

Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika

Vol. 4, No. 2, November 2018

ISSN 2477-3514
e-ISSN 2614-0055

Judul : Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Sosiologi melalui Media Pembelajaran Teka Teki Silang Sosiologi
Penulis : Hisnuddin Lubis
Diterima : Agustus 2018; disetujui September 2018
Halaman Artikel : 37-46
Dipublikasikan oleh : Jurusan Pendidikan Sosiologi FKIP Untirta
Laman Online : <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Hermeneutika>

Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika terbit dua kali setahun pada edisi Mei dan November memuat artikel dari sosiolog, guru sosiologi, peminat sosiologi dan mahasiswa sosiologi.



Jurusan Pendidikan Sosiologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Sosiologi melalui Media Pembelajaran Teka Teki Silang Sosiologi

Hisnuddin Lubis

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Trunojoyo
sosiologi.trunojoyo@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampai informasi pendidikan yang dirancang secara baik untuk membantu peserta didik dan mahasiswa memahami materi perkuliahan. Di era digital ini menuntut peserta didik agar lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pemahaman knowledge salah satunya dengan hadirnya media pembelajaran teka teki silang, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep dasar sosiologi. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun prancangan media pembelajaran teka teki sosiologi memerlukan keahlian khusus, bukaberarti media tersebut dihindari adapun media tersebut meliputi komponen *soft ware*, *Leaning Management system (LMS)*, dan *learning content (LC)*

Kata Kunci. Media Pembelajaran, Teka Teki Sosiologi, Teknologi

Abstract

Learning media is a vehicle and transmitter of educational information designed to help students and students understand lecture methods. In this digital era requires students to be more creative and innovative in providing understanding of knowledge, one of which is the presence of crossword puzzle learning media, which aims to improve understanding of the basic concepts of sociology. The use of technology as a learning media has been integrated. Although the practical media of learning sociological puzzles is special, it does not mean that the media is avoided as for the media including soft ware components, Lean Management systems (LMS), and learning content (LC).

Keywords. Learning Media, Puzzle Sociology, Technology.

LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan utama dalam institusi pendidikan. pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara mahasiswa dengan sumber belajar, mahasiswa dengan dosen dan mahasiswa dengan mahasiswa lainnya. Persoalannya adalah bagaimana menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan mahasiswa untuk memahami materi. Salah satu faktor penunjangnya adalah ketepatan dalam memilih media ajar. Media merupakan sarana, pengantar untuk menyampaikan sesuatu pesan. Media ini berlaku hampir untuk semua kegiatan manusia, termasuk didalamnya kegiatan

pembelajaran atau perkuliahan. Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Pemilihan media pembelajaran dapat memanfaatkan kemajuan Teknologi Pendidikan (Educational Technology), maupun Teknologi Pembelajaran (Instructional Technology). Yang semakin hari menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (instructional media) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih (sophisticated). Dunia pendidikan saat ini telah memasuki era digital, kondisi ini menuntut dikurangnya penggunaan metode ceramah, digantikan dengan berbagai media yang representatif atas

tuntutan keterampilan peserta didik dalam proses, dan *active learning* (Nurseto, 2011). Pemahaman ini juga berarti bahwa peserta didik dapat dilibatkan dalam penyusunan atau pembuatan media dan sarana pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga memperhatikan tingkat kapasitas mahasiswa / siswa. Bagi mahasiswa tingkat awal, target dari pembelajaran adalah pemahaman konsep konsep dasar dalam disiplin keilmuan. Pemahaman konsep dasar ini merupakan pondasi keilmuan dalam bidangnya. Hal ini ditujukan untuk memudahkan dalam memahami materi pada tingkat selanjutnya.

Bagi mahasiswa sosiologi tingkat awal, materi dalam mata kuliah pengantar sosiologi merupakan basic untuk memahami materi dalam mata kuliah bidang sosiologi lainnya. Untuk memahami konsep konsep dalam teori klasik, teori modern dan beberapa mata kuliah sosiologi lainnya dibutuhkan penguasaan, pemahaman kata kata dasar yang yang banyak tertuang dalam mata kuliah pengantar sosiologi. Oleh karenanya, mata kuliah pengantar sosiologi perlu mendapatkan perhatian khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan pemahaman ini, program studi sosiologi universitas Trunojoyo Madura membuat media pembelajaran khusus sebagai sarana untuk mempermudah dalam memahami konsep konsep dasar sosiologi. Media pembelajaran ini berupa teka teki sosiologi dalam versi cetak dan versi aplikasi.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang peningkatan pemahaman konsep dasar sosiologi melalui media pembelajaran teka-teki sosiologi?

LANDASAN TEORI

a. Definisi Media Pembelajaran Teka Teki Sosiologi

Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam mendidik menjadi salah satu kunci sukses agar lebih mudah memahami suatu konsep dan membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran seperti media pebelajar teka teki silang soiologi yang sesuai dengan matakuliah pengantar sosiologi. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. Ali, M (2005) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik mahasiswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan mengurangi kesalahpahaman mahasiswa terhadap penjelasan yang diberikan dosen.

b. Penggunaan Media Pembelajaran

Pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, mempunyai perubahan sikap dan perilaku yang terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner dalam Arsyad (2005) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan

media dalam proses belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale dalam Sadiman, 2002). Pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa. Dale menggambar bentuk kerucut (Gambar1), hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (*abstrak*).

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow dalam Arsyad (2005) dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Sedangkan yang digunakan dalam media pembelajaran teka-teki silang sosiologi ini bisa dikelompokkan kedalam media mutakhir. Adapun rincian sisi perbandingan antara media tradisional dan mutakhir sebagai berikut:

1. Pilihan Media Tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan
Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang),
Proyeksi *overhead*, *Slides*,
Filmstrips
 - b. Visual yang tidak diproyeksikan
Gambar, poster, Foto, *Chart*, grafik,
diagram, Pameran, papan info
 - c. Audio
Rekaman piringan dan Pita kaset, *reel*,
catridge
 - d. Cetak
Buku teks, Modul, teks
terprogram, *Workbook*,
Majalah ilmiah, Lembaran
lepas (*hand-out*)
 - d. Permainan
Teka-teki, Simulasi, Permainan papan
 - e. Realia
Model, *Specimen* (contoh), Manipulatif
(peta, boneka)
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi
 - *Teleconference*
 - Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*)
- b. Media berbasis *mikroprosesor*
 - *Computer-assisted instruction*
 - Permainan komputer
 - Sistem tutor intelijen
 - *Hypermedia*.
 - *Interactive video*
 - *Compact video disc*

C. Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Heinich, dan kawan-kawan dalam Arsyad (2005) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif dikenal dengan istilah ASSURE (*Analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran), *State objective* (menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran), *Select or modify media* (memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat), *Utilize* (menggunakan materi dan media), *Require learner response* (meminta tanggapan dari siswa) and *Evaluate* (mengevaluasi proses belajar).

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

- 1) Keterbatasan sumber setempat.
Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media

yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

- 4) Efektifitas dalam jangka waktu yang panjang.

D. Tingkat Fungsi Transaksi Media Pembelajaran Tek Teki Sosiologi

Tingkatan	Fungsi	Transaksi
Reaktif	Konfirmasi	<i>Space Bar/ Return Key</i>
Proaktif	<i>Pacing</i>	<i>Touch Screen Target</i>
Mutual	Navigasi	<i>Touch Screen Ray</i> <i>Trace</i>
	Inquiri	<i>Mouse Click</i>
	Elaborasi	<i>Mouse Drag</i> <i>Barcode</i> <i>Keyboard-Key</i> <i>Response</i> <i>Keyboard_Construction</i> <i>Voice Input</i> <i>Virtual Reality</i> <i>Interface</i>

Rob Philips dalam Nugroho (2008) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem *hardware*, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi siswa dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer. Scwheir dan Misanchuk menyatakan sedikitnya ada tiga tingkatan interaksi berdasarkan pada kualitas interaksi pembelajaran. Ketiga tingkatan yang dimaksud secara lengkap ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Taksonomi Interaksi

Tingkat an	Fungsi	Transaksi
Reaktif	Konfirmasi	<i>Space Bar/ Return Key</i>
Proaktif	<i>Pacing</i>	<i>Touch Screen Target</i>
Mutual	Navigasi	<i>Touch Screen Ray</i> <i>Trace</i>
	Inquiri	<i>Mouse Click</i>
	Elaborasi	<i>Mouse Drag</i> <i>Barcode</i> <i>Keyboard-Key</i> <i>Response</i> <i>Keyboard_Construction</i> <i>Voice Input</i> <i>Virtual Reality</i> <i>Interface</i>

Sumber: Adaptasi dari Schweir dan Misanchuk (Sunaryo Soenarto dalam Nugroho 2008)

Belajar Mandiri Melalui Media Pembelajaran Teka-Teki Sosiologi

Banyak istilah yang melatarbelakangi belajar mandiri, dalam Ali (2005) dijelaskan banyak istilah misalnya: pembelajaran arah diri, pembelajaran diri, pembelajaran laju diri, pembelajaran perorangan. Semuanya memiliki kemiripan bahwa belajar yang ditujukan pada orang perorang tidak disamakan antar individu dengan didasari oleh perbedaan individu.

Belajar mandiri muncul sebagai jawaban atas masalah pendidikan terhadap kualitas pembelajaran. Adanya media pembelajaran teka teki sosiologi setidaknya meningkatkan kualitas individu dalam mempelajari konsep dasar

pengantar sosiologi, kemudian muncul pembelajaran individual yang menghargai perbedaan individu. Menurut Anderson dalam Ali (2005), pembelajaran individual dapat didefinisikan sebagai bagian usaha dari guru dan atau pengelola sekolah untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perbedaan individu diantara siswa terhadap pribadi, sosial dan perkembangan akademik dengan lebih baik dari pembelajaran tradisional yakni pembelajaran yang tidak diindividualisasikan.

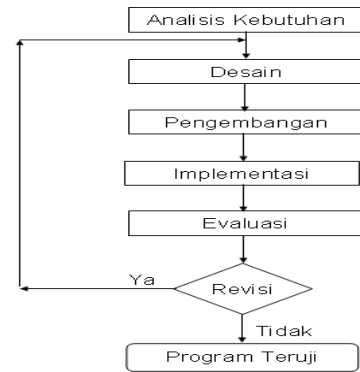
Berdasarkan landasan pelaksanaan belajar mandiri tersebut di atas, selanjutnya disusun implikasi pembelajaran dengan menerapkan teknik pembelajaran mandiri dalam bentuk pembelajaran berbasis teka-teki sosiologi, sebagaimana dijelaskan Percival dan Elington (Ali 2005): “dalam tutorial mode siswa berinteraksi langsung dengan komputer yang telah diprogram untuk dimengerti isi programnya dan komputer bereaksi terhadap respon-respon yang dilakukan oleh siswa.”

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran mata kuliah Teka teki sosiologi termasuk *Research and Development (R&D)*. Perancangan dan pengembangan media ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak melalui 5 tahap yang meliputi :

- Analisis kebutuhan
- Perancangan media
- Pengembangan media
- Pengujian
- implementasi

Gambar 1. Bagan Tahapan-tahapan Umum Pengembangan



Adapun metode dan instrumen pengumpul data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Berkaitan dengan aspek desain kemanfaatan, tampilan, operasional dan interaktifitas penggunaan media, dilakukan melalui review oleh ahli media dan ahli pembelajaran untuk mereview terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
- Pengukuran kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan angket terhadap pengguna media ini
- Dalam proses ujicoba atau validasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam kelompok kecil, diberikan alat pengumpul data berupa angket dengan skala likert. Skor yang diperoleh dengan menggunakan skala likert ini kemudian diberi rerata. Untuk keperluan analisis kualitatif, maka masing- masing jawaban yang diperoleh diberi skor sebagai berikut:

Kriteria Skor

Sangat baik

9

Baik	7
Cukup	5
Kurang	3
Sangat Kurang	0

HASIL PENELITIAN DAN PELAKSANAAN

1. Validasi ahli media pembelajaran teka teki sosiologi

Validasi oleh ahli media pembelajaran dilakukan dengan mekanisme memberikan hasil pengembangan media pembelajaran yang sudah jadi dalam bentuk aplikasi dan buku lalu ahli media memberikan penilaian terhadap media tersebut dalam bentuk angket isian. Jumlah ahli media pembelajaran yang memberikan penilaian terhadap media ini sebanyak 3 orang. Angket kepada ahli media pembelajaran berisi tentang (1) aspek tampilan, (2) aspek operasional dan (3) aspek interaksi. Hasil review dari ahli media pembelajaran dirangkum pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian ahli media pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Butir	Rata-rata skor	Persentase
1	Tampilan	17	3,51	89,67
2	Operasional	4	3,81	95,33
3	Interaksi	3	3,83	95,67
Total		24	3,74	93,56

Tabel 1 menunjukkan bahwa skor persentase aspek tampilan yang diberikan oleh validator adalah 89.67%. Untuk aspek operasional didapat data skor persentase aspek pengoperasian program yang diberikan oleh validator sebesar 95,33% dan aspek interaksi validator memberikan skor persentase sebesar 95,67%. Berdasarkan skala likert skor persentase

aspek tampilan, operasional dan interaksi adalah sebesar 89,67%, 95,33% dan 95,67%, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat baik sehingga layak untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran mandiri.

2. Ujicoba Kepada Mahasiswa

Setelah media pembelajaran mata kuliah pengantar sosiologi mendapatkan validasi dari oleh ahli media pembelajaran maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba media pembelajaran ini kepada mahasiswa. Mekanisme yang dilakukan adalah dengan memberikan contoh penggunaan media pembelajaran ini di depan kelas dan memberikannya kepada mahasiswa untuk mencoba melakukannya sendiri di tempat lain.

Setelah mahasiswa melihat dan menggunakan media pembelajaran ini maka dilakukan pengukuran terhadap media ini dengan memberikan angket yang diisi oleh mahasiswa. Dari hasil angket yang diberikan didapatkan hasil rata-rata mahasiswa menyatakan ketertarikannya untuk menggunakan media ini dan menyatakan media ini sangat bermanfaat untuk membantu mereka dalam belajar secara mandiri di rumah.

Tabel 2. Nilai Angket Mahasiswa

No	Aspek	Jumlah Butir	Rata-rata skor	Persentase
1	Kemanfaatan	5	3,2	80 %
2	Tampilan	12	3,4	85 %
3	Interaksi	6	3,14	78,5 %
4	Belajar Mandiri	5	3,22	80,5 %
Total		28	3,24	81 %

Kriteria yang diberikan meliputi aspek kemanfaatan, aspek tampilan, aspek interaksi dan aspek belajar mandiri. Skor rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 3,24 atau sebesar 81 %. Berdasarkan kriteria pada skala likert skor rata-rata ini dapat

dikategorikan baik sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini memberikan manfaat kepada mahasiswa untuk melakukan belajar secara mandiri.

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan media pembelajaran teka teki sosiologi ini terbagi menjadi beberapa tahapan. *Pengumpulan materi* : materi dalam hal ini adalah kata kata dasar sosiologi yang akan dijadikan pertanyaan dalam TTS Sosiologi ini. Pengumpulan materi dikumpulkan dari beberapa buku pengantar sosiologi, kamus sosiologi dan dengan pengambilan data secara daring.

Penyusunan list word: tahap ini merupakan tahapan dimana kata perkata dirangkai menjadi satu soal. Tahapan ini dengan menyusun kata untuk pertanyaan Mendatar dan Menurun. Tahap ini tim harus mendiskripsikan *Clue* dari kata pertanyaan. *Word list* ini nanti yang menjadi kunci jawaban dalam menyusun aplikasi. Pelaksanaan tahap dilaksanakan di ruang prodi sosiologi setelah jam kerja hingga jam 20.00 malam. Berikut contoh nya:

Across

2. RENAISSANCE—GERAKAN / MASA pencerahan pasca abad kegelapan
4. MIGRAN—Orang yang melakukan perpindahan tempat (migrasi)
8. IMITASI—Proses sosial dimana seseorang meniru orang lain
11. SSI—sistem sosial Indonesia
12. STIGMA—pelabelan yang cenderung negatif
13. EGO—struktur psikis yang berhubungan dengan diri, wujud perilakunya bisa bermakna mementingkan diri sendiri
15. MEDIASI—Penyelesaian masalah melalui pihak ketiga yang disepakati oleh pihak yang berselisih

Down

1. ANOMIE—suatu keadaan dimana norma lama telah hilang, sementara norma baru sebagai penggantinya belum ada
3. NORMA—serangkaian kaidah atau aturan yang ditetapkan oleh lingkungan sosial
5. OBSERVASI—metode / teknik pengumpulan data melalui pengamatan
6. ETIKA—seperangkat prinsip moral yang menjadi pedoman berperilaku
7. AGIL—kerangka konsep pemikiran talcot parson
9. MEAN—nilai rata rata dari beberapa data, nilai nya didapatkan dengan cara membagi jumlah data dengan banyaknya data
10. INOVASI—penemuan baru yang berbeda dengan sesuatu yang telah ada sebelumnya
14. NEED—paradigma pembangunan basic

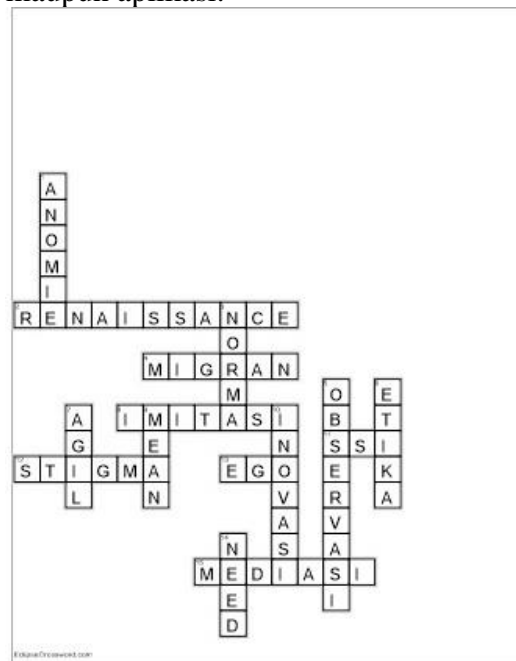
Across

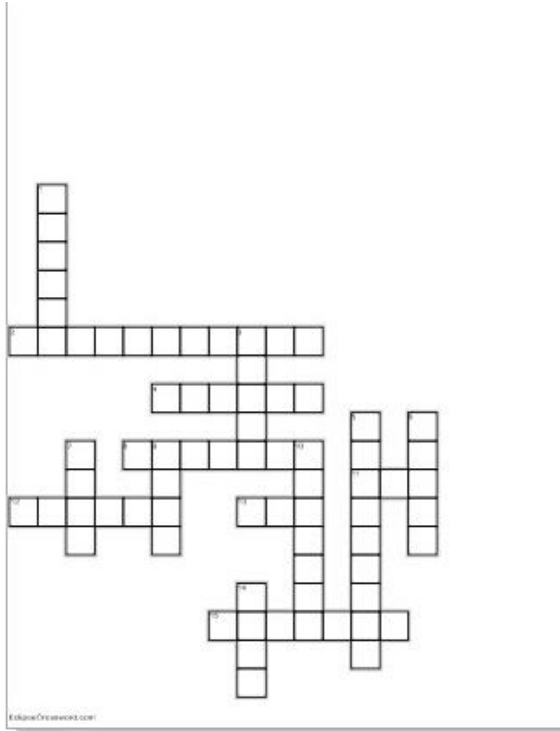
8. INTERPENDEN—Saling tergantung
9. HIPOTESIS—Dugaan sementara yang masih harus dibuktikan kebenarannya Proposisi
10. HIPOTESA—Jawaban sementara dari suatu masalah
14. INTELEKTUALITAS—Kecakapan berpikir
15. IMPLISIT—Tersembunyi atau abstrak
17. INSTITUTION—Masyarakat kadang-kadang tidak berhasil memberantasnya
19. INTERVIEW—Metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai responden
20. INFORMAL—Tidak resmi
21. IMITASI—Tindakan sosial meniru sikap, tindakan, tingkah laku, atau penampilan fisik seseorang secara berlebihan

Down

1. INVENTION—Upaya menghasilkan suatu unsur kebudayaan dengan mengkombinasikan unsur-unsur yang sudah ada
2. HETEROGAMI—Pernikahan yang terjadi antara pria dan wanita dari dua keluarga yang berlainan lapisan sosialnya
3. HOMOGEN—Terdiri atas berbagai unsur yang sama
4. INDUSTRIALISASI—Usaha menggalakan industri dalam suatu negara
5. HISTORIS—bersejarah
6. INOVASI—Proses atau rangkaian penemuan, pengembangan, dan persebaran suatu hasil kebudayaan
7. INDIKASI—Petunjuk, tanda-tanda yang menarik perhatian
11. INTENSITAS—Keadaan tingkatan atau ukuran intensnya
12. INKLUSIF—Termasuk atau terhitung
13. KAPITALISME—Sistem dan paham ekonomi yang modalnya bersumber pada modal pribadi atau perusahaan swasta dengan ciri persaingan dalam pasaran bebas
16. INTUISI—Bisikan hati / bisikan kalbu
18. KASTA—Golongan manusia di masyarakat beragama hindu

Pembuatan kotak TTS : tahap ini merupakan penyusunan kotak jawaban teka teki sosiologi berdasarkan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dalam *word list* di atas. Pengerjaan tahap ini dibantu dengan menggunakan aplikasi *eclipse across* untuk memudahkan pembuatan. *Out put* filenya berupa file EPS yang dapat dibuka dengan aplikasi corel. Output dalam tahap ini yang nantinya akan didesain untuk desain cetak maupun aplikasi.





Desain : tahap ini merupakan pelaksanaan pembuatan desain dengan *corel draw* yang outputnya dicetak menjadi buku dan dibuat aplikasi game. Pada tahap ini dilaksanakan memakai jasa desain professional. Pada tahap ini terjadi beberapa kali revisi dan beberapa kesalahan karena pada tahap ini membutuhkan kecermatan yang tinggi. Keseuaian dengan *word list* sesuai dengan halaman perhalaman agar tidak terjadi kesalahan kunci jawaban. Contoh hasil akhir dari pengerjaan tahap ini dapat dilihat pada gambar 2.

Pembahasan

Media pembelajaran teka teki silang mata
 Gambar 2. Hasil Akhir TTS Sosiologi.

kuliah sosiologi untuk memfasilitasi belajar mandiri sudah dapat diimplementasikan sebagai salah satu media pembelajaran. Dari data yang diambil berdasarkan kuesioner dari aspek tampilan, operasional dan interaksi diperoleh data yang cukup baik dengan rata- rata 3,74 pada skala likert. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mata kuliah pengantar sosiologi memberikan nilai tambah yang cukup signifikan pada mahasiswa sebagai bahan untuk belajar mandiri.

Berdasarkan hasil survey dan ujicoba peneliti terhadap sampel 10 mahasiswa keberadaan media pembelajaran teka teki sosiologi sangat membantu mahasiswa dalam mendapatkan materi pembelajaran, memahami materi, meningkatkan semangat belajar mahasiswa dan kompetensi pada mata kuliah apapun termasuk pengantar sosiologi.

Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran dan uji coba kepada kelompok mahasiswa, didapat kesimpulan bahwa media ini memberikan manfaat bagi mahasiswa pada khususnya dan para Dosen umumnya untuk melakukan belajar mandiri pada mata kuliah pengantar sosiologi.

PERALIHAN

TEMA TEKNI SOSIOLOGI

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10


11

12

13

14

15


 **1** SOSIOLOGI FISIR UTM

IVERTIDANAR

2. GERAKAN / MASA pencerahan pasca abad kegelapan
4. Orang yang melakukan perpindahan tempat (migrasi)
8. Proses sosial dimana seseorang meniru orang lain.
11. sistem sosial indonesia
9. Proses sosial dimana seseorang meniru orang lain.
12. pelabelan yang cenderung negatif.
13. struktur psikis yang berhubungan dengan diri, wujud perlakunya bisa bermakna mementingkan diri sendiri.
15. Penyelesaian masalah melalui pihak ketiga yang disepakati oleh pihak yang berselisih.

IVENICORON

1. suatu keadaan dimana norma lama telah hilang, sementara norma baru sebagai penggantinya belum ada.
3. serangkaian kaedah atau aturan yang ditetapkan oleh lingkungan sosial.
5. metode / teknik pengumpulan data melalui pengamatan
6. seperangkat prinsip moral yang menjadi pedoman berperilaku.
7. kerangka konsep pemikiran talcot parson.
9. nilai rata rata dari beberapa data, nilai nya didapatkan dengan cara membagi jumlah datad dengan banyaknya data.
10. penemuan baru yang berbeda dengan sesuatu yang telah ada sebelumnya.
14. paradigma pembangunan basic

 **2** SOSIOLOGI FISIR UTM

PERALIHAN

TEMA TEKNI SOSIOLOGI

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10


11

12

13

14

15


 **3** SOSIOLOGI FISIR UTM

IVERTIDANAR

3. Usaha – usaha manusia menoeгах / meredakan konflik sosial.
5. proses lebih lanjut dari interaksi yang ditandai adanya usaha – usaha untuk saling mengurangi perbedaan – perbedaan di antara seorang dengan orang lain / kelompok.
6. kemampuan untuk meyakinkan orang lain dengan memberikan sejumlah argumentasi agar mau melakukan sesuatu.
9. Suatu proses sosial yang dua orang atau kelompok berusaha menyingkirkan pihak lain dengan jalan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya.
10. ciri-ciri atau kuantitas yang senantiasa bervariasi
12. kerangka konsep dasar dan postulat yang menjadi acuan proses penelitian.
13. proses mengkomunikasikan kebudayaan kepada warga masyarakat yang baru.
14. Pembedaan penduduk atau masyarakat ke dalam kelas-kelas secara bertingkat atas dasar kekuasaan, hak-hak istimewa, dan prestise.
15. analisa dan penafsiran terhadap data kuantitatif

IVENICORON

1. keseluruhan kelompok dari mana ditarik sampel.
2. Gerak perubahan yang terjadi dalam masyarakat.
4. perkawinan antara seorang pria dengan dua orang perempuan atau lebih.
7. Lambang.
8. aspek immaterial dari kepribadian.
11. hubungan timbal balik saling menguntungkan antara dua pihak yang sama-sama mempunyai "hak dan kewajiban"

 **4** SOSIOLOGI FISIR UTM

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil pembuatan, pengujian dan pembahasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat baik berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran yang diukur berdasarkan dimensi kualitas yang meliputi aspek operasional, tampilan dan interaksi dengan rata-rata 3,74 skala likert sehingga layak digunakan untuk belajar mandiri.
2. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik untuk mendukung belajar mandiri yang ditunjukkan dengan skor rata-rata penilaian 3,23 pada skala likert.

Saran

1. Perlu dilakukan uji coba kepada mahasiswa secara lebih luas.
2. Perlu dilakukan pengembangan materi secara keseluruhan sehingga akan meningkatkan kualitas materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M, Dkk. 2005. "Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Dalam Mata Diklat Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk". Laporan Penelitian Research Grant PHK A2 Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY
- Ali, M, Dkk. 2007. "Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk memfasilitasi belajar mandiri pada mata kuliah medan elektromagnetik Di jurusan pendidikan teknik elektro FT UNY". Laporan Penelitian Dosen Muda Lembaga Penelitian UNY.
- Arsyad, A. 2005. "Media Pendidikan". Jakarta:Pustekom Diknas & PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Nugroho, S. 2008. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Diklat Dasar Listrik dan Elektronika di SMK". Laporan Proyek Akhir, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8. No. 1: 19-35.
- Sadiman, A, dkk. 2002. "Media Pendidikan". Jakarta:Pustekom Diknas & PT. Raja Grafindo Perkasa.