

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI
SILANG PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

MUHAMMAD FURQAN
NIM. 170209067

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2023M/1444H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI
SILANG PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22
ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Oleh:

MUHAMMAD FUROAN
NIM. 170209067

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002



Darmiah, M.A.
NIP. 197305062007102001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

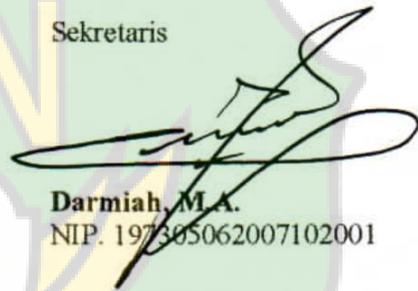
Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 28 februari 2023 M
7 sya'ban 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

Darmiah, M.A.
NIP. 197305062007102001

Penguji I

Penguji II



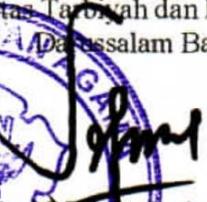
Syahidan Nurdin, M.Pd.
NIP. 198104282009101002

Al Juhra, S.Sos.I, M.S.I.
NIP. 198204182009011014

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Dassalam Banda Aceh




Prof. Saifuddin, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH**
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Furqan
NIM : 170209067
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS
Kelas IV MIN 22 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 21 Februari 2023
Yang Menyatakan


(Muhammad Furqan)
NIM. 170209067

ABSTRAK

Nama : Muhammad Furqan
NIM : 170209067
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 22 Aceh Besar

Tanggal Sidang : 28 Februari 2023
Tebal Skripsi : 132 Halaman
Pembimbing I : Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
Pembimbing II : Darmiah, M.A.
Kata Kunci : Pengembangan Media, Teka Teki Silang, Pembelajaran IPS

Pengembangan media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 22 Aceh Besar dilatarbelakangi dengan penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi, tingkat keefektifan penggunaan media masih rendah, peserta didik tidak aktif, kurang bersemangat, dan antusias dalam pembelajaran. Rumusan masalah pada penelitian skripsi ini adalah bagaimana desain media teka teki silang pada pembelajaran IPS dan bagaimana keefektifan media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 22 Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar. Teknik pengumpulan data melalui lembar validasi ahli, angket dan observasi. Kemudian data tersebut dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran teka teki silang didesain dengan cara: (1) melakukan identifikasi kebutuhan, (2) merumuskan kompetensi dasar, (3) merancang media, (4) melakukan validasi dan uji coba, dengan perolehan persentase rata-rata validasi dari ahli materi sebesar 100% dan 94% diraih dari dua validator dengan kategori sangat layak. Dari ahli media persentase 100% dan 91% diraih dari dua validator dengan kategori sangat layak. Dari ahli Bahasa persentase 86% dan 80% diraih dari dua validator dengan kategori sangat layak. Dari persentase rata-rata respon guru sebesar 100% dikategorikan sangat layak. Sedangkan pada uji coba skala kecil dan skala besar persentase rata-rata yaitu 100% dikategorikan sangat layak. (5) melakukan revisi media, adapun kelayakan media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS dengan perolehan 100% dikategorikan pada pembelajaran sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS yang telah dikembangkan dan layak untuk digunakan di MIN 22 Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Di MIN 22 Aceh Besar”**”. Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Rasulullah SAW yang telah menuntun umatnya dari alam kebodohan hingga alam penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini, dalam rangka penyelesaian studi untuk mendapatkan gelar Sarjana S1, dari itu penulis memberi ungkapan terima kasih kepada:

1. Orang tua, serta keluarga yang telah memberikan do'a, material, serta sport kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
3. Bapak Mawardi, S. Ag., M. Pd. Sebagai ketua prodi PGMI dan sebagai Penasehat Akademik yang telah banyak membantu penulis. Beserta para staf prodi dan dosen prodi PGMI yang telah membantu dan membekali dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

4. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Darmiah, M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membantu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala MIN 22 Aceh Besar beserta stafnya dan dewan guru serta peserta didik MIN 22 Aceh Besar yang telah ikut turut berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.
6. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai
7. Teman-teman seperjuangan leting 2017 yang memberi motivasi terhadap penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sudah berusaha dengan maksimal dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini semoga dapat memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Banda Aceh, 24 Desember 2022

Penulis,

Muhammad Furqan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	
LEMBAR KETERANGAN LULUS PLAGIASI	
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional	5
1. Media Pembelajaran.....	5
2. Media Pembelajaran Teka Teki Silang.....	6
3. Pembelajaran IPS.....	8
F. Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Pembelajaran IPS	11
1. Pengertian Pembelajaran IPS	11
2. Tujuan Pembelajaran IPS	13
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	14
4. Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi Pembelajaran IPS	14
B. Media Pembelajaran Teka Teki Silang	15
1. Pengertian Media Pembelajaran Teka Teki Silang	15
2. Manfaat Media Pembelajaran Teka Teki Silang	17
3. Langkah-langkah Desain Media Teka Teki Silang	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang.....	21
5. Model Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang.....	22
C. Materi Pembelajaran IPS Kerajaan Hindu. Budha dan Islam di Indonesia	24
1. Kerajaan Hindu di Indonesia.....	24
2. Kerajaan Budha di Indonesia.....	26
3. Pengaruh Peninggalan Hindu Budha pada Kehidupan Masa Kini	

.....	27
4. Kerajaan Islam di Indonesia.....	27
5. Pengaruh Peninggalan Islam pada Peninggalan Masa Kini.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	33
1. Tahap Potensi Masalah.....	33
2. Tahap Pengumpulan Data dan Informasi.....	34
3. Tahap Desain Produk.....	34
4. Tahap Validasi Desain.....	34
5. Tahap Revisi Desain.....	34
6. Tahap Uji Coba Produk.....	35
7. Tahap Revisi Produk.....	35
8. Tahap Uji Coba Pemakaian.....	35
9. Tahap Revisi Produk.....	35
10. Tahap Pembuatan Produk Masal.....	36
B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian.....	37
C. Instrumen Penelitian.....	38
1. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Uji Kelayakan untuk Ahli Materi.....	38
2. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Uji Kelayakan untuk Ahli Media.....	39
3. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Uji Kelayakan untuk Ahli Bahasa.....	40
4. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Respon Guru untuk Uji Lapangan.....	41
5. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Respon Peserta Didik untuk Uji Lapangan.....	41
D. Teknik Analisis Data.....	42
1. Analisis Lembar Validasi.....	42
2. Analisis Respon Guru.....	43
3. Analisis Respon Peserta Didik.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	46
1. Desain Media Teka Teki Silang.....	46
B. Pembahasan Hasil penelitian.....	68
1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang. ...	68
2. Kelayakan Media Pembelajaran Teka Teki Silang.....	70
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas penelitian.....	9
Tabel 2.1	: Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Kompetensi IPS.....	14
Tabel 3.1	: Kisi-kisi Lembar Validasi Uji Kelayakan Ahli Materi.....	38
Tabel 3.2	: Kisi-kisi Lembar Validasi Uji Kelayakan Ahli Media.....	39
Tabel 3.3	: Kisi-kisi Lembar Validasi Uji Kelayakan Ahli Bahasa.....	40
Tabel 3.4	: Kisi-Kisi Lembar Penilaian Angket Respon Guru.....	41
Tabel 3.5	: Kisi-kisi Lembar Penilaian Angket Respon Siswa.....	41
Tabel 3.6	: Kriteria Kelayakan Media.....	42
Tabel 3.7	: Kriteria Persentase Respon Guru.....	43
Tabel 3.8	: Kriteria Persentase Respon Peserta Didik.....	45
Tabel 4.1	: Data Hasil Validasi.....	48
Tabel 4.2	: Data Hasil Respon Guru.....	51
Tabel 4.3	: Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	52
Tabel 4.4	: Data Hasil Uji Coba Skala Besar.....	56
Tabel 4.5	: Data Hasil Keseluruhan Penilaian Media Pembelajaran.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kotak-kotak dan Jawaban Teka Teki Silang.....	18
Gambar 2.2 : Proses Pembuatan Pertanyaan Teka Teki Silang	19
Gambar 2.3 : Kotak-kotak Kosong Dihilangkan.....	20
Gambar 2.4 : Teka Teki Silang Siap Jadi.....	20
Gambar 4.1 : Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	60
Gambar 4.2 : Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	61
Gambar 4.3 : Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	62
Gambar 4.4 : Cover Depan dan Penutup Media	64
Gambar 4.5 : Kata Pengantar dan Daftar Isi Media	65
Gambar 4.6 : Panduan dan Materi Singkat Kerajaan Hindu, Budha dan Islam	66
Gambar 4.7 : Soal dan Kotak Pengisian Teka Teki Silang.....	67
Gambar 4.8 : Diagram Skor Rata-rata Keseluruhan Penilaian Media	71



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Basaha
- Lampiran 7 : Lembar Angket Respon Guru
- Lampiran 8 : Lembar Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹ Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik.²

Proses interaksi anak yang dimaksud diatas adalah berupa transfer ilmu pengetahuan dari seorang pendidik kepada peserta didik. Salah satu ilmu pengetahuan yang ditransferkan oleh pendidik kepada peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Yang dimaksud dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat.³

Menurut Pargito, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran atau bidang kajian yang mendasarkan konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan Pendidikan dan pertimbangan Psikologis serta kebermaknaannya bagi siswa dalam kehidupannya mulai dari tingkat SD sampai SMA, atau membekali dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan

¹ Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), Hal.45, Dikutip dari Slameto, 1998, Hal.2.

² Daryanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), Hal.11.

³ Situs, <http://www.jejakpendidikan.com/2017/04/pengertian-ips.html> (diakses pada bulan April 2017).

Pendidikan yang lebih tinggi, khususnya dalam bidang ilmu sosial di perguruan tinggi.⁴ Trianto juga menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.⁵

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan suatu proses interaksi Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilakukan oleh seorang anak yang didapatkan dari sesama, sumber belajar dan pendidik yang di mulai dari jenjang Pendidikan SD, SMP, SMA serta perguruan tinggi.

Pembelajaran IPS sangat penting untuk dipelajari oleh siswa baik dari SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi. Karena pembelajaran IPS mengajari kita bagaimana tata cara untuk hidup baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Adapun cara yang digunakan guru untuk mengajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa yaitu dengan menerapkan berupa model, metode dan media atau alat peraga yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media Pembelajaran disini pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi. Adapun salah satu alat atau Media yang digunakan guru untuk mengajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa berupa Media Teka-teki silang.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 22 Aceh Besar, peneliti menemukan bahwa permasalahan yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung Media Pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa buku

⁴ Dharyanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*, (Yogyakarta, Gava Media, 2014), Hal.64.

⁵ Situs <http://meaningaccordingtoexperts.blogspot.com/2017/04/pengertian-dan-tujuan-ilmu-pengetahuan>. (diakses pada 05 April 2017).

bacaan. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV, yang menyatakan bahwa kurangnya ketersediaan Media Pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS di sekolah tersebut, sehingga ia kesulitan dalam mengajar. Adapun Media yang tersedia yaitu berupa Media yang masih monoton dan tidak menarik. Hal ini pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti akan mengembangkan suatu Media agar tercipta pembelajaran yang aktif dan menarik. Adapun Media Pembelajaran yang dimaksud adalah Media teka teki silang. Media Pembelajaran teka teki silang menarik dan membuat siswa lebih terfokus dalam pembelajaran serta bisa mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Dengan demikian peneliti bermaksud melakukan penelitian ini agar harapannya siswa dapat memahami pembelajaran dengan maksimal dan memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 22 Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 22 Aceh Besar?
2. Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui cara mendesain Media Pembelajaran Teka-Teki Silang pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 22 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan dalam dua jenis, yakni secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi yang berkaitan dengan pengembangan Media Teka-teki silang pada pembelajaran IPS di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah UIN Ar-Raniry.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan wawasan terhadap Media yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran dan juga dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam pentingnya mengembangkan Media agar mencapai hasil yang optimal.
 - b. Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan khususnya pengembangan Media dan nantinya diharapkan dapat mengembangkan Media dalam bentuk lain dengan materi ajar yang lain pula sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Definisi Media menurut Nunu Mahnun menyatakan bahwa “media” berasal dari Bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh Basyaruddin “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.⁶

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jenis-jenis Media Pembelajaran perkembangan Pendidikan yang sangat pesat, berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem Pendidikan yang ada. Keadaan tersebut, mendorong dan berakibat juga pada kemajuan teknologi, makan perkembangan media pembelajaran begitu cepat, dimana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan sendiri. Dari hal ini, kemudian timbul usaha-usaha

⁶ Ahmad Zaki dan Diyan Yusri, *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec.Pangkalan Susu*, (Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan), Vol.7, No.2, Juli-Desember 2020, Hal.813.

penataannya yaitu pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristiknya.

2. Media Pembelajaran Teka-teki Silang

Media Pembelajaran memiliki peranan penting dalam dunia Pendidikan. Media Pembelajaran dalam dunia Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi. Gerlach dan Ely dalam Sari dan Edi mengungkapkan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan situasi yang membuat siswa mampu memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selaras dengan Luth Raufer dalam Tafonao yang menyatakan bahwa Media Pembelajaran merupakan suatu alat bantu bagi tenaga pendidik untuk menyampaikan materi, meningkatkan perhatian dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Miftah, Media Pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam proses pembelajaran baik berupa alat, bahan, atau keadaan. Yusufhadi Miarso dalam Mahnun menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, kemauan, dan perasaan siswa sehingga dapat mendorong kemauan belajar dalam diri peserta didik. Selaras dengan pendapat di atas, Gagne dalam Adam dan Taufik menjelaskan bahwa Media Pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Senada dengan Bringgs dalam Pujianingtyas yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran ialah alat secara

fisik dapat menyajikan pesan serta menjadi perangsang peserta didik untuk belajar.⁷

Media Pembelajaran teka-teki silang merupakan permainan yang mengisi jawaban pada kolom kotak dengan huruf-huruf dengan pertanyaan untuk dapat mengasah otak peserta didik. Menurut Khalilullah, teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuk. Sedangkan menurut Curren, menyatakan teka-teki silang adalah permainan yang terdiri dari satu set petunjuk dan kisi-kisi yang berisi jawaban atas petunjuk tersebut. Jawaban di grid saling terkait, mereka muncul secara horizontal (melintas) dan vertical (bawah), teka-teki yang sangat sederhana dan lengkap. Teka-teki realistik memiliki beberapa kotak kosong untuk membantu dalam konstruksi teka-teki kreatif.⁸

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Teka-teki silang merupakan suatu permainan yang mengisi jawaban pada kolom kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata, dengan tujuan untuk mengasah otak. Teka-teki silang pada penelitian ini dikaitkan dengan pembelajaran IPS.

⁷ Rusni Deden Purdiasih, *Meta Analisis Pengaruh Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V*, Jurnal Skripsi, 2020, Jurusan Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Hal.12-13

⁸ Ni Putu Jati Dinar Wulan dkk, *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*, (Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha), Vol.7, No.1, 2019, Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, Hal.68

3. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena. Masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi. Karena itu, IPS dapat dikatakan sebagai studi mengenai perpaduan antara ilmu-ilmu dalam rumpun ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosio kebangsaan. Menurut Nursid. Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial. Ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan Pendidikan pada tingkat Pendidikan dasar dan menengah. Sedangkan menurut Somantri dalam Sapriya bahwa: “Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan-kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan Pendidikan”.⁹

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora berupa kewarganegaraan sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Adapun dalam penelitian ini pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi yang di cantumkan berupa

⁹ Edy Surahman dan Mukminan, *Perangkat Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*, (Harmoni Sosial Jurnal Pendidikan IPS), Vol.4, No.1, Maret 2017, Universitas Negeri Yogyakarta, Hal.3-5.

KD 3.2 Mengidentifikasi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Lingkungan Daerah Setempat Serta Pengaruhnya pada Lingkungan Masyarakat Masa Kini, dan KD 4.4 Menyajikan Hasil Identifikasi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Lingkungan Daerah Setempat serta Pengaruhnya pada Lingkungan Masyarakat Masa Kini.

F. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, kajian dilakukan pada skripsi dan tesis terdahulu. Diantaranya skripsi berjudul:

Skripsi pada program Bahasa dan Sastra Jawa yang ditulis oleh Dinul Afwan Agustiyani pada tahun 2016 *Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash Untuk Menambah kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Di kota Semarang*. Dalam skripsi ini pengembangan Media yang dihasilkan dalam bentuk Macromedia Flash untuk materi Bahasa Jawa yang disajikan untuk siswa kelas V SD.¹⁰

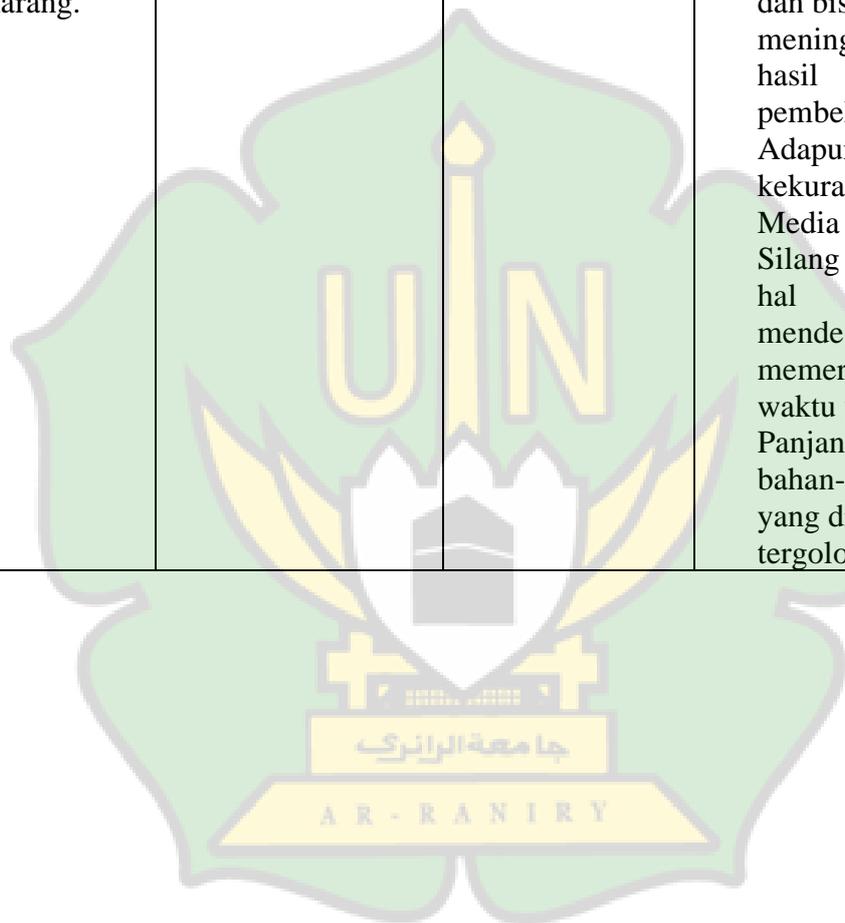
Untuk memudahkan antara perbedaan dan persamaan dalam penelitian ini, berikut peneliti sertakan tabel perbedaan, persamaan dan orisinalitas penelitian pada tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang	<ul style="list-style-type: none"> Sama-sama mengembangkan Media Teka-teki Silang 	<ul style="list-style-type: none"> Berbasis Macromedia Flash Untuk Menambah Kosakata 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian ini merupakan suatu penelitian untuk mengembangkan Media

¹⁰ Dinul Afwah Agustiani, *Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia flash Untuk Menambag kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Di Kota Semarang*, Jurnal Skripsi, 2016, Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

<p>Bergambar Berbasis Macromedia flash Untuk Menambah Kosakata Bahawa Jawa Siswa Kelas V SD Di Kota Semarang.</p>		<p>Bahasa Jawa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelas V 	<p>Pembelajaran teka-teki silang pada kelas IV SD/MI. Kelebihan dari Media ini untuk siswa lebih berfikir kritis, lebih terfokus dan bisa meningkatkan hasil pembelajaran. Adapun kekurangan dari Media Teka-teki Silang ini dalam hal mendesainnya memerlukan waktu yang Panjang dan bahan-bahan yang diperlukan tergolong mahal.</p>
---	--	--	--



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sebagaimana yang dikutip oleh I.Hurri & R.Widyanto menurut Warsita, “pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa”. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Dan juga menurut Sudjana, “pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara siswa (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.¹¹

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan di bantu oleh sumber belajar untuk tercapai tujuan pembelajaran., salah satu yang di maksud adalah pembelajaran IPS.

¹¹ I.Hurri dan R.Widyanto, *Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kepedulian Sosial Siswa SMP*, (Jurnal Riset Pedagogik), Vol.2, No.1, 2018, Universitas Muhammadiyah Sukabumi UIN Syarif Hidayatullah, hal.15.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah mata pembelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena. Masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi. Karena itu, IPS dapat dikatakan sebagai studi mengenai perpaduan antara ilmu-ilmu dalam rumpun ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial kebangsaan. Sebagaimana yang dikutip oleh Edy Surahman & Mukminan menurut Nursid, Pendidikan IPS adalah suatu penyederhaan disiplin ilmu-ilmu sosial. Ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan Pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Dan menurut Soemantri dan Sapriya bahwa “Pendidikan IPS adalah seleksi dan disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan-kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan Pendidikan.”¹²

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora berupa kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi.

¹² Edy Surahman dan Mukminan, *Perangkat Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*, (Harmoni Sosial Jurnal Pendidikan IPS), Vol.4, No.1, Maret 2017, Universitas Negeri Yogyakarta, hal.3-5.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Adapun beberapa tujuan pembelajaran IPS diantaranya:

- a. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara rasional maupun global.

Tujuan utama IPS 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 dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Dan tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik. Jadi kesimpulannya tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.¹³

¹³ Susanti, *Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIS Langugop Banda Aceh*, (Skripsi, Banda Aceh 2019), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh, hal.21

3. Ruang lingkup pembelajaran IPS

Ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- c. Sistem, sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
- e. IPS sebagai Pendidikan Global (global education), yakni: mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia, menanamkan kesadaran ketergantungan antara bangsa, menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transpormasi antar bangsa di dunia, mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Pembelajaran IPS merupakan IPS terpadu. Karena melalui pembelajaran terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajari.¹⁴

4. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Kompetensi Pembelajaran IPS

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Kompetensi IPS

NO.	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1.	3.2 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	3.4.1 Menjelaskan pengertian kerajaan Hindu, Budha dan Islam. 3.4.2 Menyebutkan macam-macam pengaruh kerajaan pada lingkungan masa kini.
2.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi	4.4.1 Menyajikan hasil identifikasi

¹⁴ Susanti, *Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIS Lamgugop Banda Aceh*, (Skripsi, Banda Aceh 2019), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh, hal.20.

	kerajaan Hindu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada lingkungan masyarakat masa kini.	kerajaan Hindu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada lingkungan masyarakat masa kini.
--	--	--

B. Media Pembelajaran Teka Teki Silang

1. Pengertian Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Definisi Media menurut Nunu Mahnun menyatakan bahwa “media” berasal dari Bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh Basyaruddin “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.¹⁵

Media Pembelajaran teka-teki silang merupakan permainan yang mengisi jawaban pada kolom kotak dengan huruf-huruf dengan pertanyaan untuk dapat mengasah otak peserta didik. Menurut Khalilullah, teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong

¹⁵ Ahmad Zaki dan Diyan Yusri, *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec.Pangkalan Susu*, (Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan), Vol.7, No.2, Juli-Desember 2020, hal.813.

yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuk. Sedangkan menurut Curren, menyatakan teka-teki silang adalah permainan yang terdiri dari satu set petunjuk dan kisi-kisi yang berisi jawaban atas petunjuk tersebut. Jawaban di grid saling terkait, mereka muncul secara horizontal (melintas) dan vertical (bawah), teka-teki yang sangat sederhana dan lengkap. Teka-teki realistis memiliki beberapa kotak kosong untuk membantu dalam konstruksi teka-teki kreatif.

Media Pembelajaran Teka-teki silang merupakan salah satu permainan edukatif, karena permainan ini dapat membantu peserta didik belajar bekerja sama, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam permainan edukatif teka-teki silang ini tidak hanya berupa teks, namun terdapat gambar-gambar pendukung yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan termotivasi untuk belajar. Selain membantu peserta didik termotivasi dalam belajar, permainan edukatif Teka-teki silang ini juga dapat membentuk karakter siswa dalam belajar disiplin, jujur, dan rasa ingin tahu.¹⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran teka-teki silang merupakan suatu permainan yang mengisi jawaban pada kolom kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata, dengan tujuan untuk mengasah otak. Teka-teki silang pada penelitian ini dikaitkan dengan pembelajaran IPS.

¹⁶ Ni Putu Jati Dinar Wulan dkk, *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*, (Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha), Vol.7, No.1, 2019, Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, hal.68

2. Manfaat Media Pembelajaran Teka Teki Silang

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat terlebihnya dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat dari media pembelajaran teka teki silang dalam proses pembelajaran yaitu mengasah kemampuan berfikir, mempertajam insting menebak, menjauhkan pikiran dari kepenatan, menguji daya ingat dan membuat selalu ingin tahu.¹⁷ Selain dari itu, menurut Ghannoe yang mengatakan bahwa teka teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- a. Dapat mengasah daya ingat. Anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka teki, anak akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki silang tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut.
- b. Mengembangkan kemampuan analisa. Permainan teka teki silang membutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan anak akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.
- c. Menghibur, teka-teki silang ini sifatnya menghibur, karena dalam media ini anak dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan.
- d. Merangsang aktivitas. Secara tidak langsung dengan teka teki silang anak akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya.¹⁸

¹⁷ Nur Perdana Arifianto, "Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Tunarungu Di SLB-Ab Kemala Bhayangkari 2 Gresik", *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, Vol.4, No.2, 2014, hal. 15.

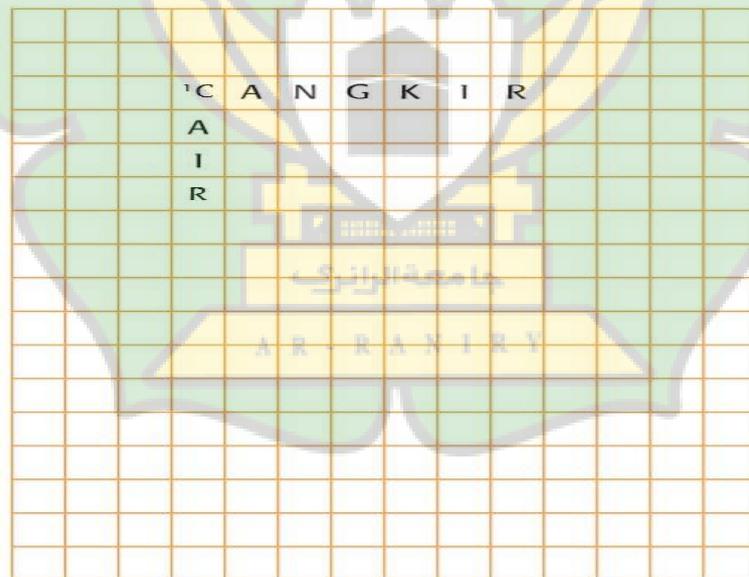
¹⁸ M. Ghannoe, *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*, (Yogyakarta: Buku Biru, 2010), hal.10.

Berdasarkan manfaat dari media teka teki silang yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa media teka teki silang sangat bermanfaat jika diterapkan dalam proses pembelajaran, terlebihnya media teka teki silang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Langkah-langkah Desain Media Teka Teki Silang

Adapun langkah-langkah gambaran dalam pembuatan media teka-teki silang yaitu sebagai berikut:¹⁹

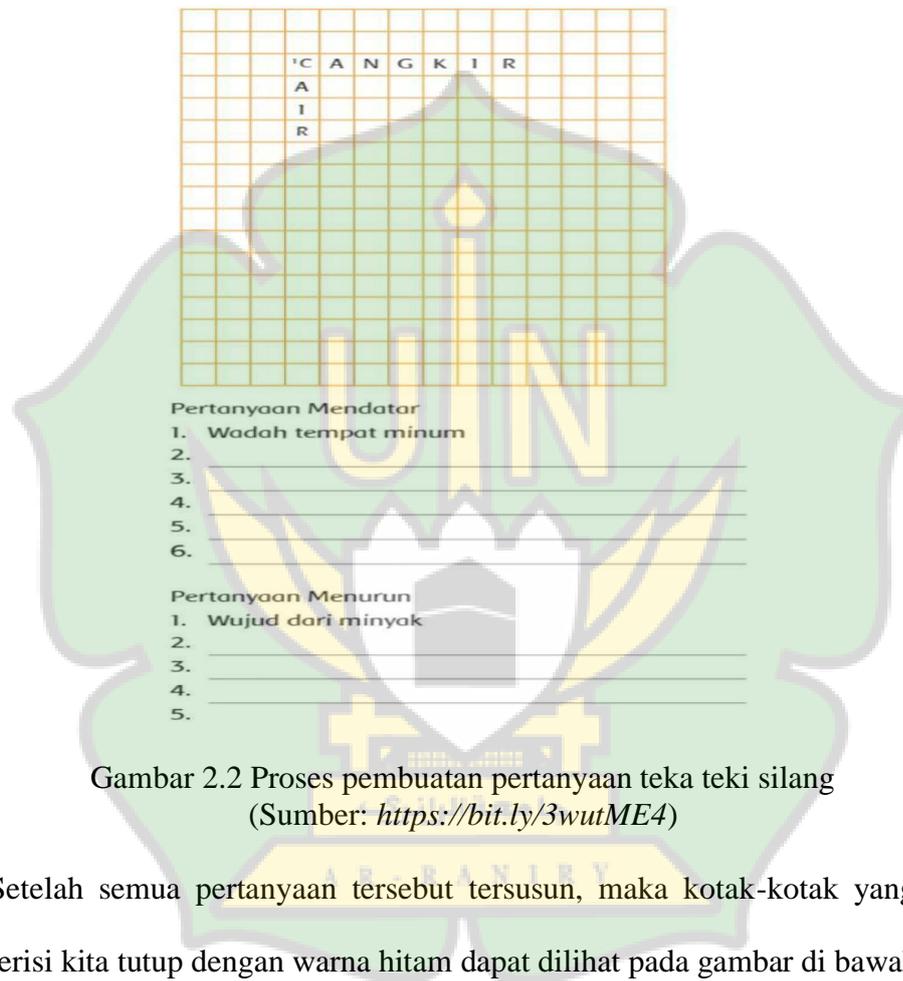
- a. Pertama-tama menentukan kompetensi dasar dan Indikator keberhasilan yang akan dibahas.
- b. Membuat kotak-kotak setelah itu diisi dengan jawaban dari setiap kotak diberi nomor dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Kotak-kotak dan jawaban teka teki silang
(Sumber: <https://bit.ly/3tvQXf6>)

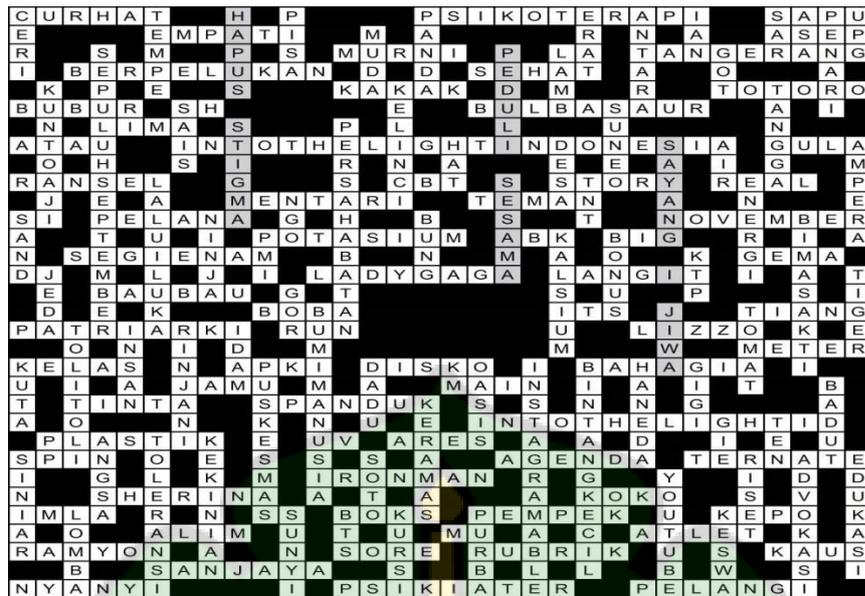
¹⁹ Nur Zamzanib, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa", *Skripsi*, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018, hal. 20

- c. Setiap kotak yang berisikan huruf pertama dari setiap kotak diberi nomor.
- d. Selanjutnya menyusun pertanyaan atau soal yang harus dibuat sedemikian rupa, sehingga kata-kata yang telah tercantum dalam kotak-kotak tersebut adalah jawabannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.2 Proses pembuatan pertanyaan teka teki silang
(Sumber: <https://bit.ly/3wutME4>)

- e. Setelah semua pertanyaan tersebut tersusun, maka kotak-kotak yang tidak terisi kita tutup dengan warna hitam dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Kotak-kotak kosong dihitamkan
(Sumber: <https://bit.ly/36KklWk>)

- f. Langkah selanjutnya menghapus semua huruf yang ada dalam setiap kotak yang ditinggalkan hanya angka atau nomor pada setiap awal kata dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



MENDATAR		MENURUN	
1	nama kitab suci	1	tidak berani
6	percaya	2	...bin affan seorang sahabat nabi
8	sunah makan dini hari bulan puasa	3	anggota badan
9	hewan kurban	4	kain janazah/mayit
11	sifat wajib rasulullah	5	bentuk bakso
12	satuan berat	7	utusan Allah swt
13	irisan kayu lebar tipis	10	sifat wajib Allah (kekal)
15	golongan mustahik zakat	14	Republik Indonesia (singkat)

NAMA :

- 1
 2
 3
 4
 5

Gambar 2.4 Teka teki silang siap jadi
(Sumber: <https://bit.ly/3L8etVK>)

Berdasarkan langkah-langkah pembuatan media teka teki silang yang telah disebutkan di atas, bahwa peneliti mengambil langkah desain tersebut sebagai acuan dasar dalam membuat media teka-teki silang. Namun pada desain media teka teki silang pada penelitian ini, peneliti memadukan materi pembelajaran dengan *background* dan menambahkan gambar-gambar animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Sebagaimana menurut Hisyam Dkk yang menyatakan bahwa media pembelajaran teka teki silang memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

Kelebihan media teka teki silang

- a. Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar.
- b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
- c. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
- d. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
- e. Adanya persaingan sehat antara siswa.
- f. Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar.

Adapun kekurangan dari media teka teki silang yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain.
- b. Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain.
- c. Bisa sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan

- d. Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan.²⁰

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan diatas, jelas bahwa media teka teki silang dari segi kelebihan dapat menciptakan pembelajaran aktif sehingga siswa lebih mudah dalam memahami suatu materi pembelajaran selain dari itu, dapat menumbuhkan sikap dan karakter siswa itu sendiri, namun dari segi kekurangan media teka teki silang dapat membuat siswa bosan jika dilakukan selalu.

5. Model Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran dibutuhkan suatu acuan model pengembangan yang digunakan, agar media yang dikembangkan sejalan dengan arah model yang dipilih. Pengembangan media pembelajaran atau *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan melalui serangkaian riset dengan menggunakan berbagai model dalam siklus dalam melewati beberapa tahapan.²¹ Model dari pengembangan *Research and Development* terdiri dari beberapa model yaitu sebagai berikut:

a. Model Borg & Gall

Model Borg and Gall terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan, yang dimulai dari studi pendahuluan (*research and informarion collecting*),

²⁰ Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Bukit Raya Pekanbaru”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, Vol. 5, No. 1, 2017, hal.45.

²¹ Mohammad Ali, *Metologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Cendekia Utama, 2010), hal. 119.

merencanakan penelitian (*planning*), pengembangan design (*develop preliminary of product*), uji coba lapangan terbatas (*preliminary field testing*), revisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan lebih luas (*main field test*), revisi hasil uji coba lapangan lebih luas, (*operational product revision*), uji kelayakan (*operational field testing*), revisi final hasil uji kelayakan (*final product revision*), dan implementasi produk akhir (*dissemination and implementation*).

b. Model ADDIE

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE terdapat 5 tahapan dalam pengembangan yang dimulai dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

c. Model 4-D

Model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Model 4-D terdapat 4 tahapan dalam pengembangan yang dimulai dari mendefinikan (*define*), merancang (*design*), mengembangkan (*development*), implementasi produk akhir (*disseminate*).

d. Model Alessi dan Trollip

Model Alessi dan Trollip adalah model yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip. Model pengembangan ini terdapat 3 tahapan

dalam pengembangan yaitu di mulai dari tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).²²

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran yang telah disebutkan diatas, peneliti mengembangkan suatu produk media teka teki silang dengan baik, berkualitas, valid, praktis dan fleksibel yaitu dengan menggunakan model Borg and Gall. Karena model Borg and Gall ini kesesuaian dan kemudahan dalam mengembangkan media teka teki silang.

C. Materi Pembelajaran IPS Kerajaan Hindu. Budha dan Islam di Indonesia

1. Kerajaan Hindu di Indonesia

a. Kerajaan Kutai

Kerajaan kutai martadipura adalah kerajaan bercorak Hindu di Sumatra yang memiliki bukti sejarah tertua. Berdiri sekitar abad ke-4. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam. Nama kutai diberikan oleh para ahli mengambil dari nama tempat ditemukannya prasasti yang menunjukkan keberadaan kerajaan tersebut. Kerajaan Kutai ini berdiri pada tahun 400 M. Raja-raja yang memerintah di kerajaan kutai diantaranya yaitu: 1) Maharaja Kudungga, gelar Anumerta Dewawarman, pendiri kerajaan kutai, 2) Maharaja Asmawarman (anak Kundungga), 3) Maharaja Mulawarman (anak Aswawarman). Adapun peninggalan dari kerajaan kutai yaitu berupa: Tujuh buah Yupa yang ditemukan di daerah sekitar Muara Kaman, kalung China yang terbuat dari emas, satu arca bulus, dan dua belas arca batu.

²² Ismalik Perwira Admadja, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK Bidang Keahlian Karawitan", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 6, No. 2, Juni (2016), hal. 173-183.

b. Kerajaan Taramunegara

Kerajaan Tarumanegara adalah salah satu kerajaan tertua ke dua di Indonesia setelah kerajaan Kutai dan kerajaan tertua di Jawa Barat (Sunda) yang meninggalkan catatan sejarah. Tarumanegara berkuasa dari abad ke-4 sampai abad ke-7 Masehi. Tarumanegara didirikan oleh Raja Dirajaguru Jayasingwarman pada tahun 358 M. Kerajaan Tarumanegara merupakan kelanjutan dari kerajaan salakanegara (130-362 M). Raja-raja yang memerintah di kerajaan tarumanegara diantaranya adalah: 1) Jayasingwarman (358-382 M), 2) Dharmayawarman (382-395 M), 3) Purnawarman (395-434 M), 4) Wisnuwarman (434-455 M). Adapun peninggalan kerajaan Tarumanegara yaitu berupa: Prasasti Ciarueten, Prasasti Kebon Kopi, Prasasti Tugu, Prasasti Jambu, Prasasti Muara Cianten, Prasasti Cidanghiyang dan Prasasti Pasir Awi.

c. Kerajaan Singosari

Kerajaan Singosari (1222-1293 M) adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M. Lokasi kerajaan ini sekarang diperkirakan berada di daerah singosari, Kabupaten Malang. Raja-raja yang memerintah di kerajaan Singosari diantaranya adalah: 1) Ken Arok (Raja Sang Amurwhabumi) (1222-1247 M), 2) Anusapati (1247-1249 M), 3) Tohjaya (1249-1250 M), 4) Ranggawuni alias Wisnuwardana (1250-1272 M), 5) Kartanegara (1272-1292 M). Adapun peninggalan dari kerajaan Singosari yaitu berupa: Candi jago, Candi Singosari, Candi Kidal, Arca Dwarapala, Prasasti Kudadu, Mandala Amoghapasa.

2. Kerajaan Budha di Indonesia

a. Kerajaan Sriwijaya

Beberapa faktor yang mendorong perkembangan kerajaan Sriwijaya menjadi kerajaan besar antara lain sebagai berikut: 1) Kemajuan kegiatan perdagangan antara India dan China melintas selat Malaka, sehingga membawa keuntungan yang besar bagi Sriwijaya, 2) Keruntuhan kerajaan Funan di Vietnam Selatan akibat serangan kerajaan Kamboja memberikan kesempatan bagi perkembangan Sriwijaya sebagai negara maritime (sarwajala) yang selama abad ke-6 dipegang oleh kerajaan Funan. Raja-raja yang memerintah di kerajaan Sriwijaya diantaranya adalah: 1) Daputra Hyang, 2) Dharmasetu, 3) Balaputradewa, 4) Sri Sudamaniwarmadewa, 5) Sanggrama wijayattungawarman. Adapun peninggalan dari kerajaan Sriwijaya Cuma tersisa sedikit peninggalan budaya masa lalunya, semisal lagu dan tarian tradisional Gending Sriwijaya serta tarian Sevichai (Sriwijaya) yang diciptakan Kembali oleh masyarakat selatan Thailand.

b. Kerajaan Mataram Kuno

Kerajaan Mataram Kuno sering juga disebut dengan Bumi Mataram, didirikan oleh Sanna, yang awalnya terletak di Jawa Tengah tepatnya di wilayah aliran sungai Bugowonto, Propo elo, dan Bengawan Solo, kemudian dipindah Empu Sindok ke Jawa Timur. Raja-raja yang memerintah di kerajaan Mataram kuno diantaranya adalah: 1) Sunjaya, 2) Panangkaran, 3) Rakai Panunggalan, 4) Rakai Warak. Adapun peninggalan kerajaan Mataram Kuno yaitu berupa: Prasasti Kalasan, Prasasti Kedu atau Mantyasih, Prasasti Ratu Boko, Candi Borobudur,

Candi Pawon, Candi Sewu, Candi Mendut, Candi bima, Candi Arjuna, Candi Semar, Candi Puntadewa dan Candi Srikandi.

c. Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan yang berpusat di Jawa Timur, yang pernah berdiri dari sekitar tahun 1293-1500 M. kerajaan ini mencapai masa puncak kejayaan pada masa kekuasaan Hayam Wuruk, yang berkuasa dari tahun 1350-1389 M. Raja-raja yang memerintah pada kerajaan Majapahit adalah sebagai berikut: 1) Raden Wijaya (1293-1309 M), 2) Jayanegara (1309-1328 M), 3) Tribuana Tenggadewa (1328-1350 M), 4) Hayam Wuruk (1350-1389 M). Adapun peninggalan Kerajaan Majapahit adalah berupa: Candi penataran (Blitar), Candi Tegalwangi, Candi Tikus (Trowulan) dan hasil sastra.

3. Pengaruh Peninggalan Hindu-Budha pada kehidupan masa kini

Pengaruh peninggalan Hindu Budha terhadap kehidupan masyarakat Indonesia dalam bidang kebudayaan, berbarengan dengan datangnya pengaruh dalam bidang agama itu sendiri. Pengaruh tersebut dapat berwujud fisik dan nonfisik. Pengaruh dalam wujud fisik diantaranya: arca atau patung, candi (kuil), makara, istana, kitab, stupa, tugu yupa, prasasti, lempengan tembaga, senjata perang, dan lain-lain. Sedangkan peninggalan kebudayaan yang bersifat nonfisik diantaranya Bahasa, upacara keagamaan, seni tari, dan karya sastra.

4. Kerajaan Islam di Indonesia

a. Kerajaan Samudra Pasai

Kerajaan Samudra Pasai adalah kerajaan Islam yang terletak di pesisir utara Sumatra, kurang lebih di sekitar kota Lhokseumawe dan Aceh Utara,

Provinsi Aceh. Ibu kota kerajaan ini semula terletak di samudera kemudian pindah ke Pasai. Kerajaan ini didirikan oleh Marah Silu, yang bergelar Sultan Malik as-Saleh pada tahun 1267 M. Raja-raja yang memerintah di kerajaan samudera Pasai adalah: 1) Sultan Malik as-Saleh (Meurah Silu) (1267-1297 M), 2) Sultan Al-Malik Azh-Zhahir I/Muhammad (1297-1326 M), 3) Sultan Ahmad I (1326-133?), 4) Sultan Al-Malik Azh-Zhahir II (133?-1349 M), 5) Sultan Zainal Abidin I (1349-1406 M). Adapun peninggalan Kerajaan Samudera Pasai yaitu berupa: Lonceng Cakra Donya, Coin Dirham, Stempel Kerajaan, Naskah surat Sultan Zainal Abidin, serta makam-makam kuno dari raja dan pembesar kerajaan.

b. Kerajaan Demak

Kerajaan Demak didirikan oleh Raden Patah pada sekitar tahun 1475 M hingga akhirnya runtuh di tahun 1548 M. kerajaan Demak merupakan kerajaan Islam pertama di Jawa yang berdiri pada abad ke-16 berkat perjuangan dan usaha Pangeran Jimbun atau Raden Patah. Beberapa faktor yang menyebabkan kerajaan ini berkembang pesat adalah letaknya yang strategis serta terletak di tengah jalur perdagangan nasional yang menghubungkan antara barat dan timur serta mundurnya kerajaan Majapahit yang menyebabkan para pedagang Islam masuk ke Demak. Raja-raja yang memerintah di kerajaan Demak diantaranya adalah: 1) Raden Patah (1500-1518 M), 2) Pati Unus (1518-1521 M), 3) Sultan Trenggono (1521-1546 M), 4) Sultan Hadiwijaya (1568 M). Adapun peninggalan kerajaan Demak yaitu berupa: Pintu Bledek, Masjid Agung Demak, soko guru atau soko tatal, bedug dan kantong, situs kolam wudhu, makam Sunan Kalijaga, maksurah, dan dampar kencana.

c. Kerajaan Mataram Islam

Kerajaan Mataram Islam terletak di wilayah Yogyakarta, kerajaan ini di prakarsai oleh Ki Ageng Pemanahan yang kala itu berada di bawah kerajaan Panjangan. Ketika Ki Ageng Pemanahan mangkat pada 1575 M. Sutawijaya tampil sebagai pengganti dan melakukan perlawanan terhadap kerajaan Panjangan yang kala itu dipimpin oleh sultan Hadiwijaya. Pasca kemenangan atas Panjangan kerajaan Mataram resmi berdiri. Raja-raja yang memerintah kerajaan Mataram Islam diantaranya adalah: 1) Ki Ageng Pemanahan, 2) Penembahan Senopati (Raden Sutawijaya) (1587-1601 M), 3) Panembahan Hanyakrawati (Raden Mas Jolang) (1601-1613 M), 4) Adipate Martapura (1613 selama satu hari), 5) Sultan Agung (Raden Mas Rangsang) (1613-1645 M), 6) Amangkurat I (Sinuhun Tegal Arum) (1645-1677 M). Adapun peninggalan kerajaan Mataram Islam yaitu berupa: Masjid Kota Gede, meriam Segara Wana dan Syuh Brata, pertapaan Kembang Lampir, kitab sastra gending, pasar legi kota gede, rumah tradisional, peninggalan lainnya.

d. Kerajaan Ternate

Awal perkembangan Kerajaan Ternate pada abad ke-13 di Maluku. Ibu kota Kerajaan Ternate terletak di Sampalu (Pulau Ternate). Pada masa Raja Sultan Baabullah, Kerajaan Ternate mengalami puncak kejayaan. Wilayah Ternate meliputi Mindanao, seluruh kepulauan di Maluku, Papua dan Timor. Raja-raja yang memerintah di kerajaan Ternate diantaranya adalah: 1) Baab Mashur Malamo (1257-1277 M), 2) Jamin Qadrat (1277-1284 M), 3) Komala Abu Said (1284-

1298 M), 4) Bakuku (Kalabata) (1298-1304 M). Adapun peninggalan Kerajaan Ternate yaitu berupa: Istana Sultan Ternate, Masjid, Makam dan koleksi.

e. Kerajaan Tidore

Kesultanan Tidore adalah Kerajaan Islam yang berpusat di wilayah kota Tidore, Maluku Utara. Pada masa kejayaannya (sekitar abad ke-16 sampai ke-18). Kerajaan ini menguasai Sebagian besar Halmahera Selatan, Pulau Buru, Ambon dan banyak pulau di pesisir Papuan Barat. Raja-raja yang memerintah Kerajaan Tidore diantaranya adalah: 1) Kolano Syahjati alias Moh.Naqil Jaffar Assidiq, 2) Kolano Bosamawange, 3) Kolano Syuhud alias Subu, 4) Kolano Balibunga. Adapun peninggalan dari Kerajaan Tidore yaitu berupa: Benteng Torre dan Tahula, Kadato Kie (Istana Kie) dan Keraton Tidore.

f. Kerajaan Banten

Kerajaan Banten terletak di wilayah Banten, di ujung barat pulau Jawa. Kerajaan Banten meliputi wilayah sebelah barat pantai Jawa sampai ke Lampung. Peletak dasar kerajaan Banten adalah Syarif Hidayatullah atau Sunan Gunung Jati. Raja-raja yang memerintah di Kerajaan Banten diantaranya adalah: 1) Sultan Hasanuddin (1552-1570 M), 2) Maulana Yusuf (1570-1580 M), 3) Maulana Muhammad (1580-1596 M), 4) Pangeran Ratu (Abdul Mufakhir) (1596-1651 M), 5) Sultan Ageng tirtayasa (1651-1682 M). Adapun peninggalan dari Kerajaan Banten yaitu berupa: Masjid Agung Banten, istana Keraton Surowosan, istana Keraton Kaibon, Benteng speelwijk, danau Tasikardi, Vihara Avalokitesvara dan meriam Ki Amuk.

g. Kerajaan Gowa-Tallo

Kesultanan Gowa dan Tallo atau kadang ditulis Gowa atau sering disebut kesultanan Makassar, merupakan salah satu kerajaan besar dan paling sukses yang terdapat di daerah Sulawesi Selatan. Raja-raja yang memerintah di Kerajaan Gowa-Tallo diantaranya adalah: 1) Tumanurung (± 1300 M), 2) Tumasalannga Baraya, 3) Puang Leo Lembang, 4) I Tuniatanri, 5) Karampang ri Gowa, 6) Tunatangka Lopi (± 1400 M). Adapun peninggalan Kerajaan Islam Gowa Tallo adalah berupa: istana Balla Lompoa, Masjid Katangka dan Benteng Ujung Padang.

5. Pengaruh Peninggalan Islam pada Kehidupan Masa Kini

Pengaruh kebudayaan Islam dalam kehidupan masyarakat Indonesia masa kini antara lain pada bidang-bidang sebagai berikut:

a. Bidang Sosial

Nama Arab yang sering digunakan seperti Muhammad, Abdulla, Umar, Usman, Ali, dan lainnya mulai digunakan. Kosa kata Bahasa Arab juga banyak digunakan, contohnya Rahmat, berkah (barokah), rezeki (rizki) dan lain-lain.

b. Bidang Pendidikan

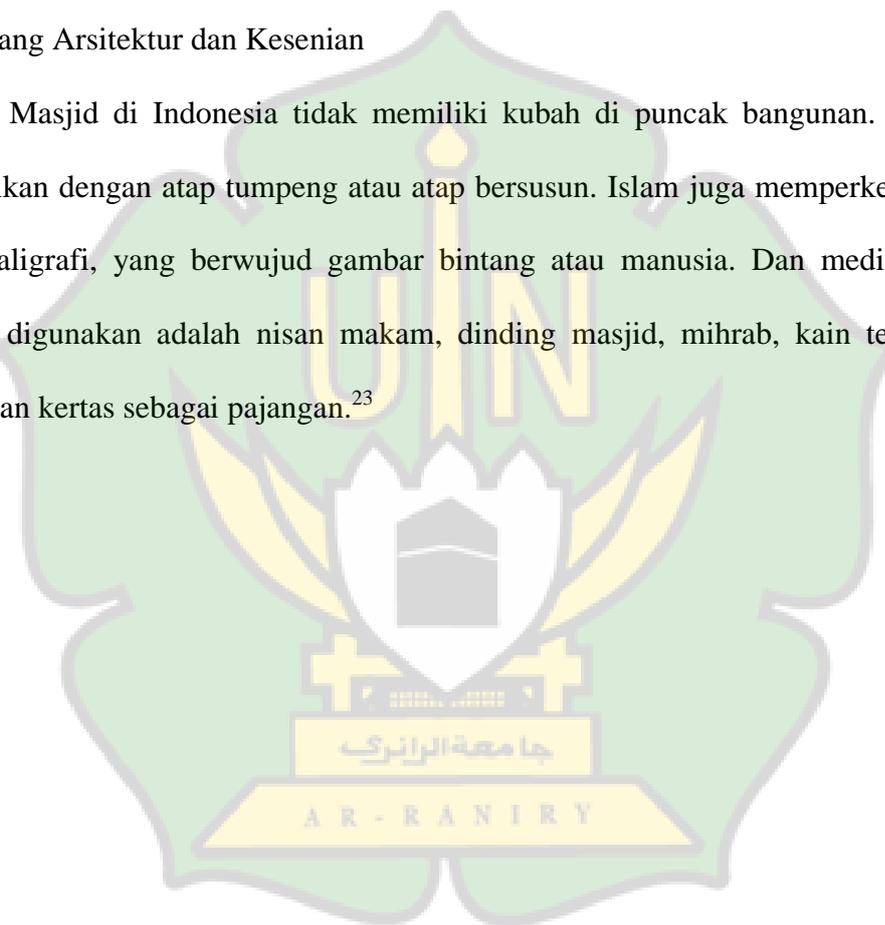
Pesantren telah dikembangkan sebelum Islam masuk ke Indonesia. Pesantren saat itu menjadikan tempat Pendidikan dan pengajaran agama Hindu, setelah Islam masuk, mata pelajaran dan proses Pendidikan pesantren berubah menjadi Pendidikan Islam.

c. Bidang Sastra dan Bahasa

Semua orang dari raja hingga rakyat jelata dapat mempelajari Bahasa Arab, dalam perkembangannya, pengaruh huruf dan Bahasa Arab terlihat pada karya-karya sastra, misalnya hikayat, babad tanah jawi (jawa kuno), suluk sukarsa dan syair.

d. Bidang Arsitektur dan Kesenian

Masjid di Indonesia tidak memiliki kubah di puncak bangunan. Kubah digantikan dengan atap tumpang atau atap bersusun. Islam juga memperkenalkan seni kaligrafi, yang berwujud gambar bintang atau manusia. Dan media yang sering digunakan adalah nisan makam, dinding masjid, mihrab, kain tenunan, kayu dan kertas sebagai pajangan.²³



²³ Kemendikbud, *Teropong Waktu (Jejak Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam) di Nusantara Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Paket A Setara SD/MI Tingkatan II Modul Tema 5*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan, 2017), hal. 3-30.

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development*. Metode *Research and Development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut.²⁴ Menurut asim penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.²⁵

Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berupa media teka teki silang pada siswa kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

Penelitian ini berlandaskan model pengembangan Borg and Gall, adapun tahapan pengembangannya adalah sebagai berikut:

1. Potensi Masalah

Adanya suatu penelitian, disebabkan karena adanya potensi masalah. Potensi merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan dan dimanfaatkan agar mempunyai nilai tambah. Sedangkan masalah adalah segala sesuatu yang

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal.297.

²⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 195.

menyimpang atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Potensi dan masalah ini selanjutnya dikembangkan dan diselesaikan terutama dalam bidang pendidikan.

2. Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data ataupun informasi digunakan sebagai bahan perencanaan produk pembelajaran ke depan untuk mengatasi suatu permasalahan. Informasi yang diperlukan yaitu kajian tentang pembelajaran ke subjek yang diteliti, kemudian dikaitkan dengan kajian teoritis yang menyangkut perencanaan pembelajaran tersebut. Tujuannya yaitu mengumpulkan semua informasi mengenai suatu produk serta mengidentifikasi permasalahan tersebut. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan serta studi kelayakan suatu produk tersebut.

3. Desain Produk

Langkah desain produk ini dilakukan untuk mengembangkan dengan menyusun serta mengevaluasi semua komponen yang terdapat di dalam produk tersebut.

4. Validasi Desain

Validasi produk digunakan sebagai penilaian apakah produk tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilaksanakan dengan melibatkan beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk tersebut.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah produk tersebut dilalui tahap validasi, maka akan dilakukannya tahap revisi. Tahap revisi dilakukan yaitu sebagai perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli validasi.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan di lapangan secara terbatas dengan melibatkan pihak tertentu. Uji coba produk tersebut dilakukan terhadap produk yang sudah dikembangkan dilaksanakan secara berulang sesuai dengan rencana pembelajaran. Uji coba tersebut dilaksanakan dengan tujuan agar dapat mengetahui desain produk tersebut layak sesuai substansi yang ada.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilaksanakan untuk memperbaiki produk tahap kedua setelah uji lapangan yang selanjutnya produk disempurnakan, pada tahap revisi produk dilakukan oleh guru sebagai penilaian dari segi media dan materi untuk membuat produk lebih baik lagi.

8. Uji coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan jika ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk baru tersebut diterapkan dalam lingkup lebih luas. Dalam operasinya, produk baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan dan hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian lingkungan yang lebih luas terdapat kekurangan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuatan produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk tersebut untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada, sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi.

10. Pembuatan Produk Masal

Bila produk baru telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka produk baru tersebut dapat diterapkan pada lingkungan yang berkaitan secara luas.²⁶

Dari model Borg and Gall yang telah disebutkan di atas, pada penelitian ini peneliti memilih mengembangkan produk dengan 5 tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Melakukan Identifikasi Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap awal dari pengembangan produk, pada tahap ini dilakukan identifikasi dalam bentuk mengumpulkan informasi terkait kebutuhan dari tempat dilaksanakan penelitian. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam bentuk observasi dan wawancara langsung narasumber dan objek penelitian.

2. Merumuskan Kompetensi Dasar

Tahap ini dilakukan setelah memperoleh informasi terkait kebutuhan dari lapangan. Pada tahapan ini dilakukan penyusunan indikator pencapaian kompetensi dari kompetensi dasar yang diperoleh dari lapangan dengan menggunakan kata kerja operasional.

3. Merancang Media

Pada tahap ini dilakukan perancangan awal media, terlebih dulu peneliti memilih dan mengumpulkan bahan untuk dirancang seperti background, gambar, ulasan materi, bentuk huruf, tekstur letak, pola tabel, dan soal. Kemudian

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 37.

melakukan perancangan dengan menggunakan aplikasi desain. Setelah didesain menggunakan aplikasi baru dilakukan pencetakan.

4. Melakukan Validasi dan Uji Coba Lapangan Terhadap Hasil Rancangan Media

Tahap ini dilakukan setelah produk dirancang, pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap hasil produk yang dirancang, terlebih dahulu dilakukan validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan menggunakan lembar validasi. Setelah validasi, baru dilakukan uji coba lapangan yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan menggunakan angket, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kualitas dan keteratarikan produk yang dirancang.

5. Melakukan Revisi Media

Tahap ini merupakan tahap perbaikan kembali produk yang telah dirancang. Dilakukan tahap ini setelah memperoleh hasil validasi produk yang diperoleh dari para ahli melalui catatan saran pada lembar validasi. Kemudian baru dilakukan perbaikan dengan penambahan atau pengurangan dari produk yang dirancang.

B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV MIN 22 Aceh Besar, tepatnya pada Gampong Meunasah Krueng, Kemukiman Pagar Air, Kec. Ingin Jaya. Waktu yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dilaksanakan mulai semester genap hingga semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah dilaksanakan pada siswa kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu pedoman penghayatan atau pedomana wawancara atau kuesioner atau pedoman dokumenter, sesuai dengan metode yang digunakan.²⁷ Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk menganalisis kelayakan dari suatu media teka teki silang yang telah dikembangkan. adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli materi
2. Instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli media
3. Instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli bahasa
4. Instrumen lembar angket respon guru
5. Instrumen lembar angket respon siswa untuk uji lapangan

Sumber data pada penelitian ini didapatkan untuk validasi kelayakan dari dosen ahli bidang materi, ahli media dan ahli bahasa UIN Ar-Raniry, angket respon guru diperoleh dari guru kelas IV MIN 22 Aceh Besar dan angket respon siswa didapatkan dari siswa kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menilai media replika organ peredaran darah manusia yang telah dikembangkan untuk masing-masing penilai:

1. Kisi-kisi instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli materi

Instrumen yang dinilai oleh ahli materi meliputi aspek: (1) Cakupan Materi, (2) Keakuratan Materi, (3) Kemutakhiran Materi, (4) Teknik Penyajian

²⁷ Gulo, W, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Gramedia Widia sarana Indonesia, 2002) hal. 83-84.

Materi, dan (5) Pendukung Penyajian Materi. Kisi-kisi dari lembar penilaian untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Uji Kelayakan untuk Ahli Materi

Kriteria Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skor
Cakupan Materi	- Keluasan materi sesuai dengan tujuan penyusunan buku.	1	1-5
	- Kedalaman materi sesuai dengan tujuan penyusunan buku.	2	
	- Kejelasan materi	3	
Keakuratan materi	- Keakuratan data dan fakta	4	1-5
	- Keakuratan konsep atau materi	5	
	- Keakuratan gambar atau ilustrasi	6	
Kemutakhiran materi	- Kesesuaian materi dengan perkembangan terbaru ilmu pengetahuan saat ini.	7	1-5
Teknik penyajian materi	- Konsistensi sistematika sajian.	8	1-5
	- Kelogisan penyajian dan keruntutan konsep.	9	
Pendukung penyajian materi	- Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi.	10	1-5
	- Ketepatan pengetikan dan pemilihan gambar.	11	
Jumlah Butir		11	

2. Kisi-kisi instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli media

Instrumen yang dinilai oleh ahli media meliputi aspek: (1) Artistik dan Estetika, (2) Pendukung Penyajian, (3) Teknik Penyajian, dan (4) Kesesuaian penyajian. Kisi-kisi untuk lembar penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar Validasi Uji Kelayakan Untuk Ahli Media

Kriteria Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skor
Artistic dan estetika	- Penggunaan teks dan grafis proposional.	1	1-5
	- Kemenarikan layout dan tata letak.	2	

Pendukung penyajian	- Produk membantu mengembangkan pengetahuan pembaca.	3	1-5
	- Produk bersifat informatif kepada pembaca.	4	
	- Secara keseluruhan produk buku ini menumbuhkan rasa ingin tahu pembaca.	5	
Teknik penyajian	- Konsistensi sistematika penyajian.	6	1-5
	- Kelogisan penyajian dan keruntutan konsep.	7	
	- Kohherensi substansi.	8	
	- Keseimbangan substansi.	9	
Jumlah Butir		9	

3. Kisi-kisi instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli bahasa

Instrument yang dinilai oleh ahli Bahasa meliputi aspek: (1) Lugas, (2) Komunikatif, (3) Dialogis dan Interaktif, dan (4) Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa. Kisi-kisi untuk lembar penilaian ahli Bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Uji Kelayakan untuk Ahli Bahasa

Kriteria Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skor
Lugas	- Ketetapan struktur kalimat.	1	1-5
	- Keefektifan kalimat.	2	
	- Kabakuan istilah.	3	
Komunikatif	- Pemahaman terhadap pesan atau informasi.	4	1-5
Dialogis dan interaktif	- Kemampuan memotivasi peserta didik.	5	1-5
Kesesuaian perkembangan dengan peserta didik	- Kesesuaian perkembangan dengan intelektual peserta didik.	6	1-5
	- Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik.	7	
Kesesuaian dengan kaidah	- Ketetapan tata Bahasa.	8	1-5
	- Ketetapan ejaan.	9	

Bahasa		
Jumlah Butir	9	

4. Kisi-kisi instrument lembar angket respon guru untuk uji lapangan

Instrument lembar angket yang diisi oleh guru dapat dilihat pada table berikut ini:

Table 3.4 Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Angket Respon Guru

Indikator	Nomor Butir	Skor
- Dapat membantu proses pembelajaran.	1	1-5
- Peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran.	2	1-5
- Meningkatkan motivasi belajar.	3	1-5
- Mudah dipelajari dan digunakan.	4	1-5
- Tidak memiliki kendala.	5	1-5
- Bahan ajar sesuai dengan materi.	6	1-5
- Memiliki kualitas baik.	7	1-5
- Kejelasan uraian materi.	8	1-5
- Sajian gambar sesuai materi.	9	1-5
- Cakupan materi sesuai dengan tema.	10	1-5
Jumlah butiran	10	

5. Kisi-kisi instrumen lembar angket respon siswa untuk uji lapangan

Instrumen lembar angket yang diisi oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Angket Respon Siswa

Indikator	Nomor Butir	Skor
- Tampilan media teka teki silang sangat menarik minat saya untuk mempelajari materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.	1	1-5
- Media Teka teki silang mudah dipahami.	2	1-5
- Pembelajaran menggunakan media teka teki silang memudahkan saya dalam memahami materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.	3	1-5
- Pembelajaran menggunakan media teka teki silang sulit dijalankan apabila tanpa petunjuk.	4	1-5
- Penggunaan media teka teki silang membuat saya fokus dalam memahami materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam.	5	1-5

- Penyajian materi dengan menggunakan media teka teki silang membuat saya lebih bersemangat mengikuti materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.	6	1-5
- Bahasa yang digunakan pada media teka teki silang pada materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia sesuai dengan tingkat berfikir siswa.	7	1-5
- Media teka teki silang membuat pembelajaran menjadi lebih efisien.	8	1-5
Jumlah butir	8	

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan observasi. Data tersebut dipilih dan membuat kesimpulan dengan bahasa yang mudah dipahami tentunya untuk diri sendiri dan orang lain.²⁸ Teknik analisis data didapatkan setelah data yang dikumpulkan dan telah diverifikasi. Adapun data dalam penelitian ini berupa hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dan angket respon siswa. Dari data-data hasil yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis. Teknik analisis yang dipakai tergantung dengan tujuan penelitian.

1. Analisis lembar validasi

Cara menganalisis data hasil validasi atau kelayakan media teka teki silang yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dapat dihitung dengan rumus persentase sebagai berikut:²⁹

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Penilaian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, hal.244.

²⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hal. 43.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase %

$\sum x$ = Jumlah skor dari validator

$\sum xi$ = Jumlah total skor ideal

Kemudian dari data hasil persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor dalam bentuk persentase (%) berdasarkan skala likert sehingga didapatkan kesimpulan tentang kelayakan media teka teki silang yang telah dikembangkan. Adapun kriteria kelayakan media berdasarkan skala likert dapat ditentukan kategorinya berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media³⁰

Persentase (%)	Kategori
0 – 19%	Sangat Tidak Layak
20 -39%	Tidak Layak
40 – 59%	Kurang Layak
60 – 79%	Layak
80 – 100%	Sangat Layak

2. Analisis Respon Guru

Data hasil respon guru melalui angket. Dalam menganalisis angket menggunakan skala Likert, kemudian data tersebut dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

³⁰ Nabila Hamudiana Sasaki dan Tri Sudarwanto, “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran”. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), Vol. 9, No. 1, h. 1121.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

f = Skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.7 Kriteria Persentase Respon Guru³¹

Persentase (%)	Kategori
0% - 45%	Sangat Tidak Layak
46% - 55%	Kurang Layak
56% - 65%	Cukup
66% - 79%	Layak
80% - 100%	Sangat Layak

3. Analisis Respon Siswa

Data hasil respon siswa melalui angket. Dalam menganalisis angket menggunakan skala *Likert*, kemudian data tersebut dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Persentase siswa

f = Jumlah respon yang muncul

N = Jumlah keseluruhan responden

Adapun kriteria persentase respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

³¹ Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.281.

Tabel 3.8 Kriteria Presentase Respon Siswa³²

Persentase (%)	Kategori
0% - 10 %	Sangat Tidak Layak
11% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 90%	Layak
91% - 100%	Sangat Layak



³² Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 1995), h.40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berupa media teka teki silang. Dimana dalam media teka teki silang tersebut memuat berupa ulasan materi dan pengisian teka-teki silang. Sebagaimana yang sudah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mendesain dan hasil kelayakan dari media teka-teki silang pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 22 Aceh Besar. Adapun hasil dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Desain Media Teka Teki Silang

Cara mendesain media teka teki silang pada penelitian ini dilakukan dengan 5 langkah yang dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Melakukan identifikasi kebutuhan

Sebelum peneliti merancang media teka teki silang terlebih dahulu peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan di MIN 22 Aceh Besar. Adapun hasil dari identifikasi yang peneliti lakukan di kelas IV MIN 22 Aceh Besar, peneliti mendapatkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih sangat kurang, terutama pada pembelajaran IPS. Adapun media yang tersedia tingkat keaktifannya masih rendah pada saat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik dalam pembelajaran tidak efektif dan efisien. Dengan hasil identifikasi tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu media teka teki silang, supaya bisa menambahkan kebutuhan ketersediaan media

pembelajaran yang efektif terutama pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

b. Merumuskan Kompetensi Dasar

Pada langkah ini peneliti terlebih dahulu memilih pembelajaran yang akan diterapkan yaitu pada pembelajaran IPS, kemudian peneliti menyesuaikan kompetensi yang sedang diterapkan oleh guru terutama pada pembelajaran IPS. Adapun kompetensi dasar yang akan peneliti terapkan pada pembelajaran IPS yaitu Kompetensi Dasar 3.2 mengidentifikasi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. Dan 4.4 menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada lingkungan masyarakat masa kini. Dengan indikator pencapaian Kompetensi 3.4.1 menjelaskan pengertian kerajaan Hindu, Budha dan Islam, 3.4.2 menyebutkan macam-macam pengaruh kerajaan pada lingkungan masa kini, 4.4.1 menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada lingkungan masyarakat masa kini.

c. Merancang Media Teka Teki Silang

Langkah dalam merancang media pembelajaran teka teki silang pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat rancangan awal berupa sketsa atau coretan abstrak mengenai media pembelajaran yang akan dibuat.
- 2) Membuat daftar kebutuhan data sebagai isi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran yang akan dibuat.

- 3) Mencari dan mengumpulkan data dari buku cetak sebagai isi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran yang akan dibuat.
 - 4) Mencari dan mengumpulkan data dari sumber internet sebagai isi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran yang akan dibuat.
 - 5) Membuat sampul depan, sampul belakang dan lembar teka teki silang berdasarkan rancangan awal menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS3*.
 - 6) Membuat layout media pembelajaran berdasarkan rancangan awal menggunakan aplikasi Microsoft word 2010.
 - 7) Mencetak layout media pembelajaran yang telah selesai dibuat.
- d. Melakukan Validasi dan Uji Coba Lapangan Terhadap Hasil Rancangan Media Teka Teki Silang

Validasi pada penelitian ini dilakukan pada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada guru dan peserta didik. Adapun data hasil dari validasi dan uji coba lapangan dapat disajikan sebagai berikut.

1) Hasil Validasi

Data hasil yang diperoleh dari lembar penilaian aspek materi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yaitu sebagai berikut:

Table 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa

Validator	Frekuensi		Persentase (%)		R-Persentase	Kategori
	V(1)	V(2)	V(1)	V(2)		
Ahli Materi	52	55	94%	100%	97.00%	Sangat Layak
Ahli Media	45	41	100%	91%	95.50%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	36	39	80%	86%	87%	Sangat Layak

Berdasarkan table 4.1 hasil validasi ahli materi diketahui jumlah skor yang diperoleh dari validator 1 adalah 52 dan validator 2 yaitu 55, adapun skor ideal dapat diketahui 55. Skor ideal diperoleh dari banyaknya pernyataan yaitu 11 dikaitkan dengan skala tertinggi yaitu 5. Jadi $11 \times 5 = 55$. Setelah diketahui jumlah skor yang diperoleh dan skor ideal, selanjutnya dimasukkan kedalam rumus presentase sebagai berikut.

$$\text{Validator 1: } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{55} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

$$\text{Validator 2: } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{55} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh hasil persentase dari ahli materi validator 1 yaitu 94% dan validator 2 yaitu 100%, adapun persentase 94% dan 100% berada pada kategori sangat layak. Dengan perolehan hasil persentase tersebut dari ahli materi maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran teka teka silang layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan tabel 4.1 di atas diketahui hasil validasi ahli media jumlah skor yang diperoleh pada validator 1 adalah 45 dan validator 2 yaitu 41, adapun skor ideal dapat diketahui 45. Skor ideal diperoleh dari banyaknya pernyataan yaitu 9 dikaitkan dengan skala tertinggi yaitu 5. Jadi $9 \times 5 = 45$. Setelah diketahui jumlah skor yang diperoleh dan skor ideal, selanjutnya dimasukkan kedalam rumus presentase sebagai berikut.

$$\text{Validator 1: } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{45} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

$$\text{Validator 2: } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{45} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh hasil persentase dari ahli media validator 1 yaitu 100% dan validator 2 yaitu 91%, adapun persentase 100% dan 91% berada pada kategori sangat layak. Dengan perolehan hasil persentase tersebut dari ahli media maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran teka teki silang layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui hasil validasi ahli bahasa jumlah skor yang diperoleh pada validator 1 adalah 36 dan validator 2 yaitu 39, adapun skor ideal dapat diketahui 45. Skor ideal diperoleh dari banyaknya pernyataan yaitu 9 dikaitkan dengan skala tertinggi yaitu 5. Jadi $9 \times 5 = 45$. Setelah diketahui jumlah skor yang diperoleh dan skor ideal, selanjutnya dimasukkan kedalam rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Validator 1: } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum 36}{\sum 45} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

$$\text{Validator 2: } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{45} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh hasil persentase dari ahli bahasa pada validator 1 yaitu 80% dan validator 2 yaitu 86%, adapun persentase 80% dan 86% berada pada kategori sangat layak. Dengan perolehan hasil persentase tersebut dari ahli bahasa maka dapat dinyatakan bahwa media

pembelajaran teka teki silang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

2) Hasil Respon Guru

Hasil respon guru yang diperoleh melalui lembar angket yang dinilai oleh satu orang guru dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Respon Guru

No	Pernyataan	Skor
1	Dapat membantu proses pembelajaran.	5
2	Peserta didik lebih focus dalam pembelajaran.	5
3	Meningkatkan motivasi belajar.	5
4	Mudah dipelajari dan digunakan.	5
5	Tidak memiliki kendala.	5
6	Bahan ajar sesuai dengan materi.	5
7	Memiliki kualitas baik.	5
8	Kejelasan uraian materi.	5
9	Sajian gambar sesuai materi.	5
10	Cakupan materi sesuai dengan tema	5
Jumlah		50
Persentase		100%
Kriteria		Sangat Layak

Sumber: *Guru Kelas IV MIN 22 Aceh Besar*

Berdasarkan tabel 4.2 hasil angket respon guru diketahui jumlah skor yang diperoleh adalah 50, adapun skor ideal dapat diketahui 50. Skor ideal diperoleh dari banyaknya pernyataan yaitu 10 dikaitkan dengan skala tertinggi yaitu 5. Jadi $10 \times 5 = 50$. Setelah diketahui jumlah skor yang diperoleh dan skor ideal, selanjutnya dimasukkan kedalam rumus persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

f = Skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

$$\begin{aligned} \text{Jumlah persentase } P &= \frac{50}{50} \times 100\% \\ &= 1 \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh hasil persentase dari respon guru yaitu 100%, adapun persentase 100% berada pada kategori sangat layak. Dengan perolehan hasil persentase tersebut dari respon guru maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran teka teki silang sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

3) Hasil Uji coba lapangan skala kecil dan skala besar

Uji coba lapangan dilakukan terlebih dahulu peneliti pada skala kecil dengan menggunakan angket. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Pernyataan	Frekuensi					Persentase				
		S T L	T L	K L	L	SL	S T L	TL	KL	L	SL
1	Tampilan media teka teki silang sangat menarik minat saya untuk mempelajari	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100

	materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.										
2	Media teka teki silang mudah dipahami.	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100
3	Pembelajaran menggunakan media teka teki silang memudahkan saya dalam memahami materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di indonesia.	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100
4	Pembelajaran menggunakan media teka teki silang sulit untuk dijalankan apabila tanpa petunjuk.	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100
5	Penggunaan media teka teki silang membuat saya fokus dalam memahami materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100
6	Penyajian materi dengan menggunakan media teka teki silang membuat saya lebih bersemangat mengikuti materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100

	Indonesia.											
7	Bahasa yang digunakan pada media teka teki silang pada materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia sesuai dengan tingkat berfikir siswa.	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100	
8	Media teka teki silang membuat pembelajaran menjadi lebih efisien.	0	0	0	0	10	0	0	0	0	100	
Jumlah		0	0	0	0	80	0	0	0	0	800	
		Persentase STL							0%			
		Persentase TL							0%			
		Persentase KL							0%			
		Persentase L							0%			
		Persentase SL							100%			

Sumber: *Siswa Kelas IV MIN 22 Aceh Besar*

Berdasarkan tabel 4.3 hasil uji coba skala kecil yang terdiri dari 10 orang peserta didik. Diketahui pada pernyataan satu jumlah siswa yang menjawab STL, TL, KL dan L adalah 0 peserta didik, dan 10 peserta didik yang menjawab SL. Kemudian dimasukkan kedalam persamaan sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase siswa.

f = Jumlah respon yang muncul.

N = Jumlah keseluruhan siswa.

Jumlah presentase STL, TL, KL dan L: $P = \frac{0}{10} \times 100\%$

$$P = 0 \times 100\%$$

$$P = 0\%$$

Jumlah persentase SL: $P = \frac{10}{10} \times 100\%$

$$= 1 \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Pada pernyataan kedua dan seterusnya juga dihitung dengan menggunakan cara yang sama. Adapun persentase akhir dihitung dengan persamaan sebagai berikut.

Persentase STL, TL, KL dan L = $\frac{\text{jumlah \%}}{\text{banyaknya item pernyataan}}$

$$= \frac{0\%}{8}$$

$$= 0\%$$

Persentase SL = $\frac{800\%}{8}$

$$= 100\%$$

Dari perhitungan hasil akhir persentase respon peserta didik pada uji coba skala kecil adalah diketahui 0% peserta didik yang menjawab STL, TL, KL dan L, dan peserta didik yang menjawab SL 100%. Jadi dari hasil keseluruhan tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tertinggi adalah peserta didik menjawab SL terhadap pernyataan yang diberikan pada media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil terhadap media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS bahwa media pembelajaran teka teki silang

tidak ada yang harus direvisikan. Setelah dilakukan uji coba skala kecil dan tidak adanya revisi, maka bisa dilanjutkan pada tahap uji coba berikutnya.

Sedangkan uji coba lapangan peserta didik skala besar terhadap media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS yang dilakukan pada skala besar terdiri dari 25 orang siswa. Adapun hasil respon siswa uji coba skala besar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Table 4.4 Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Pernyataan	Frekuensi					Persentase				
		S T L	TL	K L	L	SL	S T L	TL	KL	L	SL
1	Tampilan media teka teki silang sangat menarik minat saya untuk mempelajari materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
2	Media teka teki silang mudah dipahami.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
3	Pembelajaran menggunakan media teka teki silang memudahkan saya dalam memahami materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
4	Pembelajaran menggunakan media teka teki silang sulit untuk dijalankan	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100

	apabila tanpa petunjuk.										
5	Penggunaan media teka teki silang membuat saya fokus dalam memahami materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
6	Penyajian materi dengan menggunakan media teka teki silang membuat saya lebih bersemangat mengikuti materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
7	Bahasa yang digunakan pada media teka teki silang pada materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia sesuai dengan tingkat berfikir siswa.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
8	Media teka teki silang membuat pembelajaran menjadi lebih efisien.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
Jumlah		0	0	0	0	200	0	0	0	0	800
Persentase STL							0%				
Persentase TL							0%				
Persentase KL							0%				
Persentase L							0%				

Persentase SL	100%
----------------------	-------------

Sumber: *Siswa Kelas IV MIN 22 Aceh Besar*

Berdasarkan table 4.4 hasil uji coba skala besar diatas yang terdiri dari 25 orang peserta didik. Diketahui pada pernyataan pertama 25 peserta didik menjawab SL, dan 0 peserta didik yang menjawab STL, TL, KL dan L. kemudian dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase peserta didik.

f = Jumlah respon peserta didik.

N = Jumlah keseluruhan peserta didik.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah persentase skala STL, TL, KL dan L: } P &= \frac{0}{25} \times 100\% \\ &= 0 \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah persentase SL: } P &= \frac{25}{25} \times 100\% \\ &= 1 \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Pada pernyataan kedua dan seterusnya juga dihitung dengan menggunakan cara yang sama. Adapun persentase akhir dihitung dengan cara jumlah dari masing-masing skala dibagi dengan jumlah banyak item pernyataan yaitu sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase STL, TL, KL dan KL} &= \frac{\text{jumlah \%}}{\text{banyaknya item pernyataan}} \\ &= \frac{0\%}{8} \\ &= 0\% \end{aligned}$$

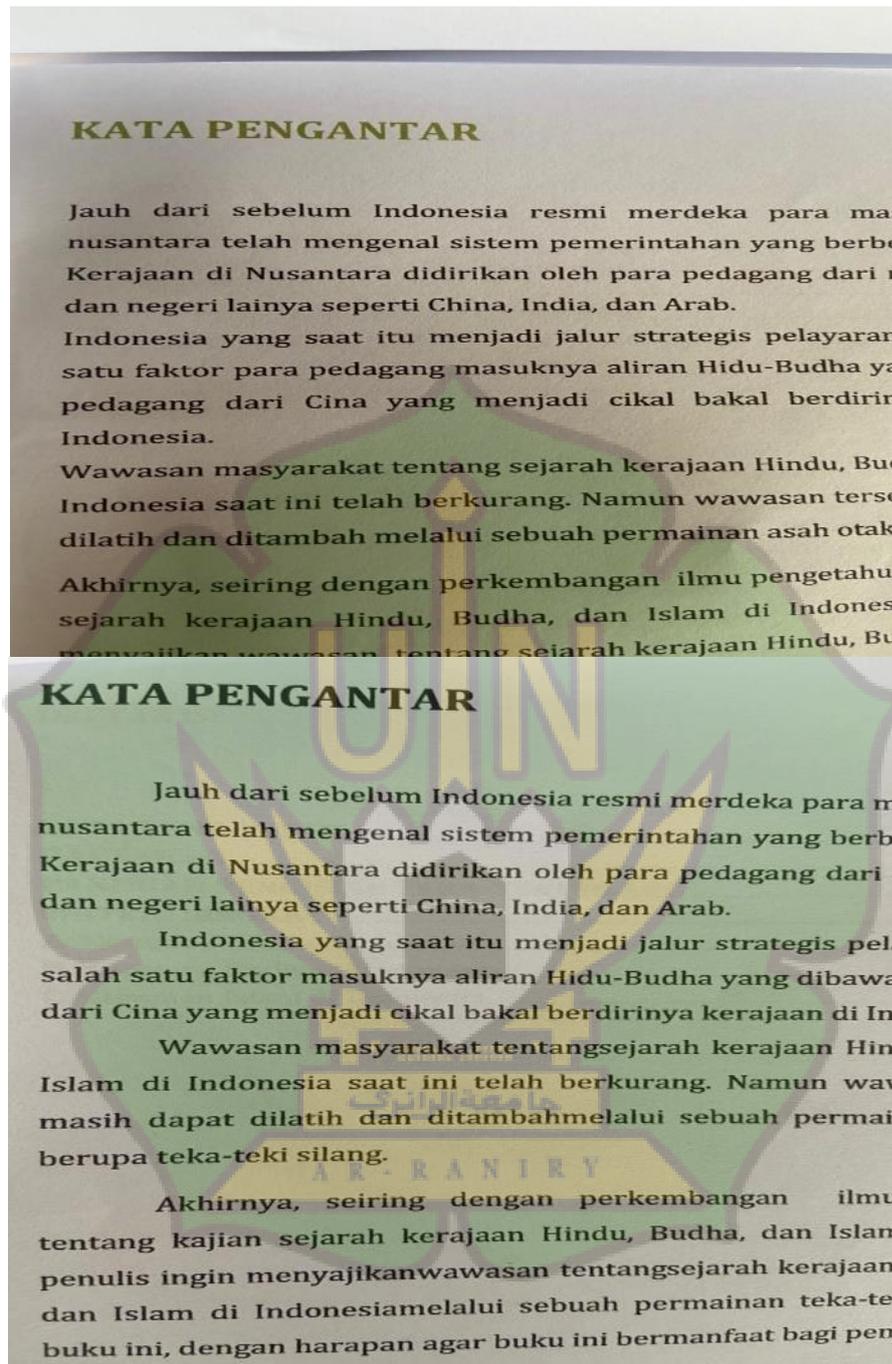
$$\begin{aligned} \text{Persentase SL} &= \frac{800\%}{8} \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan hasil akhir persentase respon peserta didik pada uji coba skala besar adalah diperoleh peserta didik yang menjawab STL, TL, KL dan L adalah 0%, dan peserta didik yang menjawab SL adalah 100%. Jadi dari hasil keseluruhan table tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tertinggi adalah peserta didik yang menjawab skala SL terhadap pernyataan yang diberikan pada media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS.

e. Melakukan Revisi Media Pembelajaran Teka Teki Silang

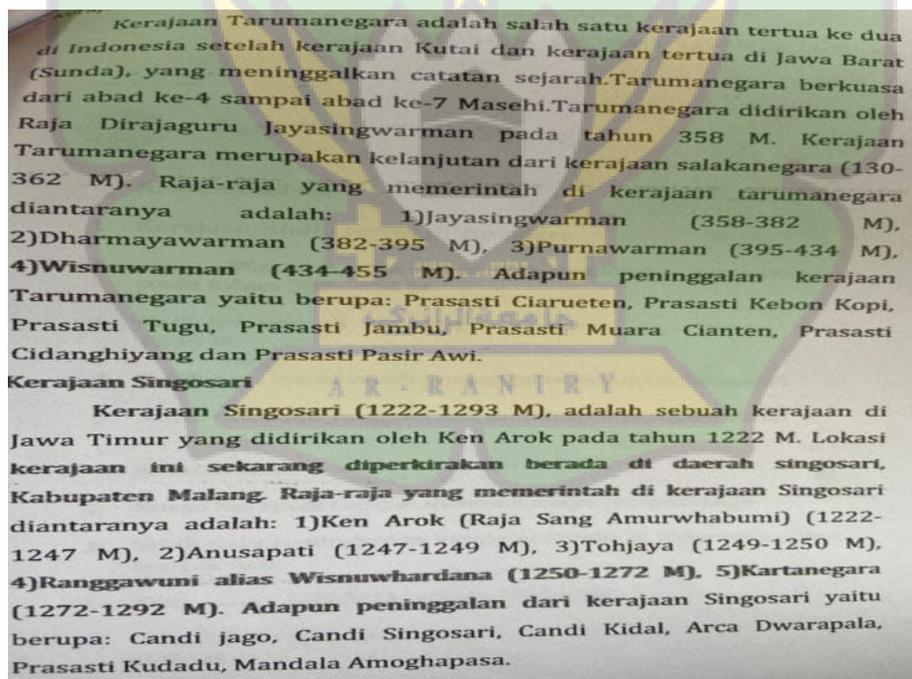
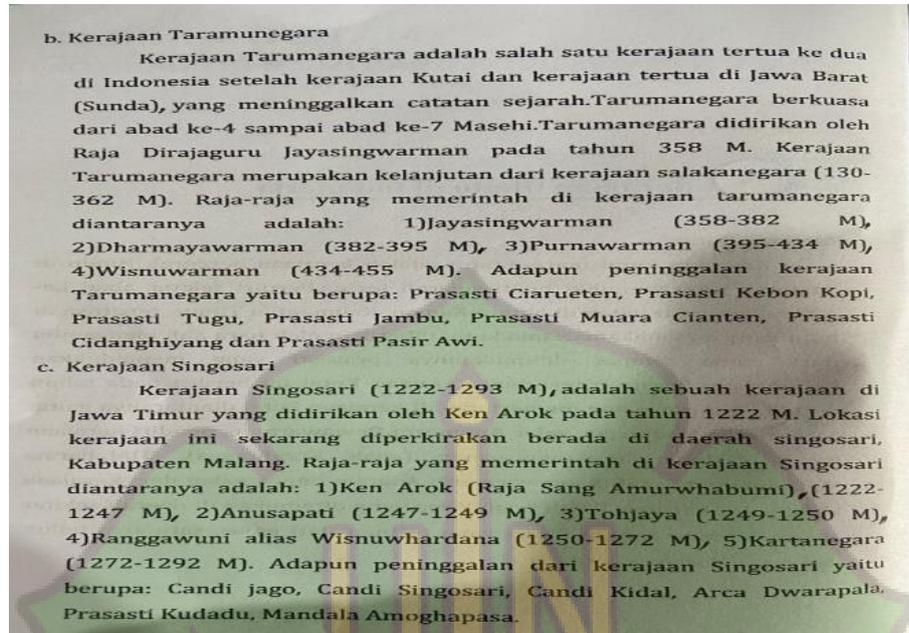
Langkah ini merupakan langkah terakhir medesain media pembelajaran teka teki silang pada penelitian ini. Adapun revisi media pembelajaran teka teki silang didapatkan setelah melakukan validasi dan uji coba lapangan. Dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa didapatkan bahwa dari ahli materi dan Bahasa ada beberapa yang harus direvisi sedangkan dari ahli media tidak ada yang harus direvisi. Beberapa yang harus direvisi dari ahli media dan Bahasa sebagai berikut:

- 1) Revisi pada bagian kata pengantar harus dihitamkan dan setiap awalan kata pertama paragraf menjorok ke dalam



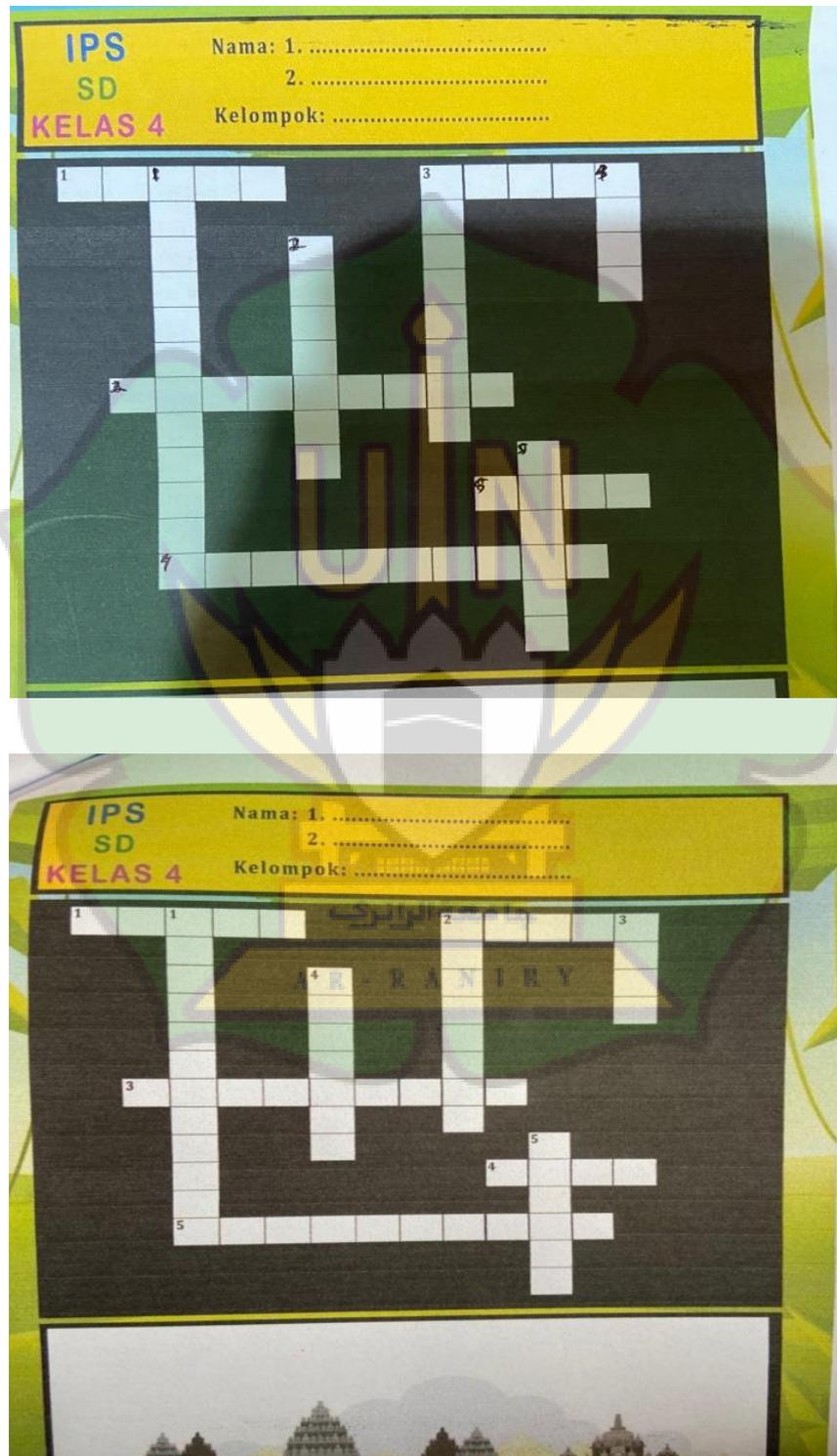
Gambar 4.1 Sebelum dan Sesudah Direvisi

2) Sesudah tutup kurung harus memakai koma (,)



Gambar 4.2 Sebelum dan Sesudah Direvisi

- 3) Kotak teka teki silang menurun dan mendatar harus menggunakan nomor yang sama



Gambar 4.3 Sebelum dan Sesudah Direvisi

Kemudian dari hasil uji coba lapangan peserta didik skala kecil dan besar didapatkan bahwa media pembelajaran teka teki silang tidak ada yang harus direvisikan.

Setelah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran teka teki silang pada langkah terakhir desain ini. Maka media pembelajaran teka teki silang dapat dinyatakan dengan media sudah jadi dan layak digunakan. Adapun hasil desain media pembelajaran teka teki silang dapat disajikan sebagai berikut:

1) Produk Jadi

a) Identitas Produk

Bentuk Fisik : Cetakan Buku

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 22 Aceh Besar

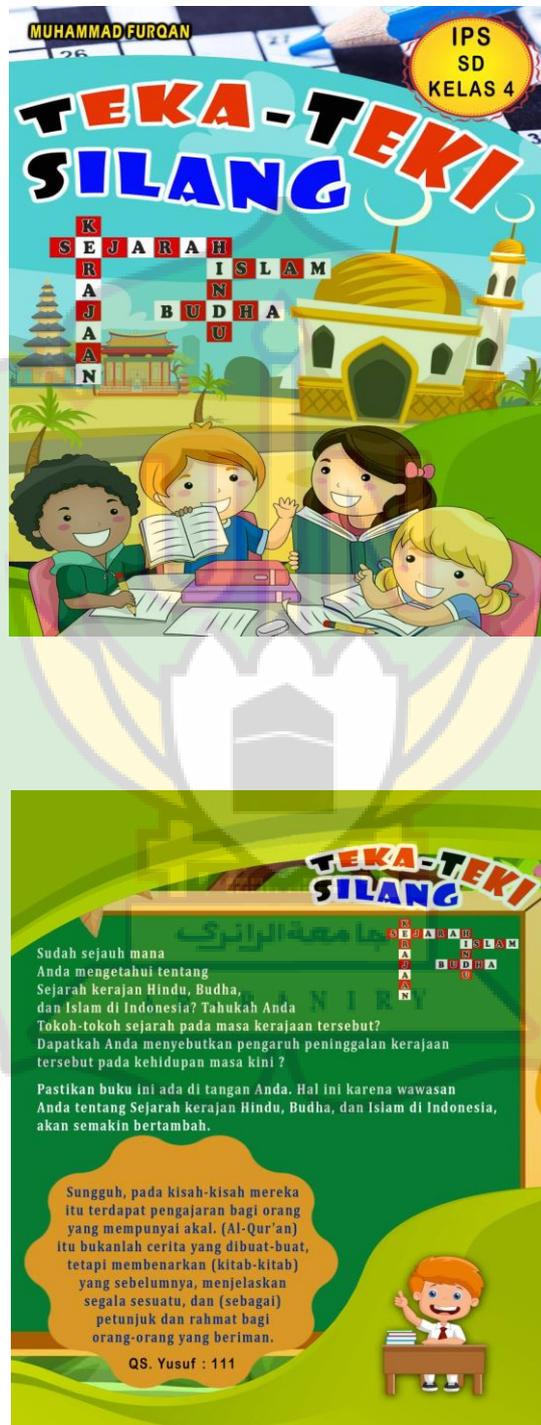
Sasaran : Peserta Didik Kelas IV MIN 22 Aceh Besar

Halaman : 20 Halaman



b) Slide Media Pembelajaran Teka Teki Silang

I. Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.4 Cover Depan dan Penutup Media Teka Teki Silang

II. Kata Pengantar dan Daftar Isi

KATA PENGANTAR

Jauh dari sebelum Indonesia resmi merdeka para masyarakat kuno nusantara telah mengenal sistem pemerintahan yang berbentuk kerajaan. Kerajaan di Nusantara didirikan oleh para pedagang dari negeri tetangga dan negeri lainya seperti China, India, dan Arab.

Indonesia yang saat itu menjadi jalur strategis pelayaran menjadi salah satu faktor masuknya aliran Hidu-Budha yang dibawa oleh pedagang dari Cina yang menjadi cikal bakal berdirinya kerajaan di Indonesia.

Wawasan masyarakat tentangsejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia saat ini telah berkurang. Namun wawasan tersebut masih dapat dilatih dan ditambahmelalui sebuah permainan asah otak, berupa teka-teki silang.

Akhirnya, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan tentang kajian sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia, penulis ingin menyajikanwawasan tentangsejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesiamelalui sebuah permainan teka-teki silangdalam buku ini, dengan harapan agar buku ini bermanfaat bagi pembaca.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis meyakini masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan buku ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca.

Penulis

i

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
PANDUAN PENGISIAN TEKA-TEKI SILANG.....	1
MATERI SINGKAT.....	3
A. Kerajaan Hindu di Indonesia.....	3
B. Kerajaan Budha di Indonesia.....	7
C. Kerajaan Islam di Indonesia.....	11

ii

Gambar 4.5 Kata Pengantar dan Daftar Isi
Media Teka Teki Silang

III. Panduan dan Materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia

PANDUAN PENGISIAN TEKA-TEKI SILANG


Panduan

1. Tuliskan nama kamu pada titik-titik di bagian nama.
2. Tuliskan nama kelompok pada titik-titik di bagian kelompok.
3. Bacalah dengan seksama soal teka-teki silang .
4. Cocokkan antara nomor soal dengan kolom yang sesuai, mendatar atau menurun.
5. Isilah jawaban kamu yang paling tepat pada kotak mendatar atau menurun.

MATERI SINGKAT

KERAJAAN HINDU, BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA



A Kerajaan Hindu di Indonesia

جامعة الرانيري

a. Kerajaan Kutai

Kerajaan kutai martadipura adalah kerajaan bercorak Hindu di Sumatra yang memiliki bukti sejarah tertua. Berdiri sekitar abad ke-4. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam. Nama kutai diberikan oleh para ahli mengambil dari nama tempat ditemukannya prasasti yang menunjukkan keberadaan kerajaan tersebut. Kerajaan Kutai ini berdiri pada tahun 400 M. Raja-raja yang memerintah di kerajaan kutai diantaranya yaitu: 1) Maharaja Kudungga, gelar Anumerta Dewawarman, pendiri kerajaan kutai, 2) Maharaja Asmawarman (anak Kudungga), 3) Maharaja Mulawarman (anak Aswawarman). Adapun peninggalan dari kerajaan kutai yaitu berupa: Tujuh buah Yupa yang ditemukan di daerah sekitar Muara Kaman, kalung China yang terbuat dari emas, satu arca bulus, dan dua belas arca batu.

Gambar 4.6 Panduan dan Materi Singkat Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia

IV. Soal dan Kotak Pengisian Teka Teki Silang

TEKA-TEKI SILANG

KERAJAAN HINDU DI INDONESIA

Soal Teka-Teki Silang

A. MENDATAR

- Kerajaan Hindu tertua di Sumatera
-Warman, raja ini pernah memimpin Tarumanegara pada tahun 393 -454 M
- Raja ini pernah memimpin Singosari pada tahun 1247-1249 M
- Salah satu nama candi peninggalan kerajaan Singosari
- Salah satu raja yang pernah memimpin kerajaan Kutai

B. MENURUN

- Nama kerajaan tempat ditemukannya prasasti tugu
- Salah satu peninggalan kerajaan Hindu di Indonesia dalam bentuk fisik
- Ken, pendiri kerajaan Singosari
- Raja ini pernah memimpin Singosari pada tahun 1249 - 1250 M
- Kabupaten yang diperkirakan merupakan lokasi kerajaan

5

6

Gambar 4.7 Soal dan Kotak Pengisian Teka Teki Silang

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan suatu produk berupa media pembelajaran teka teki silang yang telah dilakukan di kelas IV MIN 25 Aceh Besar. Dalam pengembangan suatu produk perlu adanya cara, adapun cara mengembangkan atau mendesain media pembelajaran teka teki silang pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Melakukan identifikasi kebutuhan

Pada langkah ini peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan di MIN 22 Aceh Besar, adapun hasil dari identifikasi yang peneliti lakukan di kelas IV MIN 22 Aceh Besar, peneliti mendapatkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih sangat kurang, terutama pada pembelajaran IPS. Adapun media yang tersedia tingkat keefektifannya masih rendah pada saat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik dalam pembelajaran tidak efektif dan efisien. Dengan hasil identifikasi tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran teka teki silang, supaya bias menambahkan kebutuhan ketersediaan media pembelajaran yang efektif terutama pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

b. Merumuskan kompetensi dasar

Pada langkah ini peneliti terlebih dahulu memilih pembelajaran yang akan diterapkan yaitu pada pembelajaran IPS, kemudian peneliti menyesuaikan kompetensi yang sedang diterapkan oleh guru terutama pada pembelajaran IPS. Adapun kompetensi dasar yang akan peneliti terapkan pada pembelajaran IPS

yaitu Kompetensi Dasar 3.2 mengidentifikasi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masa kini. Dan 4.4 menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada lingkungan masyarakat masa kini. Dengan indicator pencapaian Kompetensi 3.4.1 menjelaskan pengertian kerajaan Hindu, Budha dan Islam, 3.4.2 menyebutkan macam-macam pengaruh kerajaan pada lingkungan masa kini. Dan 4.4.1 menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Budha dan Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada lingkungan masyarakat masa kini.

c. Merancang Media Pembelajaran Teka Teki Silang

Langkah dalam merancang media pembelajaran teka teki silang pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat rancangan awal berupa sketsa atau coretan abstrak mengenai media pembelajaran yang akan dibuat.
- 2) Membuat daftar kebutuhan dan sebagai isi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran yang akan dibuat.
- 3) Mencari dan mengumpulkan data dari buku cetak sebagai isi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran yang akan dibuat.
- 4) Mencari dan mengumpulkan data dari sumber internet sebagai isi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran yang akan dibuat.
- 5) Membuat sampul depan, sampul belakang dan lembar teka-teki silang berdasarkan rancangan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS3*.

- 6) Membuat layout media pembelajaran berdasarkan rancangan awal menggunakan aplikasi *Microsoft word 2010*.
- 7) Mencetak layout media pembelajaran yang telah selesai dibuat.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Teka Teki Silang

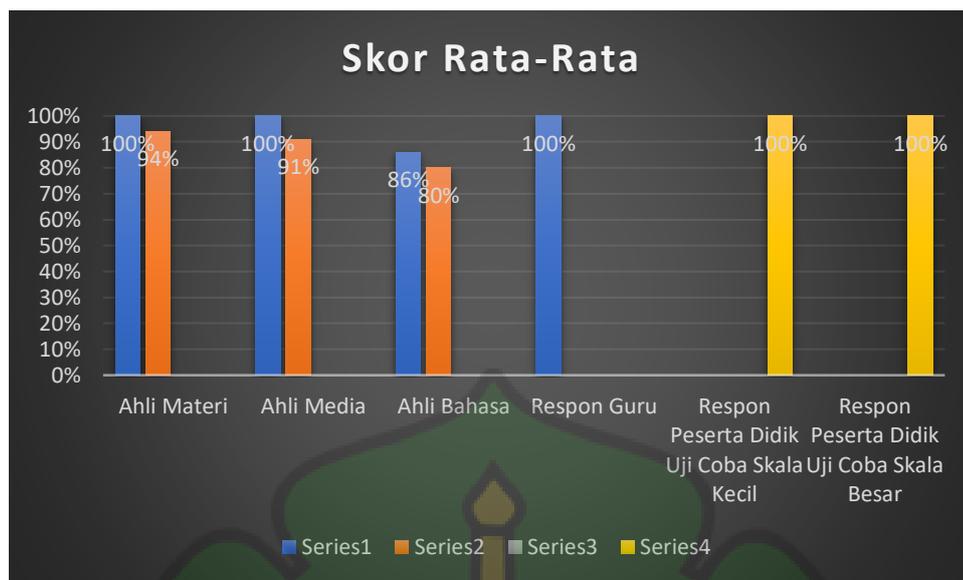
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan suatu produk berupa media pembelajaran teka teki silang yang telah dilakukan di kelas IV MIN 25 Aceh Besar. Dalam pengembangan suatu produk perlu adanya penilain kelayakan, adapun penilaian kelayakan suatu produk ini dilakukan dengan langkah yaitu sebagai berikut:

- a. Melakukan Validasi dan Uji Coba Lapangan Terhadap Hasil Rancangan Media

Validasi pada penelitian ini dilakukan pada ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa, sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik skala kecil dan peserta didik skala besar. Adapun data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, uji coba lapangan peserta didik skala kecil dan peserta didik skala besar dengan hasil skor rata-rata persentase secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Data Hasil Keseluruhan Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran

No	Penilai	Skor Rata-rata
1	Ahli Materi	93.84%
2	Ahli Media	95.29%
3	Uji Coba Skala Kecil	96.66%
4	Uji Coba Skala Besar	85.77%



Gambar 4.8 Diagram Skor Rata-rata Keseluruhan Penilaian Media

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, penilaian media pembelajaran teka teki silang oleh ahli materi diketahui jumlah skor keseluruhan dari 2 validator yaitu 45 dan 41, persentase keseluruhan dari kedua validator yaitu 100% dan 91%, termasuk dalam kategori sangat layak. Didalam lembar validasi ahli materi terdapat 5 aspek penilaian berupa cakupan materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, Teknik penyajian materi dan pendukung penyajian materi. Dari 5 aspek penilaian tersebut dijabarkan menjadi 11 pertanyaan. Adapun didapatkan dari hasil validasi ahli materi yang pertama pada item pernyataan 2, 6 dan 7 diperoleh penilaian 4, sedangkan pernyataan 1, 3, 4, 5, 8, 9, 10 dan 11 diperoleh penilaian 5, sedangkan validasi ahli materi yang kedua pada item pernyataan 1 sampai 11 diperoleh penilaian 5. Dalam validasi materi adanya revisi terhadap media pembelajaran teka teki silang.

Proses penilaian selanjutnya media pembelajaran teka teki silang yang dilakukan dari ahli media dengan bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari

media pembelajaran teka teki silang. Hasil validasi ahli media diperoleh dari jumlah skor keseluruhan item pernyataan yaitu dari kedua validator yaitu 45 dan 41, dan jumlah persentase secara keseluruhan yaitu 100% dan 91%, tergolong dalam kategori sangat layak. Didalam lembar validasi ahli media terdapat 3 aspek penilaian berupa artistic dan estetika, pendukung penyajian dan Teknik penyajian. Dari 3 aspek penilaian tersebut dijabarkan menjadi 9 pernyataan. Adapun didapatkan dari hasil validasi ahli media validator pertama pada item pernyataan 1 sampai 5 diperoleh penilaian 5. Sedangkan validator kedua pada item pernyataan 1, 2, 4 dan 6 diperoleh penilaian 4, sedangkan pernyataan 3, 5, 7, 8 dan 9 diperoleh penilaian 5.

Proses penilaian selanjutnya media pembelajaran teka teki silang yang dilakukan ahli Bahasa diketahui jumlah skor keseluruhan dari kedua validator yaitu 36 dan 39, dan persentase secara keseluruhan dari kedua validator yaitu 80% dan 86% termasuk dalam kategori sangat layak. Didalam lembar validasi ahli Bahasa terdapat 5 aspek penilaian berupa lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian perkembangan dengan peserta didik dan kesesuaian dengan kaidah Bahasa. Dari 5 aspek penilaian tersebut dijabarkan menjadi 9 pernyataan. Adapun didapatkan dari hasil validasi ahli Bahasa validator pertama pada item pernyataan 1 sampai 9 diperoleh penilaian 4, sedangkan pada validator kedua pada item pernyataan 1, 2 dan 3 diperoleh penilaian 5, sedangkan pernyataan 4, 5, 6, 7, 8 dan 9 diperoleh penilaian 4. Dalam validasi Bahasa adanya revisi terhadap media pembelajaran teka teki silang.

Setelah dilakukan validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa dan revisi, kemudian dilanjutkan pada uji coba lapangan. Proses penilaian media teka teki silang yang dilakukan oleh guru MIN 22 Aceh Besar diketahui jumlah skor keseluruhan yaitu 50, dan persentase secara keseluruhan yaitu 100% termasuk dalam kategori sangat layak. Didalam lembar respon guru terdapat 10 pernyataan. Adapun yang didapat dari hasil respon guru pada item 1 sampai 10 diperoleh penilaian 5.

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan pada peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar. Tujuan dari uji coba skala kecil untuk melihat kekurangan dari media pembelajaran teka teki silang yang dikembangkan. Uji coba skala kecil pada penelitian ini terdiri dari 10 orang peserta didik. Didalam lembar respon peserta didik terdapat 8 pernyataan. Adapun hasil yang diperoleh dari 8 pernyataan tersebut yaitu jumlah persentase rata-rata 100% dari peserta didik yang menjawab SL (Sangat Layak), 0% dari peserta didik yang menjawab STL (Sangat Tidak Layak), TL (Tidak Layak), KL (Kurang Layak) dan L (Layak). Dari hasil tersebut diketahui bahwa jumlah persentase rata-rata tertinggi yaitu 100% dari peserta didik yang menjawab SL (Sangat Layak) terhadap media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS.

Proses penilaian produk media pembelajaran teka teki silang sesudah diujicobakan pada skala kecil, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar pada peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar yang terdiri dari 25 orang peserta didik. Tujuan uji coba skala besar ini untuk mengoperasionalkan produk dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Hasil penilaian media pembelajaran

teka teki silang pada uji coba skala besar dapat diperoleh jumlah persentase rata-rata 100% dari peserta didik yang menjawab SL (Sangat Layak), 0% dari peserta didik yang menjawab STL (Sangat Tidak Layak), TL (Tidak Layak), KL (Kurang Layak) dan L (Layak). Dari hasil tersebut diketahui bahwa jumlah persentase rata-rata tertinggi yaitu 100% dari peserta didik yang menjawab SL (Sangat Layak) terhadap media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan dari tabel dan diagram hasil keseluruhan penilaian media pembelajaran teka teki silang baik dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa, uji coba lapangan skala kecil dan skala besar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teka teki silang sangat layak digunakan pada pembelajaran IPS.

b. Melakukan Revisi Media Pembelajaran Teka Teki Silang

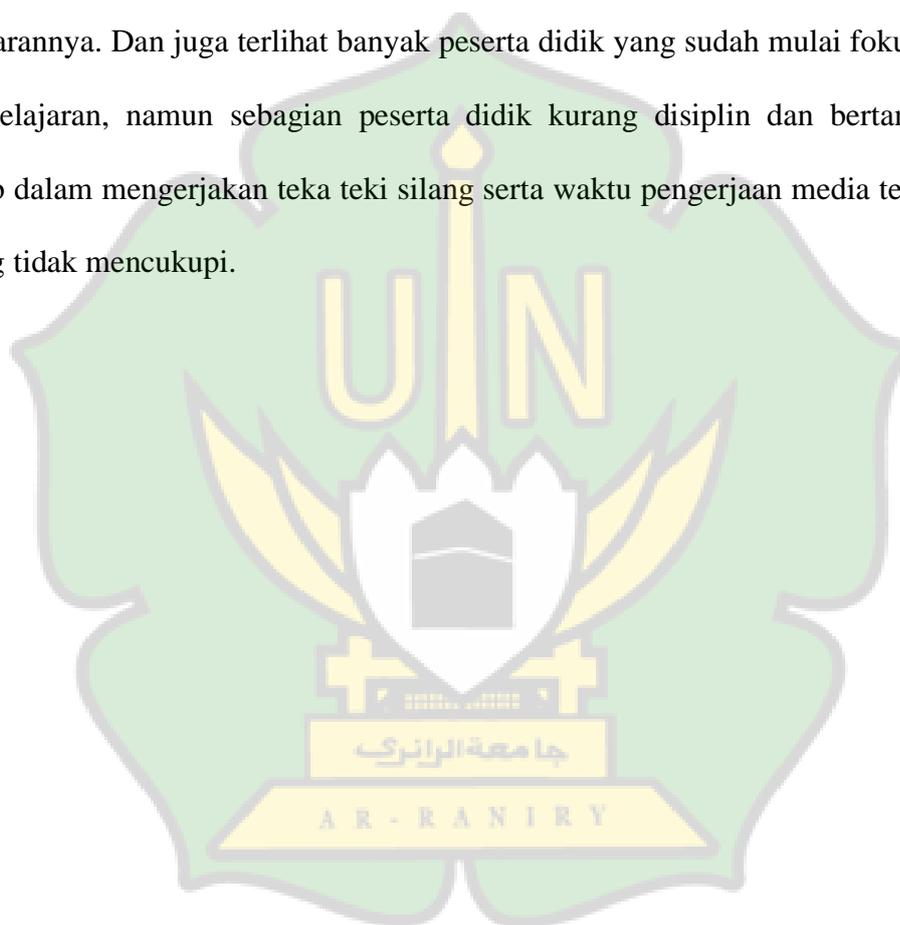
Perbaikan atau revisi terhadap media pembelajaran teka teki silang yang didapatkan dari hasil penilaian pada instrument lembar penilaian baik dari ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, dan peserta didik di bagian kritik dan saran. Dari hasil keseluruhan didapatkan hanya dari ahli media yang memberi beberapa saran untuk perbaikan terhadap media pembelajaran teka teki silang yaitu kata pertama setiap paragraph harus menjorok kedalam, setiap tutup kurung harus memberi tanda koma dan pada bagian teka teki silang soal mendatar dan menurun harus menggunakan nmr yang sama. Setelah dilakukan revisi, maka media pembelajaran teka teki silang dinyatakan dengan produk sudah jadi dan sangat layak digunakan. Adapun hasil dari desain media pembelajaran teka teki silang yaitu bentuk fisik cetakan buku dengan jumlah halaman 20 dari halaman pembukaan, halaman materi dan halaman soal. Kemudian media pembelajaran

teka teki silang yang sudah jadi tersebut akan digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV MIN 22 Aceh Besar untuk melihat tingkat keefektifan media tersebut. Dari hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS yang dinilai oleh satu orang observe ibu Yulida, S.Pd.I. Guru kelas IV sekaligus guru mata pelajaran IPS pada tanggal 13 September 2022 di kelas IV MIN 22 Aceh Besar diperoleh dengan data hasil persentase 100% dikategorikan dalam pembelajaran sangat efektif. Disamping terlaksananya pembelajaran efektif, namun terdapat juga kendala pada peserta didik saat menggunakan media pembelajaran teka teki silang yaitu masih ada beberapa peserta didik yang sulit untuk memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran teka teki silang. Sehingga peneliti berharap pada penelitian kedepannya dengan menggunakan media pembelajaran teka teki silang bias mengatasi kendala kesulitan peserta didik untuk memahami pembelajaran.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Basuki data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dengan persentase rata-rata skor 100% oleh dua validator, tergolong kriteri sangat layak. Sedangkan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dengan persentase 100% dan 94% oleh dua validator tergolong kriteria sangat layak. sedangkan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli Bahasa dengan persentase 86% dan 80% oleh dua validator tergolong sangat layak. Adapun data hasil uji coba lapangan diperoleh pada uji coba lapangan kelompok kecil dengan subjeknya terdiri dari 10 orang peserta didik diperoleh skor persentase rata-rata 100% dikategorikan layak. Sedangkan pada uji coba

lapangan kelompok besar dengan subjek 25 orang peserta didik diperoleh persentase rata-rata 100% dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, juga dapat diketahui temuan dari penelitian ini berupa hasil nilai teka teki silang siswa meningkat dari nilai teka teki silang yang telah dijawab peserta didik pada tiap lembarannya. Dan juga terlihat banyak peserta didik yang sudah mulai fokus pada pembelajaran, namun sebagian peserta didik kurang disiplin dan bertanggung jawab dalam mengerjakan teka teki silang serta waktu pengerjaan media teka teki silang tidak mencukupi.



BAB V

PENUTUP

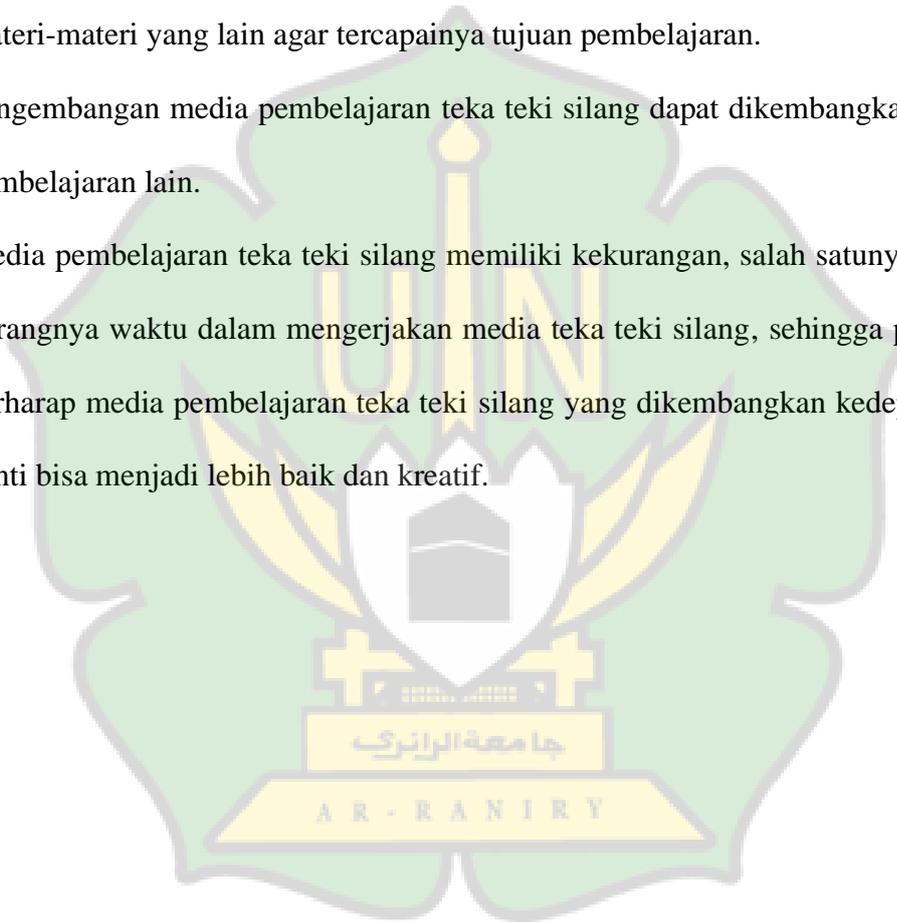
A. Kesimpulan

1. Desain media pembelajaran teka teki silang dilakukan dengan 5 tahap yaitu melakukan identifikasi kebutuhan, merumuskan kompetensi, merancang media teka teki silang, melakukan validasi kelayakan mediadan uji coba lapangan, dan melakukan revisi akhir media teka teki silang maka produk sudah jadi yaitu media pembelajaran teka teki silang berbentuk cetakan buku, dengan banyaknya halaman yaitu 20 halaman..
2. Hasil uji kelayakan media teka teki silang diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dari ahli materi diperoleh dengan skor persentase rata-rata 100% dan 94% didapat oleh dua validator di kategorikan “sangat layak”, sedangkan dari ahli media diperoleh skor persentase rata-rata 100% oleh dua validator dikategorikan “sangat layak”, sedangkan dari ahli Bahasa diperoleh skor persentase rata-rata 86% dan 80% oleh dua validator dikategorikan “sangat layak”, uji coba lapangan diperoleh skor persentase dari respon guru adalah 100% dikategorikan “sangat layak”, uji coba lapangan respon siswa skala kecil diperoleh skor persentase rata-rata 100% dikategorikan “sangat layak”, uji coba lapangan skala besar diperoleh skor persentase rata-rata 100% dikategorikan “sangat layak”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut dalam upaya meningkatkan Pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya dan guru hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran teka teki silang ini lebih lanjut. Bisa dengan menambahkan materi-materi yang lain agar tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran teka teki silang dapat dikembangkan pada pembelajaran lain.
3. Media pembelajaran teka teki silang memiliki kekurangan, salah satunya yaitu kurangnya waktu dalam mengerjakan media teka teki silang, sehingga peneliti berharap media pembelajaran teka teki silang yang dikembangkan kedepannya nanti bisa menjadi lebih baik dan kreatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- <http://www.jejakpendidikan.com/2017/04/pengertian-ips.html>. (2017)
- <http://meaningaccordingtoexperts.blogspot.com/2017/04/pengertian-dan-tujuan-ilmu-pengetahuan>. (2017)
- Zaki, Ahmad & Yusri, Dian. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec.Pangkalan Susu*. Al.Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Purdiasih, Deden, Rusni. (2020). *Meta Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V*. Jurnal: Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Dinar, Jati, Ni putu, dkk. (2019). *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pembelajaran IPS*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Ganesha Singaraja Indonesia.
- Surahman, Edy & Mukminan. (2017). *Perangkat Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Agustiani, Afwan, Dinul. (2016). *Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD di Kota Semarang*. Jurnal

Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

I.Hurri & R.Widyanto. (2018). *Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kepedulian Sosial Siswa SMP*. Jurnal Riset Pedagogik, Universitas Muhammadiyah Sukabumi UIN Syarif Hidayatullah.

Susanti. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Integrated and Composition pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIS Lamgugop Banda Aceh*. Banda Aceh: Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Afrianto, Nur Perdana. (2014). *Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Tunarungu di SLB-Ab Kemala Bhayangkari 2 Gresik*. Jurnal Pendidikan Luar Biasa.

M.Ghannoe. (2010). *Asah Otak Anda Dengan Permainan Teka Teki*. Yogyakarta: Buku Biru.

Zamzanib, Nur. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukung Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa*. Makassar: Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.

Oktavia, Sri Hayati & Has, Zakir. *Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Bukit Raya Pekan Baru*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR.

Ali, Mohammad. (2010). *Metedologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.

Admaja, Perwira, Ismalik. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK Bidang Keahlian Karawitan*. Jurnal Pendidikan Vokasi.

- Kemendikbud. (2017). *Teropong Waktu (Jejak Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam) di Nusantara Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Paket A Setara SD/MI Tingkatan II Modul Tema 5*. Jakarta: Direktorat Pembinaan dan Kesetaraan.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Permana, Anggi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapaian Berbasis Komputer untuk Pembelajaran di SMK Ma'arif Salam Magelang*. Yogyakarta: Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Sudjono, Anas. (2001). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-506/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 04 Januari 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
 PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai pembimbing pertama
2. Darmiah, S.Ag., M.A. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Muhammad Furqan
 NIM : 170209067
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 22 Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
 KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022
 KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 20 Januari 2022

An. Rektor
 Dekan,


 Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI AR-RANIRY FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-8014/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 22 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MUHAMMAD FURQAN / 170209067**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Panteriek Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 22 Aceh Besar***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 Juli 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. M. Chalis, M.Ag.

*Berlaku sampai : 08 Agustus
2022*



KEMENTERIAN AGAMA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 22 ACEH BESAR
 Jalan Banda Aceh – Medan Km. 6,5 Pagar Air Kecamatan Ingin Jaya Aceh Besar
 Telepon (0651) 635054

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : B- /Mi.01.04.024/PP 00.4/09/2022

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 22 Aceh Besar Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Muhammad Furqan
NIM	: 170209067
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: X
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam
Alamat	: Gampong Panteriek Kec. Lungbata, Kota Banda Aceh

benar telah melakukan pengumpulan data dan Penelitian Ilmiah untuk penyusunan Skripsi dalam rangka menyelesaikan Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan judul Skripsi **"Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang pada Pembelajaran IPS Kelas IV di MIN 22 Aceh Besar"** pada tanggal 06 September 2022.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan akan seperlunya.



Pagar Air, 22 September 2022

Kepala Madrasah

Badriah, S. Ag

Nip. 197506261997032004

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR**

I. Identitas Penulis

Nama : Muhammad Furqan
Nim : 170209067
Program Studi : PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

II. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV min 22 Aceh Besar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu Dosen untuk menilai buku saku dengan melakukan pengisian lembar kuesioner yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu Dosen akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesedian Bapak untuk mengisi lembar kuesioner yang diajukan.

Hormat Saya,

Muhammad Furqan

III. Deskripsi Skor

- 1 = Sangat Tidak Layak
- 2 = Tidak Layak
- 3 = Kurang Layak
- 4 = Layak
- 5 = Sangat Layak

IV. Petunjuk Pengisian

- a. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan cara memberi centang (v) pada kolom skor yang telah disediakan.
- b. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran pada naskah yang divalidasi.



V. Lembar Kuesioner

Aspek Penilaian	Unsur Yang Dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
Cakupan Materi	Keluasan materi sesuai dengan tujuan penyusunan buku					✓	
	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan penyusunan buku				✓		
	Kejelasan materi				✓		
Keakuratan Materi	Keakuratan data dan fakta				✓		
	Keakuratan konsep atau teori				✓		
	Keakuratan gambar atau ilustrasi				✓		
Kemutakhir an Materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan terbaru ilmu pengetahuan saat ini				✓		
Teknik Penyajian Materi	Konsistensi sistematika sajian				✓		
	Kelogisan penyajian dan ketentuan konsep				✓		

Pendukung Penyajian materi	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi						✓	
	Ketepatan pengetikan dan pemilihan gambar						✓	



VII. Kesimpulan

Secara kelayakan, Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS

(Mohon Lingkari Salah Satu)

- A. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran tanpa perbaikan
- B. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan ringan
- C. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan berat
- D. Tidak Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran

Banda Aceh, Juli 2022

Ahli Materi

Alp Alghura



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR

I. Identitas Penulis

Nama : Muhammad Furqan
Nim : 170209067
Program Studi : PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

II. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV min 22 Aceh Besar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu Dosen untuk menilai buku saku dengan melakukan pengisian lembar kuesioner yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu Dosen akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesedian Bapak untuk mengisi lembar kuesioner yang diajukan.

Hormat Saya,

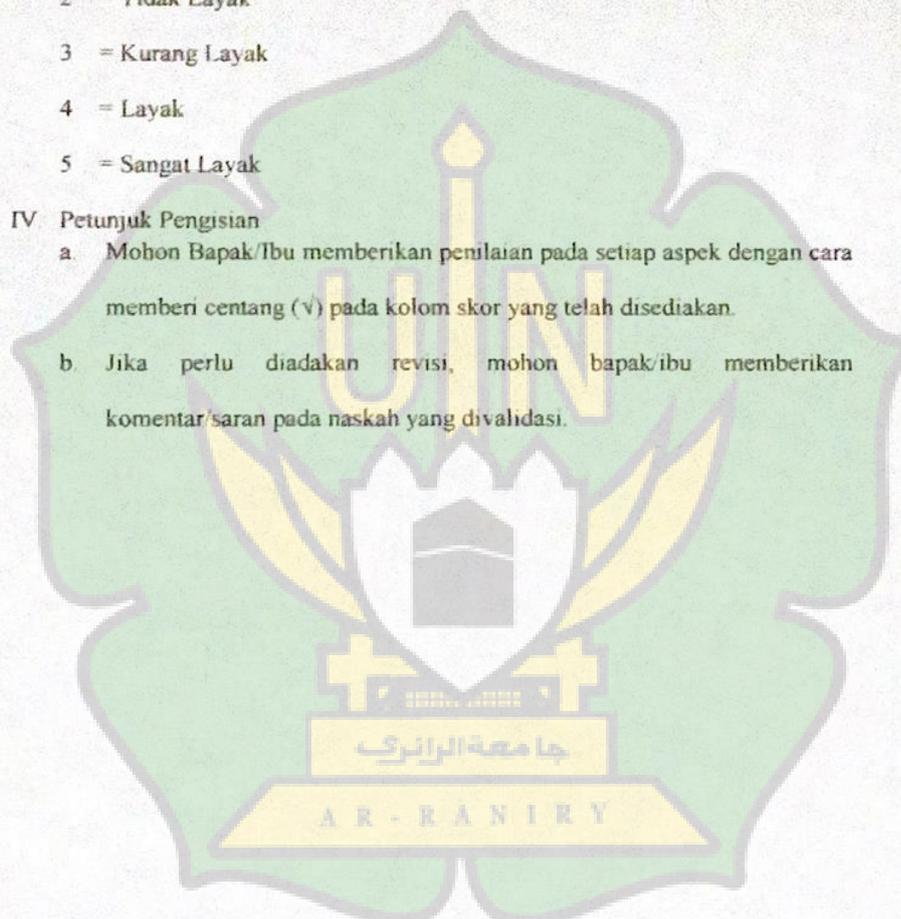
Muhammad Furqan

III. Deskripsi Skor

- 1 = Sangat Tidak Layak
- 2 = Tidak Layak
- 3 = Kurang Layak
- 4 = Layak
- 5 = Sangat Layak

IV. Petunjuk Pengisian

- a. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan cara memberi centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
- b. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran pada naskah yang divalidasi.

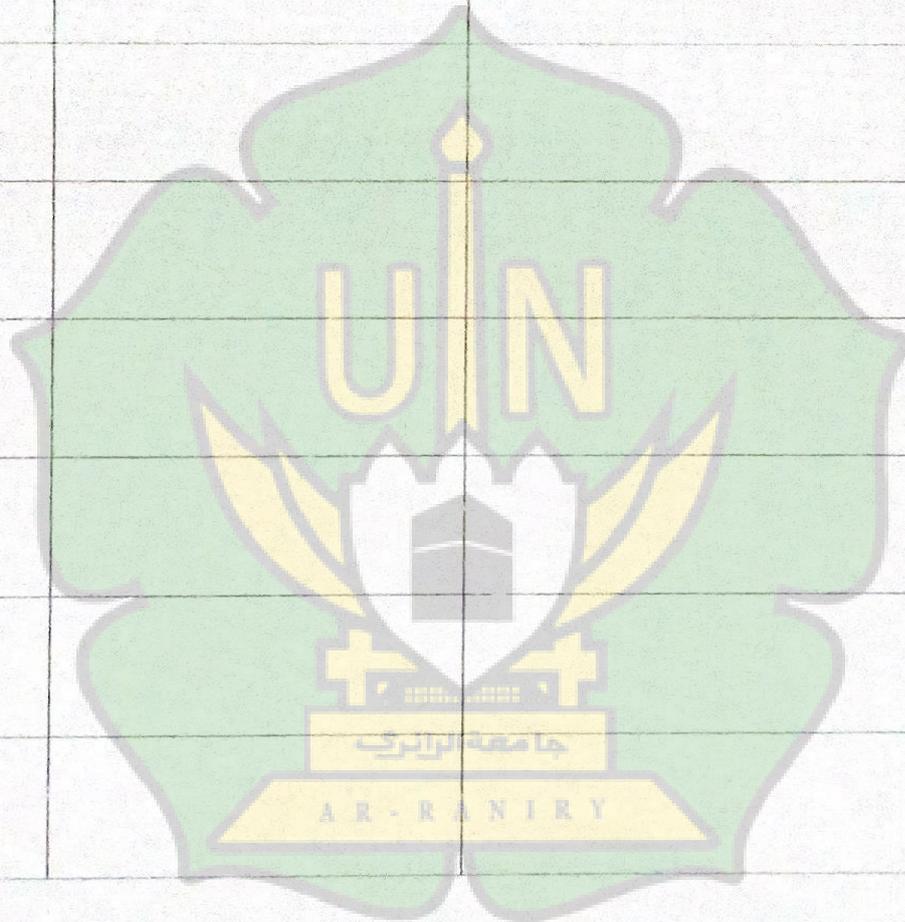


V. Lembar Kuesioner

Aspek Penilaian	Unsur Yang Dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
Cakupan Materi	Keluasan materi sesuai dengan tujuan penyusunan buku					✓	
	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan penyusunan buku					✓	
	Kejelasan materi					✓	
Keakuratan Materi	Keakuratan data dan fakta					✓	
	Keakuratan konsep atau teori					✓	
	Keakuratan gambar atau ilustrasi					✓	
Kemutakhiran Materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan terbaru ilmu pengetahuan saat ini					✓	
Teknik Penyajian Materi	Konsistensi sistematika sajian					✓	
	Kelogisan penyajian dan ketentuan konsep					✓	

VI. Lembar Saran

No	Bagian Yang Diperbaiki	Saran Perbaikan
	f du a k	f du k a du.



VII. Kesimpulan

Secara kelayakan, Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS .

(Mohon Lingkari Salah Satu)

- A. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran tanpa perbaikan
- B. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan ringan
- C. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan berat
- D. Tidak Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran

Banda Aceh, Juli 2022

Ahli Materi

Hayati Nurhan



LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR

I. Identitas Penulis

Nama : Muhammad Furqan
Nim : 170209067
Program Studi : PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Dosen Validasi : Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. Pd

II. Pengantar

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-I (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 22 Aceh Besar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu Dosen untuk menilai Media yang telah saya buat dengan melakukan pengisian lembar kuesioner yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu Dosen akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesedian Bapak untuk mengisi lembar kuesioner yang diajukan.

Hormat Saya,

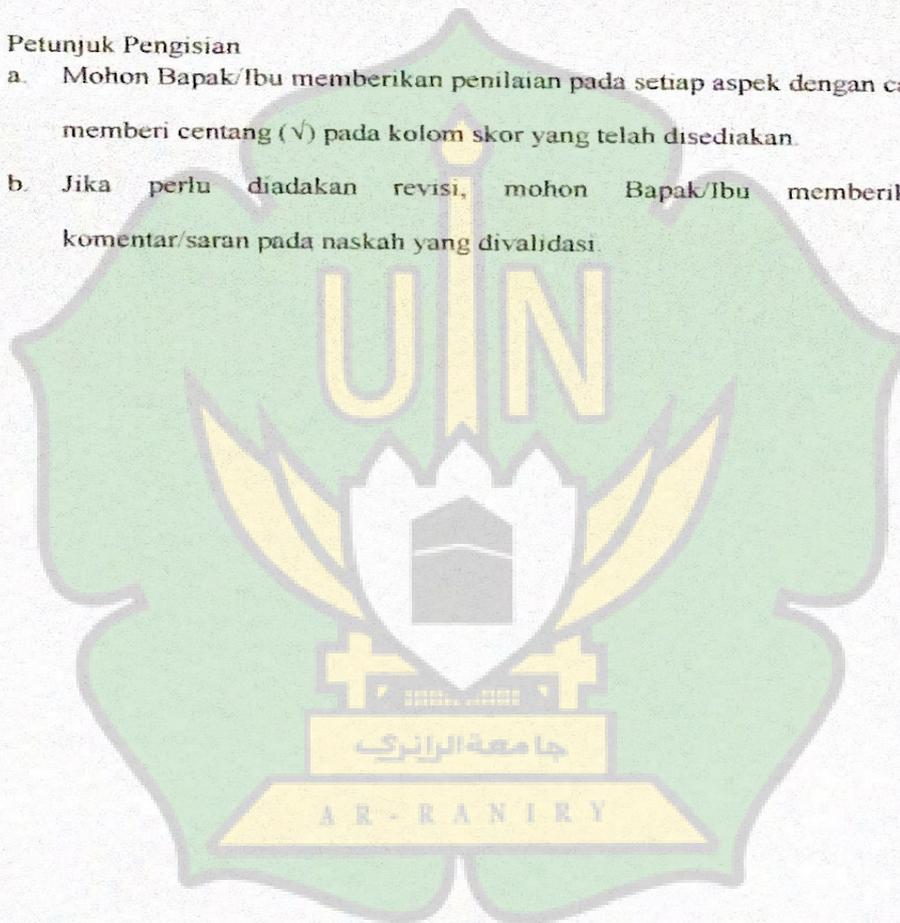
Muhammad Furqan

III. Deskripsi Skor

- 1 = Sangat Tidak Layak
- 2 = Tidak Layak
- 3 = Kurang layak
- 4 = Layak
- 5 = Sangat Layak

IV. Petunjuk Pengisian

- a. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan cara memberi centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
- b. Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran pada naskah yang divalidasi

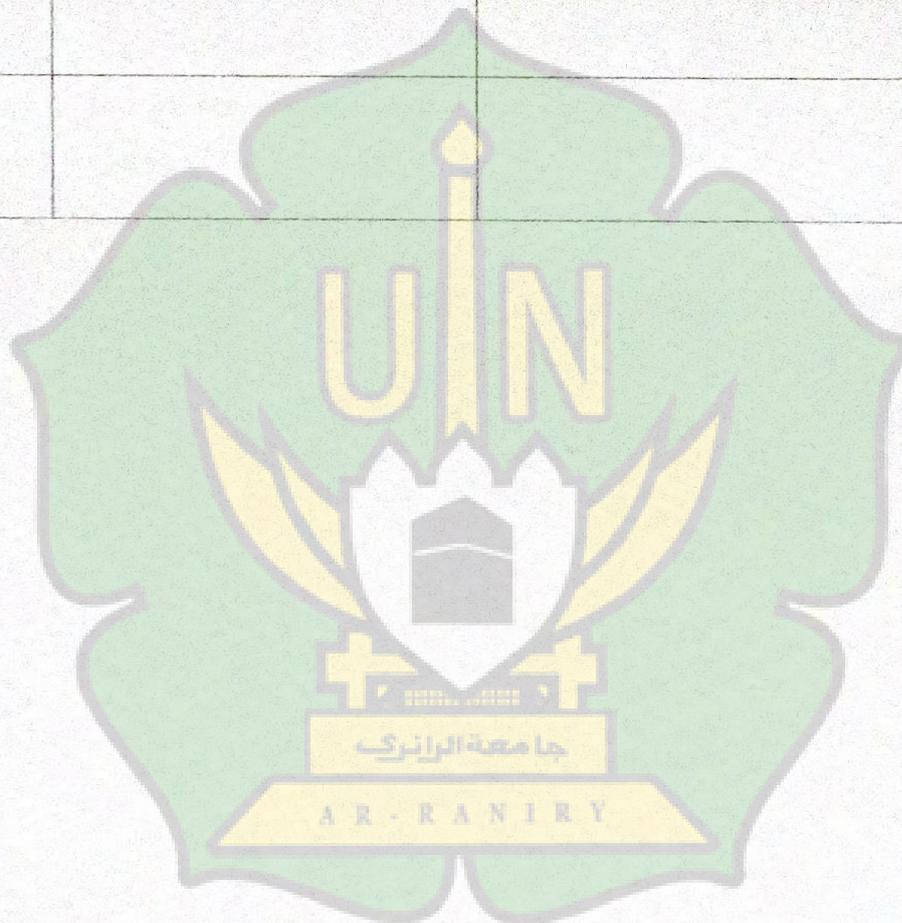


V. Lembar Kuesioner

Aspek Penilaian	Unsur Yang Dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
Lugas	Ketetapan struktur kalimat.					√	
	Keefektifan kalimat.					√	
	Kebakuan istilah.					√	
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.					√	
Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik.					√	
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.					√	
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik.					√	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketetapan kata bahasa.					√	
	Ketetapan ejaan.					√	

VI. Lembar Saran

No	Bagian Yang Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Kata pengantar	Setiap kata pertama awal paragraf menjorok ke dalam



VII. Kesimpulan

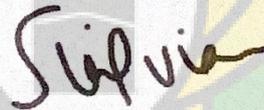
Secara kelayakan, Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS

(Mohon Lingkari Salah Satu)

- A. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran tanpa perbaikan
- B. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan ringan
- C. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan berat
- D. Tidak Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran

Banda Aceh, 18 Juli 2022

Ahli Bahasa,



Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. Pd

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR

I. Identitas Penulis

Nama	Muhammad Furqan
Nim	170209067
Program Studi	PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Dosen Validasi	Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. Pd

II. Pengantar

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-I (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 22 Aceh Besar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu Dosen untuk menilai Media yang telah saya buat dengan melakukan pengisian lembar kuesioner yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu Dosen akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi lembar kuesioner yang diajukan.

Hormat Saya,

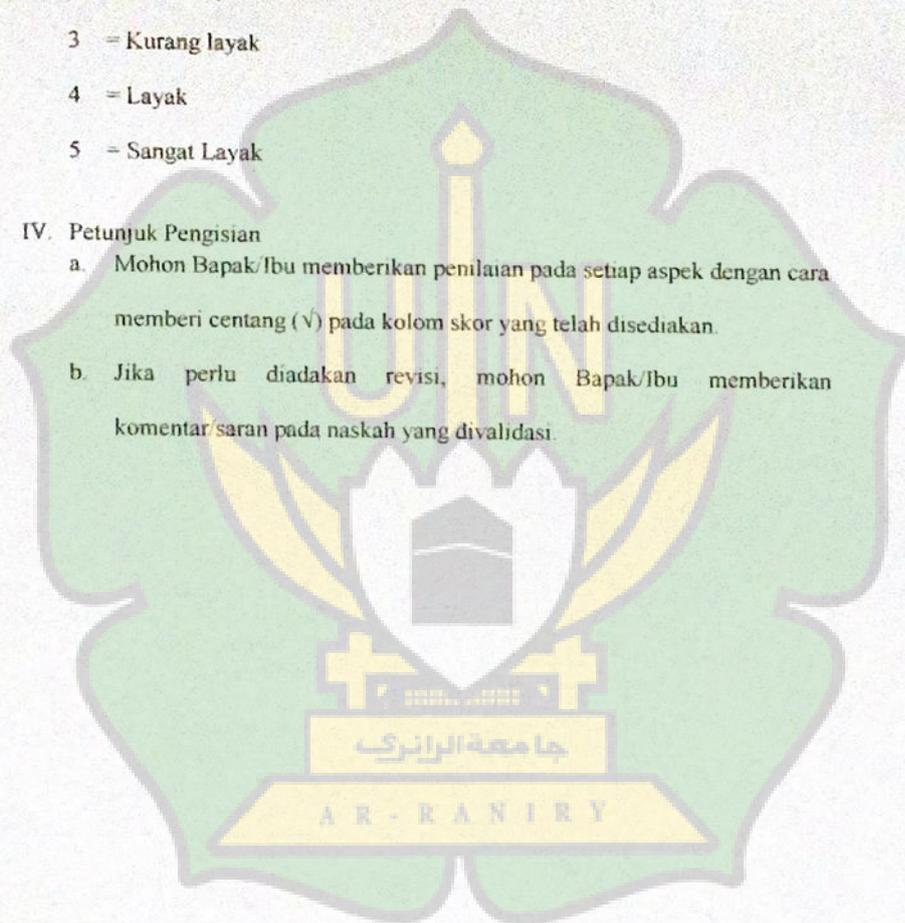
Muhammad Furqan

III. Deskripsi Skor

- 1 = Sangat Tidak Layak
- 2 = Tidak Layak
- 3 = Kurang layak
- 4 = Layak
- 5 = Sangat Layak

IV. Petunjuk Pengisian

- a. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan cara memberi centang (√) pada kolom skor yang telah disediakan.
- b. Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran pada naskah yang divalidasi.



V. Lembar Kuesioner

Aspek Penilaian	Unsur Yang Dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
Lugas	Ketetapan struktur kalimat.					✓	
	Keefektifan kalimat.					✓	
	Kebakuan istilah.					✓	
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.				✓		
Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik.				✓		
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓		
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik.				✓		
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketetapan kata bahasa.				✓		
	Ketetapan ejaan.				✓		

VI Lembar Saran

No	Bagian Yang Diperbaiki	Saran Perbaikan
	Kata pengantar	Tulisannya dijadikan paragraf. Tulisannya dihitamkan (kata pengantar & Daftarin)
	Hal 17	Tulisan diubah menjadi "times new roman"

VII. Kesimpulan

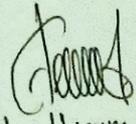
Secara kelayakan, Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS :

(Mohon Lingkari Salah Satu)

- A. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran tanpa perbaikan
- B. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan ringan
- C. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan berat
- D. Tidak Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran

Banda Aceh, 18 Juli 2022

Ahli Bahasa


Rafidha Hanum, M.Pd
NIDN. 2003078903

AR-RANIE

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR

I. Identitas Penulis

Nama : Muhammad Furqan
Nim : 170209067
Program Studi : PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

II. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV min 22 Aceh Besar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak Dosen untuk menilai buku saku dengan melakukan pengisian lembar kuesioner yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesedian Bapak untuk mengisi lembar kuesioner yang diajukan.

Hormat Saya,

Muhammad Furqan

III. Deskripsi Skor

1 = Sangat Tidak Layak

2 = Tidak Layak

3 = Kurang Layak

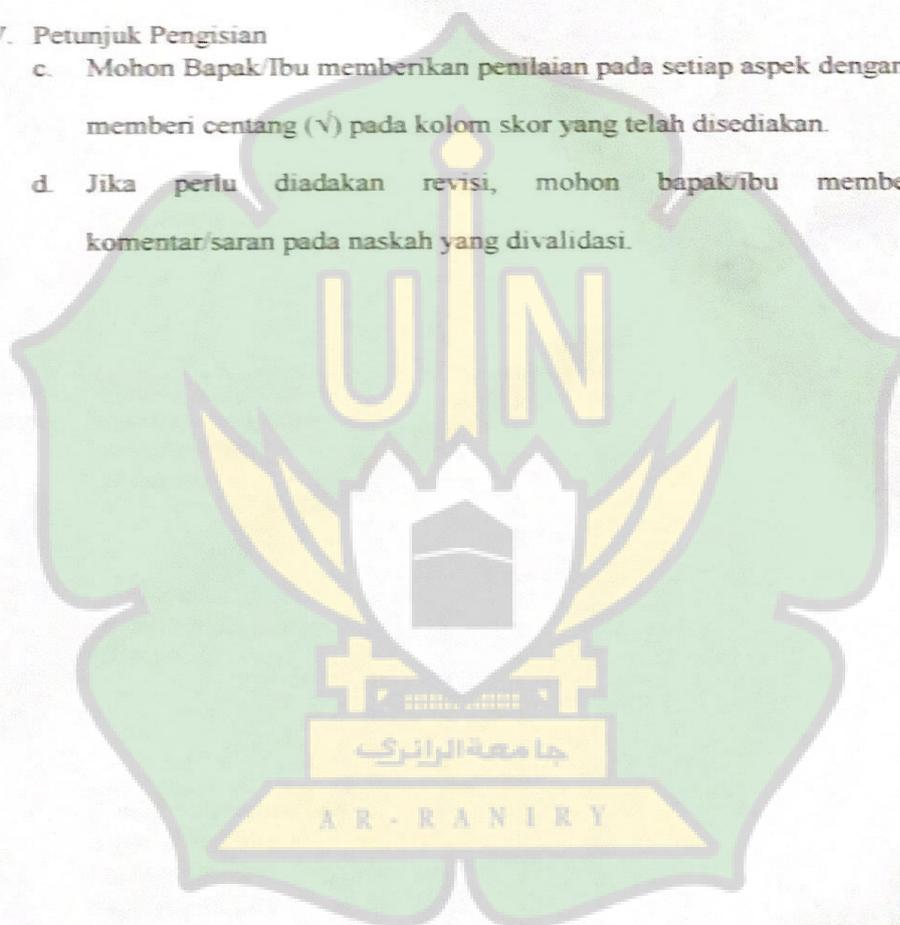
4 = Layak

5 = Sangat Layak

IV. Petunjuk Pengisian

c. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan cara memberi centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.

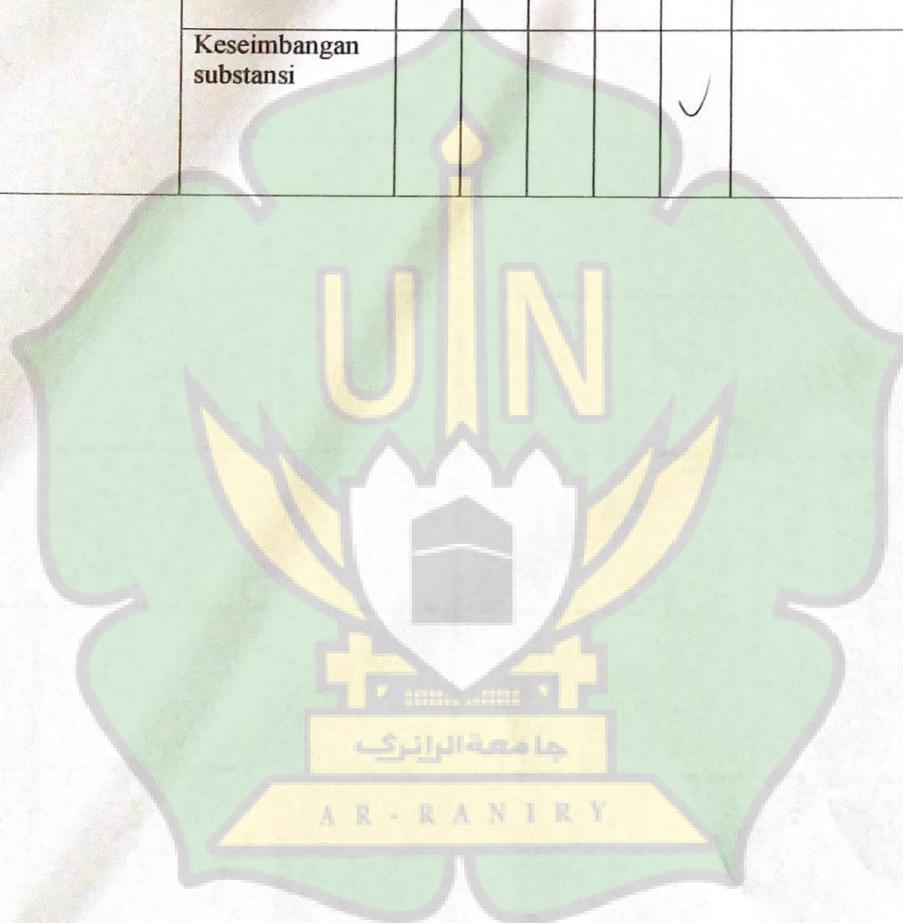
d. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran pada naskah yang divalidasi.



V. Lembar Kuesioner

Aspek Penilaian	Unsur Yang Dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
Artistik dan Estetika	Penggunaan teks dan grafis proporsional				✓		
	Kemenarikan layout dan tata letak				✓		
Pendukung Penyajian	Produk membantu mengembangkan pengetahuan pembaca					✓	
	Produk bersifat informatif kepada pembaca				✓		
	Secara keseluruhan produk buku ini menumbuhkan rasa ingin tahu pembaca					✓	
Teknik Penyajian	Konsistensi sistematika sajian				✓		

Kelogisan penyajian dan keruntutan konsep					✓	
Koherensi substansi					✓	
Keseimbangan substansi					✓	



VII. Kesimpulan

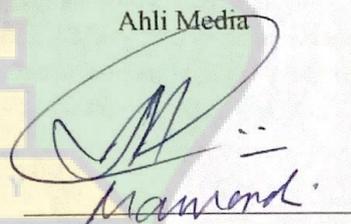
Secara kelayakan, Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS :

(Mohon Lingkari Salah Satu)

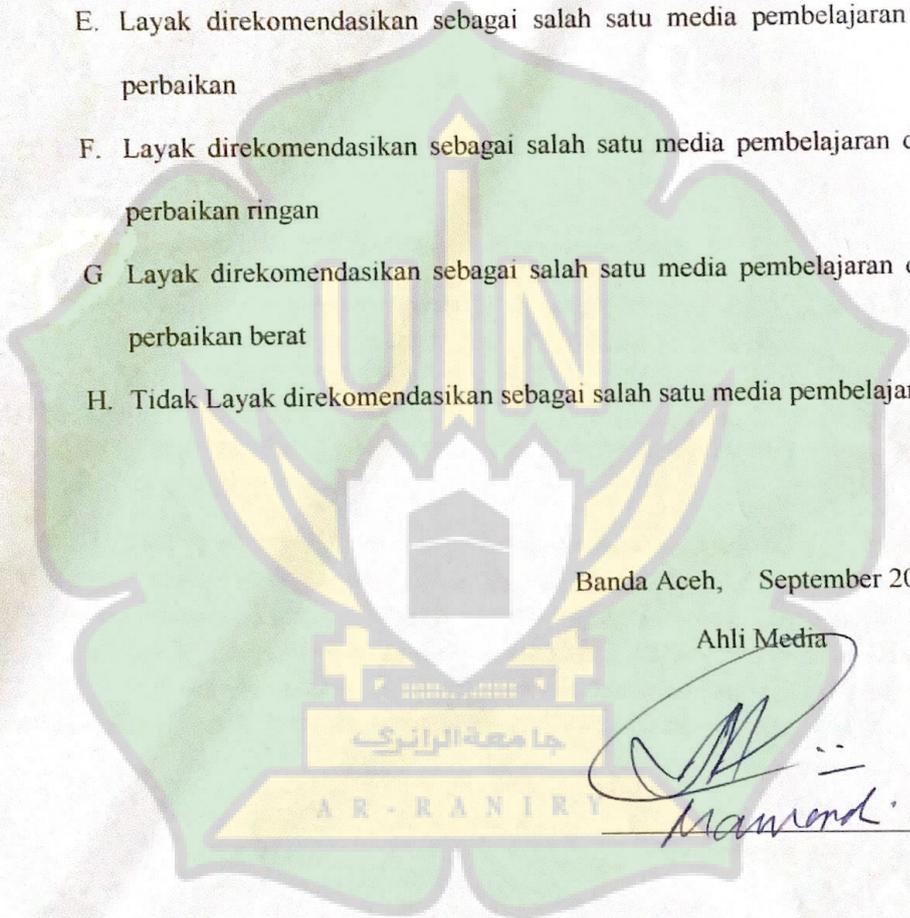
- E. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran tanpa perbaikan
- F. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan ringan
- G. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan berat
- H. Tidak Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran

Banda Aceh, September 2022

Ahli Media



Mamond



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR

I. Identitas Penulis

Nama : Muhammad Furqan
Nim : 170209067
Program Studi : PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

II. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV min 22 Aceh Besar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak Dosen untuk menilai buku saku dengan melakukan pengisian lembar kuesioner yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesedian Bapak untuk mengisi lembar kuesioner yang diajukan.

Hormat Saya,

Muhammad Furqan

III. Deskripsi Skor

- 1 = Sangat Tidak Layak
- 2 = Tidak Layak
- 3 = Kurang Layak
- 4 = Layak
- 5 = Sangat Layak

IV. Petunjuk Pengisian

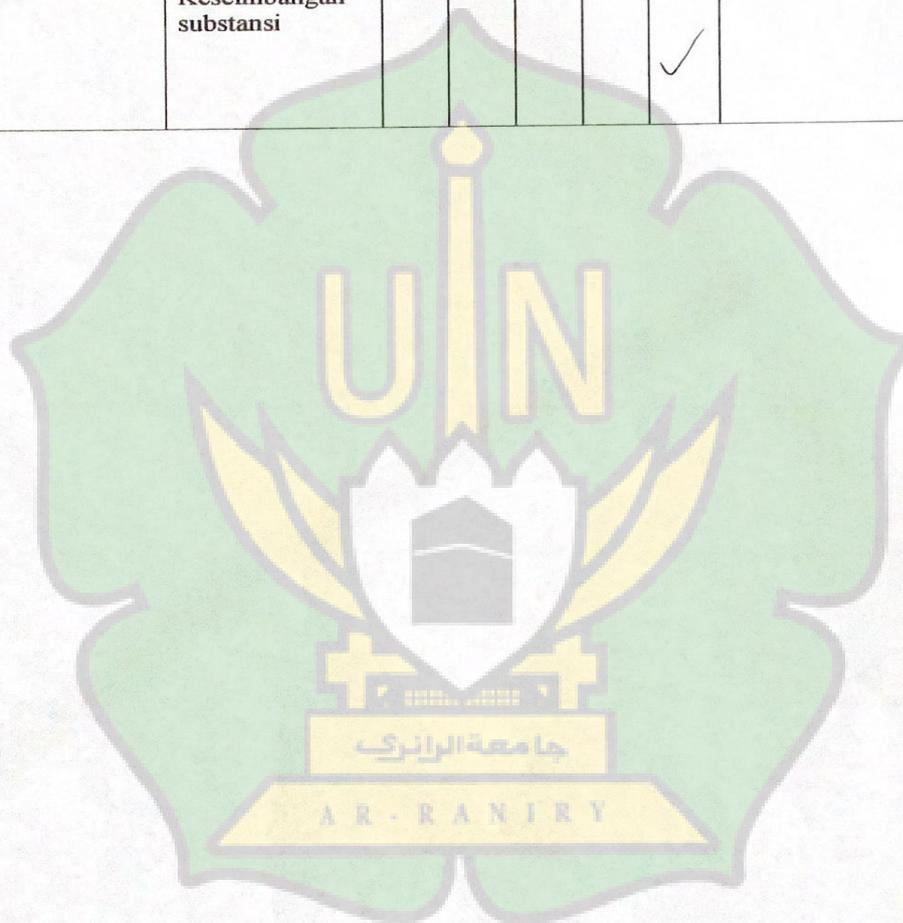
- c. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan cara memberi centang (√) pada kolom skor yang telah disediakan.
- d. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran pada naskah yang divalidasi.



V. Lembar Kuesioner

Aspek Penilaian	Unsur Yang Dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
Artistik dan Estetika	Penggunaan teks dan grafis proporsional					✓	
	Kemenarikan layout dan tata letak					✓	
Pendukung Penyajian	Produk membantu mengembangkan pengetahuan pembaca					✓	
	Produk bersifat informatif kepada pembaca					✓	
	Secara keseluruhan produk buku ini menumbuhkan rasa ingin tahu pembaca					✓	
Teknik Penyajian	Konsistensi sistematika sajian					✓	

Kelogisan penyajian dan keruntutan konsep						✓	
Koherensi substansi						✓	
Keseimbangan substansi						✓	



VII. Kesimpulan

Secara kelayakan, Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS :

(*Mohon Lingkari Salah Satu*)

- E. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran tanpa perbaikan
- F. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan ringan
- G. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan berat
- H. Tidak Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran

Banda Aceh, September 2022

Ahli Media

جامعة الرانري
A R - R A N R I Y

LEMBAR ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR

I. Identitas Guru

Nama : YULIDA RATNA, S.Pd.1
NIP : 198504042019032010
Guru Kelas : YA

II. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 22 Aceh Besar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu Guru untuk menilai buku saku dengan melakukan pengisian lembar kuesioner yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu Guru akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kuesioner yang diajukan.

Hormat Saya,

Muhammad Furqan

III. Deskripsi Skor

1 = Sangat Tidak Layak

2 = Tidak Layak

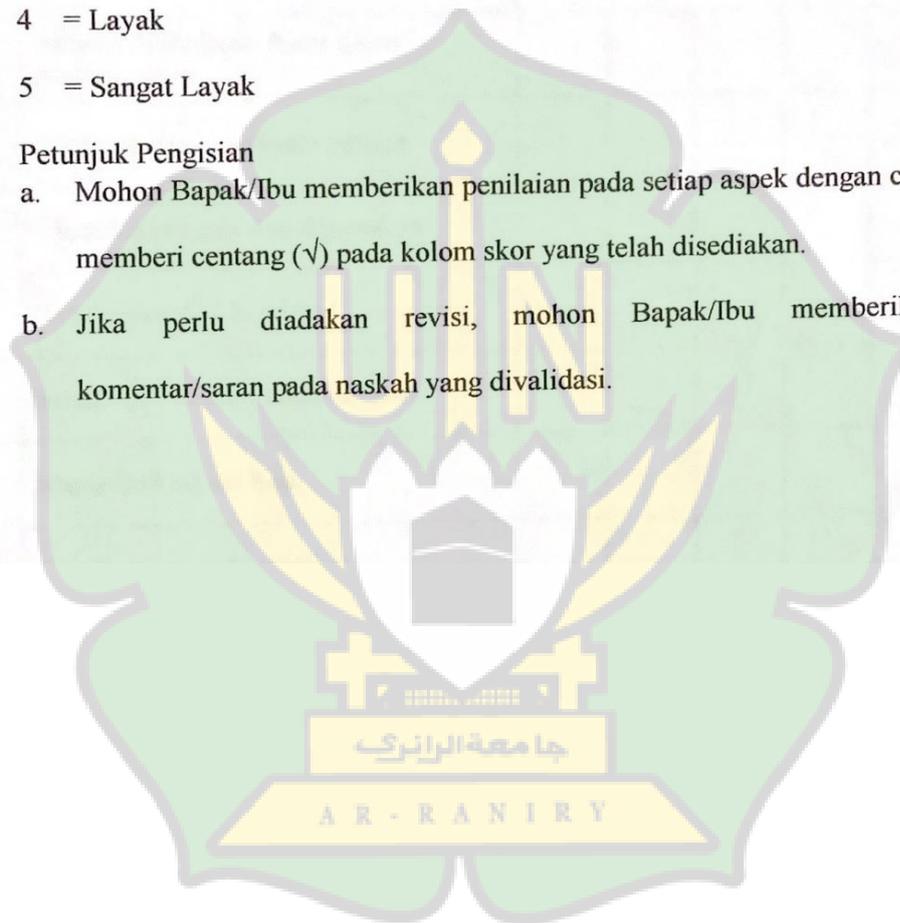
3 = Kurang Layak

4 = Layak

5 = Sangat Layak

IV. Petunjuk Pengisian

- a. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan cara memberi centang (√) pada kolom skor yang telah disediakan.
- b. Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran pada naskah yang divalidasi.



V. Lembar Kuesioner

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		STL	TL	KL	L	SL
1.	Dapat membantu proses pembelajaran.					✓
2.	Peserta didik lebih focus dalam pembelajaran.					✓
3.	Meningkatkan motivasi belajar.					✓
4.	Mudah dipelajari dan digunakan.					✓
5.	Tidak memiliki kendala.					✓
6.	Bahan ajar sesuai dengan materi.					✓
7.	Memiliki kualitas baik.					✓
8.	Kejelasan uraian materi.					✓
9.	Sajian gambar sesuai materi.					✓
10.	Cakupan materi sesuai dengan tema.					✓

VII. Kesimpulan

Secara kelayakan, Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran IPS:

(*Mohon Lingkari Salah Satu*)

- A. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran tanpa perbaikan
- B. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan ringan
- C. Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran dengan perbaikan berat
- D. Tidak Layak direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran

Banda Aceh, Agustus 2022

Guru Kelas



YULIDA PATNA S.Pd.I
NIP. 19850409 201903 2010

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG PADA PEMBELAJARAN IPS
KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR**

A. Identitas Siswa.

Nama : AULIA Balais Syahrini
Jenis Kelamin : Perempuan
Kelas : IV-A

B. Keterangan Angket

1. Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh data objektif dari siswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dengan mengisi angket, berarti telah ikut serta membantu peneliti dalam penyelesaian studi.

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas di tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap pernyataan, kemudian beri tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Kerjakan setiap nomor jangan sampai ada yang terlewatkan.
4. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
SL = Sangat Layak
L = Layak
KL = Kurang Layak
TL = Tidak Layak
STL = Sangat Tidak Layak
5. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.
6. Atas bantuan dan perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		STL	TL	KL	L	SL
1.	Tampilan media teka-teki silang sangat menarik minat saya untuk mempelajari materi sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.					✓
2.	Media teka-teki silang mudah dipahami.					✓
3.	Pembelajaran menggunakan media teka-teki silang memudahkan saya dalam memahami materi sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.					✓
4.	Pembelajaran menggunakan media teka-teki silang sulit untuk dijalankan apabila tanpa petunjuk.					✓
5.	Penggunaan media teka-teki silang membuat saya fokus dalam memahami materi sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.					✓
6.	Penyajian materi dengan menggunakan media teka-teki silang membuat saya lebih bersemangat mengikuti materi sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia.					✓
7.	Bahasa yang digunakan pada media teka-teki silang pada materi sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia sesuai dengan tingkat berpikir siswa.					✓
8.	Media teka-teki silang membuat pembelajaran menjadi lebih efisien.					✓

D. Komentar dan Saran

Pembelajarannya menyenangkan. Sama-sama jawab soal. Tidak ada yang tidak
Kerda.....



DOKUMENTASI

Guru Sedang Menjelaskan Materi Pembelajaran



Salah Satu Kelompok Sedang Bekerja Sama Menjawab Soal



Peserta Didik Sedang Mengisi Lembar Pengisian Angket



Guru Kelas Sedang Mengisi Lembar Pengisian Angket



Foto Bersama Dengan Peserta Didik dan Juga Guru Kelas IV A

