPA

yang lain

E. DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, a. 2018. *Penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan baca tulis kosa kata*
- Rohelly. 2015. *Media pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 no 7.*
- Ningsih, m. 2010. *Pengertian model penelitian pengembangan addie.*
- Sugiono. 2015. *Metode penelitian dan pengembangan kualitatif, kuantitatif dan r & d.* Bandung: alfabeta, 407.
- Sugiono. 2015. *Langkah-langkah model pengembangan addie hal-200.*
- Mudjiono. 2009. *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta: rineka cipta.

b) Bagi siswa

Pemanfaatan produk media pembelajaran ini bisa dilakukan siswa untuk meningkatkan pemahaman materi tentang kerajaan-kerajaan islam di Indonesia.

c) Bagi penulis

Perlu dilakukan penilaian lanjutan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran teka-teki silang, peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang untuk materi

bahasa arab peserta didik kelas iii mima'arig griliya. Bantul.