

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP LABORATORIUM
KOTA JAMBI TA. 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan*

Universitas Batanghari Jambi

TA. 2022/2023



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menyatakan bahwa skripsi yang disusun oleh:

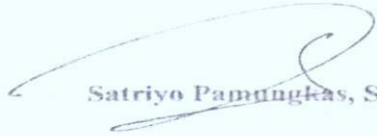
Nama : Ade Liani
NPM : 1800887201024
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP Laboratorium Kota Jambi TA. 2022/2023*

Telah disetujui dengan Prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku untuk diujikan.

Jambi, Februari 2023

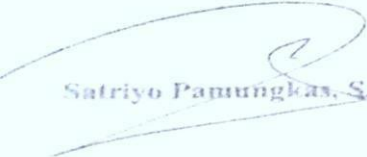
Mengetahui


Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II


Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd


Deki Syaputra ZE, M.Hum

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ade Liani
NPM : 1800887201024
Tempat, Tanggal Lahir : Kuala Tungkal, 07 Oktober 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, Agustus 2023

Yang Menyatakan,


Ade Liani





NIM: 1800887201024

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 16 Februari 2023
Jam : 14.00 – 16.00 WIB
Tempat : Ruang FKIP 1

PENGUJI SKRIPSI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd	
Sekretaris	Deki Syaputra ZE, M.Hum	
Penguji Utama	Drs. Arif Rahim, M.Hum	
Penguji	Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum	

Disahkan Oleh,

Dekan,



Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi



Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd

MOTTO

JALANI, TERSENYUM, DAN BERSABAR



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam pencipta langit dan bumi beserta isinyayang telah memberikan segala rahmat taufik dan hidayah-Nya.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- 1) Ayah bunda ku tercinta. Indra Murni dan Ilya yang selalu dengan sabar mencurahkan kasih sayang dan dukungan serta doa yang tak pernah putus untuk penulis.
- 2) Sudaraku tersayang Lusi Liani dan Antoni Tri Putra yang selalu memberi dukungan sehingga terselesainya skripsi ini dengan lancar.
- 3) Sahabat seperjuangan saya Aldi Mizwan, Ahmad Rifai, Andi Wardana, Khoirun Nikmah, Rahmi Hafizhah, Nur Abror Ramadhani, dan Zahra Andriani yang sama-sama saling memberikan dukungan dan dorongan untuk mencapai suatu tujuan memperoleh gelar sarjana strata satu (S1).
- 4) Teman-teman FKIP Sejarah angkatan 2018 yang juga selalu setia menemani dan memberi motivasi.

ABSTRAK

Liani, Ade, 2023. Skripsi, Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP Laboratorium Kota Jambi TA. 2022/2023. Pembimbing I Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd., Pembimbing II Deki Syaputra ZE, M.Hum

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah di kelas VII SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Model penelitian yang digunakan mengadopsi model penelitian yang dikembangkan oleh Lee and Owens yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluation. Subjek penelitian siswa Kelas VII yang berjumlah 4 orang untuk uji coba kelompok besar. Dari hasil uji coba lapangan didapatkan hasil coba perorangan dengan jumlah nilai 76,67% pada aspek tampilan media, 86,66% pada aspek bahasa, 81,67% pada aspek warna, 98,33% pada aspek gambar, dan 95,67% pada aspek materi, sehingga diperoleh rata-rata 87,67% yang artinya dalam kategori “Sangat Baik” atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: teka-teki silang, Media pembelajaran Sejarah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pemanfaatan Aplikasi Goggle Earth dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

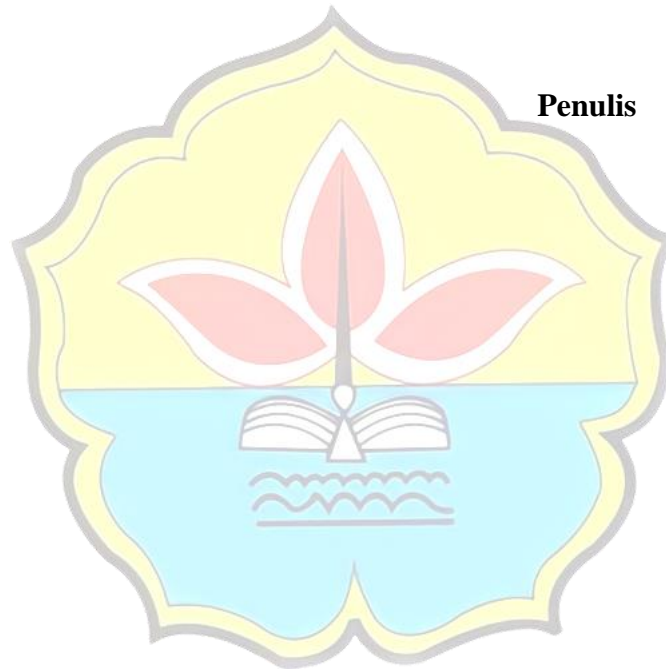
Selama penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Batanghari Jambi.
4. Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing Skripsi I dan Bapak Deki Syaputra ZE, M.Hum selaku Pembimbing II, yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
6. Bapak Indra Murni dan Ibu Ilya selaku orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, cinta, dan motivasi yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak dan Ibu Majelis Guru beserta Staf Tata Usaha SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2018, yang mau berjuang sama-sama dan motivasi yang diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Jambi, Februari 2023

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Pentingnya Pengembangan	9
H. Defenisi Istilah	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	12
B. Teka-Teki Silang.....	17
C. Materi Sejarah dan Pembelajarannya.....	19
D. Penelitian Relevan	21
E. Kerangka Berpikir.....	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 23
B. Tempat dan Waktu Penelitian..... 23
C. Prosedur 23
D. Metode Pengumpulan Data..... 26
E. Instrument Penelitian 27
F. Teknik Analisis Data..... 33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

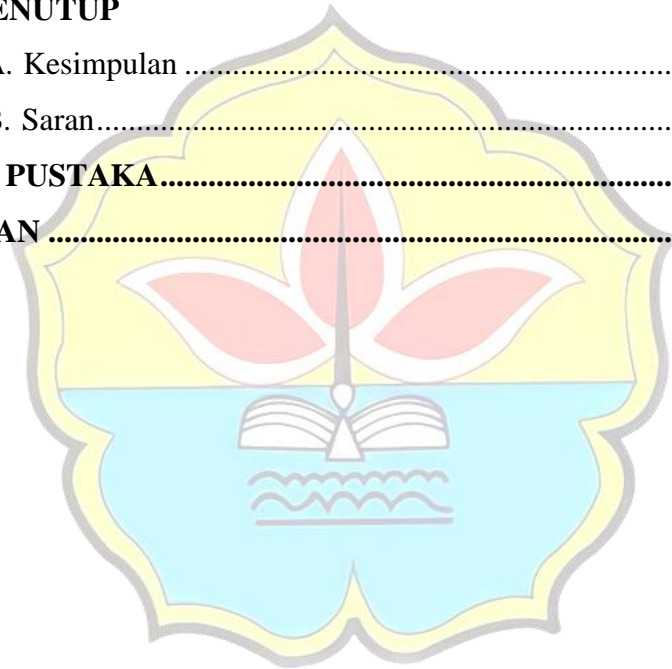
A. Hasil Penelitian..... 35
B. Pembahasan..... 55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 58
B. Saran..... 59

DAFTAR PUSTAKA..... 60

LAMPIRAN 63



DAFTAR TABEL

Nomor	Keterangan	Halaman
1.	Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	28
2.	Kisi-Kisi Angket Ahli Media	29
3.	Kisi-Kisi Angket Peserta Didik.....	31
4.	Skala Kriteria Penilaian Produk.....	33
5.	Skala Penilaian Kelayakan Produk	33
6.	Daftar Nama Kepala Sekolah SMP Laboratorium STKIP.....	36
7.	Daftar Nama, Guru, Staf, dan Karyawan.....	37
8.	Fasilitas SMP Laboratorium STKIP	38
9.	Data Jumlah Siswa	39
10.	Materi dan Tujuan Pembelajaran	40
11.	Susunan Materi, Sub Materi, dan Indikator	43
12.	Susunan Pertanyaan dan Jawaban Produk Media	43
13.	Validasi Media Tahap I.....	50
14.	Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	51
15.	Validasi Media Tahap II	51
16.	Validasi Materi Tahap I.....	52
17.	Sebelum dan Sesudah Direvisi	53
18.	Validasi Materi Tahap II	54
19.	Penilaian Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran TTS.....	55

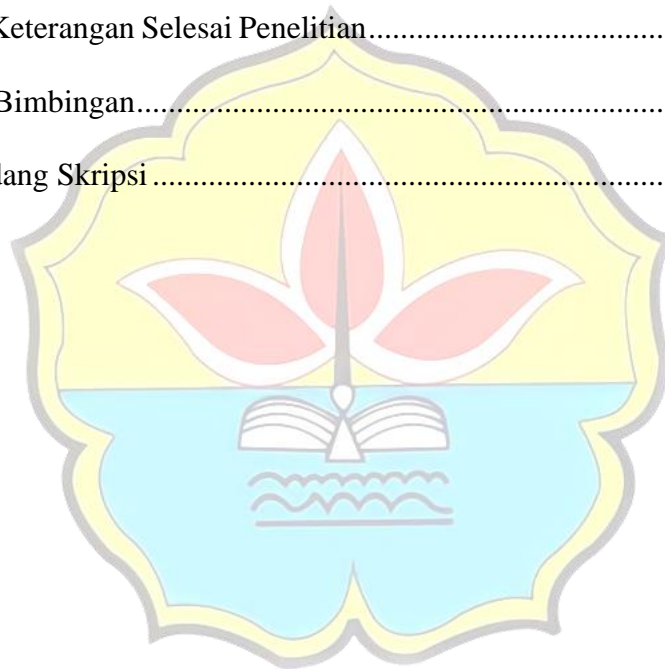
DAFTAR GAMBAR

Nomor	Keterangan	Halaman
1.	Kerangka Berpikir.....	22
2.	Langkah Pengembangan Model ADDIE	23
3.	Tampilan Media Pembelajaran TTS	49



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. SK Pembimbing	63
2. Tampilan Media Pembelajaran TTS	64
3. Dokumentasi	66
4. Surat Izin Penelitian	67
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	68
6. Kartu Bimbingan.....	69
7. SK Sidang Skripsi	70



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Pada hakikatnya pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan pesan semata, tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, dkk, 2007:3). Trianto (2010:17) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Secara simple dapat dikatakan sebagai produk atau usaha sadar dari seorang guru untuk mengajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Sama halnya dengan pendidikan, istilah pembelajaran juga terdapat dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Bab 1 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Hardini dan Puspitasari (2012:10) juga menyebutkan bahawa pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum”.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang meliputi tujuan, subjek, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran dan teknik pembelajaran. Komponen-komponen tersebut

saling berhubungan satu sama lain. Proses pembelajaran yang dilakukan guru berpedoman pada tujuan pembelajaran yaitu menanamkan nilai-nilai yang sesuai dengan cita-cita pendidikan sehingga dapat mempengaruhi cara peserta didik bersikap dan berperilaku baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial (Asmadawati, 2014: 32).

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa salah satu komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar, dengan penggunaan media pembelajaran maka pengajaran akan efektif dan efisien (HSanaky, 2009: 6). Dalam artian proses pembelajaran yang diterapkan akan menjadi lebih efektif dan terlaksana dengan baik jika dikolaborasikan dengan media pembelajaran yang inovatif.

Dwiyogo (2008: 1) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat peralatan, bahan, teknik dan atau metode yang dipilih pendidik untuk digunakan dalam proses pembelajaran (belajar-mengajar) dengan maksud agar terjalin proses interaksi dan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik yang berlangsung tepat guna serta berdaya guna. Menurut Arsyad (2019:10) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau materi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Lebih lanjut, ada juga yang mengemukakan bahwa media yaitu segala sesuatu alat atau saluran yang digunakan dalam berkomunikasi yakni antara

komunikator dan komunikasi termasuk permainan. Dalam hal ini permainan sebagai media mempunyai beberapa kelebihan, antara lain (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan; (2) permainan memungkinkan tersiptanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar; (3) permainan dapat berperan sebagai umpan balik secara langsung (Arofah dan Efendi, 2015: 41). Sedangkan Aqid (2013) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Abdullah, 2015:184).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs, dimana IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial. Lebih lanjut Puskur (2001:9) mengemukakan IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

Dari konsep di atas, dapat diketahui bahwa sejarah merupakan salah satu muatan materi dalam mata pelajaran IPS. Pada pendidikan formal, salah satu pelajaran yang dapat berperan penting dalam mewujudkan pembangunan karakter bangsa dan jati diri adalah mata pelajaran Sejarah. Selain membentuk karakter bangsa, pelajaran sejarah juga berperan dalam menumbuhkan sikap kebangsaan

dan cinta tanah air (Abdi, 2020:209). Oleh karena itu, pelajaran sejarah diajarkan mulai dari SD sampai dengan SMA.

Melalui pengajaran sejarah siswa juga mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia (Leo, 2013: 56). Namun demikian, sangat disayangkan sekali umumnya pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kurang diminati siswa. Selain itu, bahan belajar dalam pengajaran IPS juga kurang populer di kalangan anak sehingga hasilnya kurang memuaskan. Tentunya hal ini terjadi dengan berbagai faktor yang mendasarinya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah penulis lakukan di SMP Laboratorium kota Jambi khususnya terkait dengan pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah, didapatkan bahwa dalam pembelajaran tersebut kebanyakan melakukannya dengan metode ceramah yang tanpa didukung oleh media pembelajaran. Sekalipun ada hanya dengan menggunakan media powepoint sebagai tambahan dari papan tulis. Dengan kurangnya pengembangan dan pemanfaatan media yang digunakan guru, maka membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disajikan guru sehingga siswa kesulitan dalam memahami pelajaran serta mengakibatkan aktivitas dan respon peserta didik masih rendah.

Mengacu pada permasalahan yang terjadi, maka perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran berupa permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Media permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah yaitu media teka teki silang.

Furwanto (2017:9) menyatakan bahwa Teka teki silang merupakan salah satu media pembelajaran menyenangkan dalam bentuk permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga dipertegas oleh Haryono (2013) bahwa teka teki silang adalah suatu media yang sangat tepat untuk mengajarkan materi yang konsepnya untuk mengajarkan keterampilan menulis, menghafal kosakata dan media yang digunakan media menyenangkan karena sifatnya berupa media permainan (Abdullah, 2018: 185).

Lebih lanjut Ghannoe menyatakan bahwa media teka-teki silang memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu mengasah daya ingat, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisa, menghibur dan merangsang kreativitas peserta didik (Rahmah dan Retno, 2016: 3). Jadi, dapat dikatakan bahwa eka-teki silang adalah permainan sederhana yang bertujuan untuk mengasah kemampuan mengingat seseorang. Dimana permainan ini terdiri dari kotak-kotak kosong yang saling berkaitan. Terdapat pertanyaan yang harus dijawab, dan jawaban yang dipilih harus disesuaikan dengan jumlah kotak yang tersedia. Sehingga, kemungkinan terjadi jawaban coba-coba bisa diminimalisir. Selain itu, permainan

teka-teki silang juga bisa membantu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tersedia.

Berdasarkan uraian di atas serta melihat permasalahan yang muncul, maka perlu dilakukan suatu upaya untuk mengembangkan media pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Kota Jambi. Bertitik tolak dari hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran yang berjudul "*Pengembangan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran Materi Sejarah di SMP Laboratorium Kota Jambi*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa dan siswa terlihat kurang fokus selama jam pelajaran berlangsung;
2. Guru menggunakan model konvensional (ceramah, tanya jawab dan diskusi);
3. Guru hanya menggunakan papan tulis serta powerpoint sebagai media pendukung;
4. Kurangnya pengembangan dan pemanfaatan media oleh guru serta penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi;
5. Permainan teka-teki silang belum pernah digunakan dan SMP Laboratorium sebagai media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan beberapa identifikasi masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana

pengembangan media Teka Teki Silang pada pembelajaran materi sejarah di SMP Laboratorium Kota Jambi.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan dan menghasilkan Media Teka-Teki Silang pada pembelajaran materi sejarah di SMP Laboratorium Kota Jambi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan Media Teka-Teki Silang pada pelajaran IPS khususnya materi sejarah. Selain itu, juga memberi sumbangan ilmu pengetahuan mengenai pembelajaran materi sejarah pada Mata Pelajaran IPS dengan menggunakan media teka-teki silang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini memberikan pengalaman dan sebagai acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan menarik di kelas;
- 2) Penelitian ini memberikan pengalaman bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan menarik di kelas;

3) Penelitian ini mendorong guru supaya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

b. Bagi Siswa

1) Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan dengan media pembelajaran teka-teki silang;

2) Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi sejarah dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang;

3) Peserta didik dapat meningkatkan nilai akademik dengan adanya penggunaan media pembelajaran teka-teki silang.

c. Bagi Pembaca dan Peneliti

1) Menambah pengetahuan bahwa permainan Teka-Teki Silang bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah.

2) Diharapkan bisa menjadi petunjuk, arahan, acuan, serta pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berupa teka-teki silang.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran secara lengkap mengenai karakteristik produk yang akan dikembangkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media

pembelajaran IPS pada materi sejarah. Adapun spesifikasi produk dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran diperuntukkan bagi siswa SMP aboratorium Kota Jambi;
2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dalam bentuk teka-teki silang tentang materi sejarah pada Mata Pelajaran IPS;
3. Media teka teki silang (TTS) merupakan kumpulan dari pertanyaan yang berupa istilah-istilah penting terkait dengan kompetensi dasar. Sehingga media ini memudahkan siswa dalam belajar serta siswa dapat memahami istilah penting yang terdapat pada materi pembelajaran.
4. Materi yang dimasukkan ke dalam media teka teki silang dibuat lebih inovatif serta tidak membuat jenuh siswa;
5. Media teka teki silang (TTS) dibuat menarik dan kreatif serta penggunaan media ini bisa dilakukan didalam kelas maupun luar kelas;
6. Media pembelajaran yang dikembangkan didalamnya berisi soal, materi terkait sejarah serta kunci jawaban, dan di akhir materi terdapat latihan final untuk menguji kemampuan siswa setelah mempelajari materi.

G. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian pentingnya suatu pengembangan untuk mengatasi masalah-masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah. Pengembangan memiliki makna penting dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai penunjang proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat dijadikan sebagai penarik minat belajar siswa pada pembelajaran materi sejarah di SMP Laboratorium Kota Jambi.

H. Definisi Istilah

Ada beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, beberapa istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu yang bermanfaat bagi proses pembelajaran, yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan, pengembangan produk hingga uji coba produk (Setyosari, 2015:276).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Uno dan Lamatenggo, 2011:122).

3. Tela-Teki Silang

Teka-teki silang merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang berupa kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar dan menurun yang terdiri dari kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom (Mursilah, 2017: 37-47).

4. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum,

militer, sosial, keagamaan, kreativitas, keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009:26).



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengembangan

Dalam KBBI, disebutkan bahwa pengembangan diartikan sebagai proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki. *National Science Board* melalui (Putra, 2012:70) mendefinisikan pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari sebuah pengetahuan atau pemahaman yang diarahkan pada produksi barang yang bermanfaat. Lebih lanjut menurut Seels & Richey dalam (Prasetyo, 2014:7) pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik.

Terkait dengan pengembangan juga tertuang dalam UURI Nomor 11 Tahun 2019, pengembangan adalah kegiatan untuk peningkatan manfaat dan daya dukung Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang telah terbukti kebenaran dan keamanannya untuk meningkatkan fungsi dan manfaat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Disamping itu, pengembangan juga diartikan sebagai salah satu metode dalam penelitian, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2015: 407).

Pengembangan seringkali beriringan dengan penelitian, dimana penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development*

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Alfiani dan Ahmad Agung, 2017). Borg and Gall menggunakan istilah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) yang diartikan sebagai suatu proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dimaksud tidak hanya berupa benda (buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* komputer), tetapi juga bisa berupa metode mengajar, program pendidikan, serta program pengembangan staf (Sugiyono, 2016: 28). Penelitian dan pengembangan bisa menghasilkan berbagai macam produk sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang semakin bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2013: 3). Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi (Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, 2002: 11). Lain halnya dengan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda, dimana media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Arief Sadiman, 2012:7).

Pengertian lain dijelaskan oleh Gagne, dia mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Tokoh lain, Raharjo mengemukakan bahwa suatu wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada target atau penerima pesan tersebut. Berdasarkan dari pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa media yang dimaksud lingkupnya sangat luas, namun penjelasan kali ini media yang dimaksud hanya dibatasi dalam lingkup pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat, pengantar (Cecep dan Bambang, 2011:7).

Sementara itu, kata pembelajaran adalah terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut instructus atau “intruere” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Bambang Warsita, 2008: 265). Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar (Hamzah dan Nina, 2008: 70).

Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri (Munir, 2012:1). Selain itu, pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa (Muhaimin, 2002:183). Sehingga pembelajaran

adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran merupakan komponen atau alat yang digunakan guna menunjang kegiatan belajar mengajar, sebagai upaya untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik (Trianata Wahyu Setyawidi, 2018:19). Sama halnya dengan Daryanto (2013:6) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Sedangkan metode merupakan prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan dari pembelajaran (Daryanto, 2013:8). Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut (Rusman, dkk., 2013:171).

Oemar Hamalik (1986:43) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan

bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Praptono dan Soenaryo Sunarto (2003:17) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; dan (3) menghilangkan sifat pasif pada subjek belajar.

Lebih lanjut Sudjana dan Rivai menjelaskan bahwa ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Media pengajaran bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.
- 3) Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran, sehingga media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dari pelajaran tersebut.
- 4) Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 5) Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
- 6) Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan sebagai sumber

belajar oleh guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran atau materi kepada peserta didik. Media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar dan untuk mencapai tujuan belajar.

B. Teka-Teki Silang

Teka-teki silang adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan (Nency D. Wirani, 2018: 167). Selain itu, istilah teka teki silang juga merupakan permainan yang mendidik atau juga bisa disebut permainan edukatif. Teka teki silang dapat digunakan untuk mengajar terminologi, ejaan, definisi dan memasang konsep-konsep kunci (Nur Ulfayanti, 2017: 29).

Teka-teki silang (TTS) merupakan salah satu permainan yang telah lama menjadi kegemaran lintas generasi. Permainan ini terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu dengan format dan bentuk yang serupa, tapi tak sama. Catatan sejarah menyatakan bahwa format teka-teki silang seperti sekarang ini sudah ada sejak zaman kuno. Bentuknya masih cukup sederhana, yaitu sebuah bujur sangkar berisi kata-kata, huruf-huruf yang sama pada bujur sangkar itu menghubungkan kata-kata secara vertikal dan horizontal. Hampir serupa dengan teka-teki silang yang kita kenal sekarang (Kadek Wirahyuni, 2017: 9).

Secara sederhana disebutkan bahwa teka-teki silang adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun (Said,dkk, 2015: 101). Zaini dkk (2008: 71) menyatakan

bahwa teka-teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

Hasil penelitian Charles Hall dari Albert Einstein College of Medicine, New York, menyebut “aktivitas teka-teki silang mampu menguatkan ingatan alias sebagai obat antipikun”. Aktivitas mengerjakan teka-teki “memaksa” siswa untuk mengetahui dan mengingat-ingat perbendaharaan atau istilah-istilah pelajaran. Teka-teki silang sangat bagus untuk melatih pengetahuan umum seseorang (Said.dkk, 2015: 101-103).

Permainan teka teki silang memiliki strategi dalam memainkannya. Strategi dalam permainan ini yaitu termasuk dalam reviewing strategy (strategi pengulangan) yang cara bermainnya dengan mengingat apa yang telah dipelajari serta dapat menguji kemampuan dan pengetahuan yang telah diperoleh (Putri Srirahayu, 2019: 16). Teka teki silang ini merupakan permainan edukatif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya dalam hal menghafal yang juga dapat merangsang daya berfikir siswa secara rileks dan bebas. Kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada permainan teka teki silang antara lain (Ade Irma, 2020: 14-15):

Kelebihan :

- 1) Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar
- 2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa
- 3) Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar

Kelemahan :

- 1) Tidak semua pelajaran bisa dibuat teka teki silang.
- 2) Membutuhkan waktu yang tidak sedikit sebab pembuatannya rumit disesuaikan pertanyaan dengan kolom jawaban yang dibutuhkan.
- 3) Materi-materi yang butuh pemaparan dan penjelasan tidak bisa menggunakan teka-teki silang.

C. Materi Sejarah dan Pembelajarannya

Sejarah adalah rekonstruksi masa lalu, yaitu merekonstruksi apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dirasakan, dan dialami oleh orang. Namun, perlu ditegaskan bahwa membangun kembali masa lalu bukan untuk kepentingan masa lalu itu sendiri. Sejarah mempunyai kepentingan masa kini bahkan, untuk masa yang akan datang (Kuntowijoyo, 1995: 17). Menurut Sartono (1993: 49), sejarah adalah citra tentang pengalaman kolektif suatu komunitas atau nasion dimasa lampau. Manusia mengalami masa kini atas dasar peristiwa atau perkembangan-perkembangan dimasa lampau.

Sejarah sangat identik dengan peristiwa, sehingga para ahli sejarah secara umumnya membagi peranan dan kedudukan sejarah tidak hanya sebagai cerita dan ilmu saja. Akan tetapi, sejarah juga sebagai peristiwa yang mengandung arti bahwa sesuatu yang terjadi pada masyarakat manusia di masa lampau. Sejarah sebagai peristiwa lazim juga dikenal dengan sejarah sebagai sebuah kenyataan dan obyektif (Ismaun, 1993: 277 dan 279).

Berbeda halnya dengan Siti Gazalba (1966:7-8), Ia menyebutkan bahwa sejarah merupakan situasi atau keadaan yang terjadi pada masa lampau dan

memiliki arti perubahan dan peristiwa yang nyata. Lebih terperinci disebutkan bahwa sejarah mengandung arti bahwa sejarah adalah Sejumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita; Cerita tentang perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa yang merupakan realitas tersebut serta Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian-kejadian yang merupakan realitas tersebut.

Pada pembelajarannya, khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sederajat materi sejarah dimasukkan ke dalam satu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terintegrasi dengan geografi, ekonomi serta sosiologi. Pembelajaran sejarah pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) diberikan secara etis, yaitu untuk memberikan pemahaman tentang konsep hidup bersama, sehingga selain memiliki rasa cinta perjuangan, pahlawan, tanah air, dan bangsa, mereka tidak canggung dalam pergaulan masyarakat yang semakin majemuk (Kuntowijoyo, 2013:4).

Disamping itu, materi sejarah dalam IPS memperkenalkan pertumbuhan masyarakat dari zaman prasejarah sampai sekarang. Pengorganisasian dan penyeleksian materi harus berdasarkan pendekatan “periode”. Kochhar (2008:48 - 49) menjelaskan bahwa materi sejarah di sekolah menengah dilakukan dengan mengambil periode tertentu yang mewakili (memuat semua aspek penting dari suatu masa). Kemudian dikombinasikan dengan pendekatan topik untuk periode tertentu dengan mengambil beberapa aspek untuk dipelajari secara lebih mendalam. Pemilihan materi didasarkan pada kekhasan sejarah setiap negara, yaitu hanya ketika sejarahnya memberikan kontribusi yang signifikan pada

sejarah umat manusia secara umum dan mewakili kecenderungan baru yang menjadi relevan dengan sejarah umat manusia secara keseluruhan.

D. Penelitian Relevan

Banyak penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media teka-teki silang pada pembelajaran. Dalam pengamatan yang peneliti lakukan memang ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini. Rahayu Dwi Prastiti (2010) “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Pada Siswa Kelas XI IPS 1 Semester II SMA N 1 NGEMPLAK Tahun Ajaran 2009/2010”, skripsi jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di SMA tersebut. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah terletak pada subyek penelitian, lokasi dan tujuan yang akan dicapai.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Nada tismaliya sari (2020) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPA SMA N 8 Kota Jambi. Hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan media tersebut masuk dalam kategori sangat baik untuk penggunaan media pembelajarn teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah.

Dua penelitian di atas, memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian dan pengembangan yang akan penulis lakukan. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama melakukan pengembangan media berupa teka teki silang,

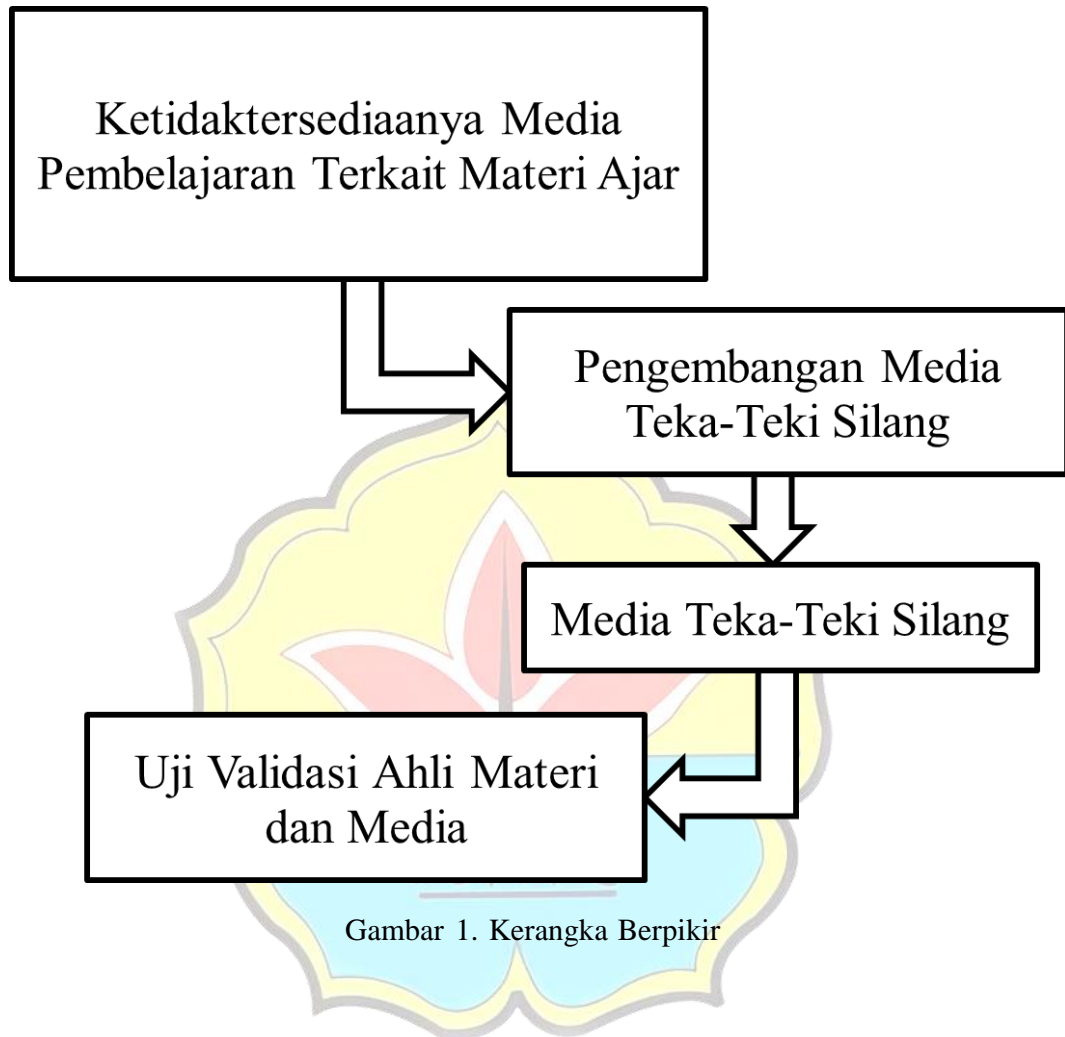
termasuk masuk terkait materinya baik materi sejarah secara khusus maupun IPS secara umum. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian penulis adalah terletak pada subyek penelitian, lokasi dan tujuan yang akan dicapai. Penelitian ini terkait dengan materi sejarah yang diterapkan pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

E. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan ataupun merubah perilaku. Dalam melakukan proses pembelajaran guru harus mempunyai strategi dalam pembelajaran yang tepat untuk menambah wawasan peserta didik. Salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan informasi atau pengetahuan dari guru (sumber) kepada peserta didik (penerima). Pemilihan media pembelajaran tersebut juga bertujuan agar memperoleh pencapaian keberhasilan belajar. Namun, sering kali kita menjumpai guru kurang dapat mengembangkan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan di SMP Laboratorium Kota Jambi.

Dalam pembelajaran materi sejarah yang tertuang dalam mata pelajaran IPS dianggap pelajaran yang sifatnya menghafal saja. Proses belajar mengajar yang belum menggunakan media pembelajaran sehingga dirasa pembelajaran sejarah membosankan bagi siswa. Siswa merasa kurang aktif, guru tidak menggunakan media pembelajaran. Hal itulah yang membuat siswa kurang berminat belajar sejarah selama ini dan membuat hasil belajar rendah. Melihat situasi tersebut peneliti mencari pemecah masalah, salah satu alternatif adalah

penggunaan teka-teki silang (TTS). Penggunaan teka-teki silang diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research dan Development (R&D. Menurut Sugiono (2019:199) Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa Penelitian R&D adalah penelitian suatu produk yang pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dikembangkan serta disempurnakan dilihat dari potensi dan masalah di lapangan sehingga suatu produk dapat dipertanggung jawabkan.

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ada 10 yaitu: mengenali potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk II dan produksi massal. Dalam menyusun pengembangan produk, penguji memakai model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : menganalisis (*analysis*), mendesain (*design*), mengembangkan alat (*development*), implementasi (*implementation*), dan mengevaluasi (*evaluation*).

Pelaksanaan dalam langkah-langkah pada setiap tahapan ADDIE dipandu dengan metode penelitian yang sesuai dengan jenis tahapan utama, tujuan dan karakteristik setiap tahapan (Rusdi. 2018:119). Penerapan dari model desain pembelajaran ADDIE dinilai lebih lengkap untuk penelitian pengembangan.

Menurut Mulyatiningsih (2016) yang menjelaskan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

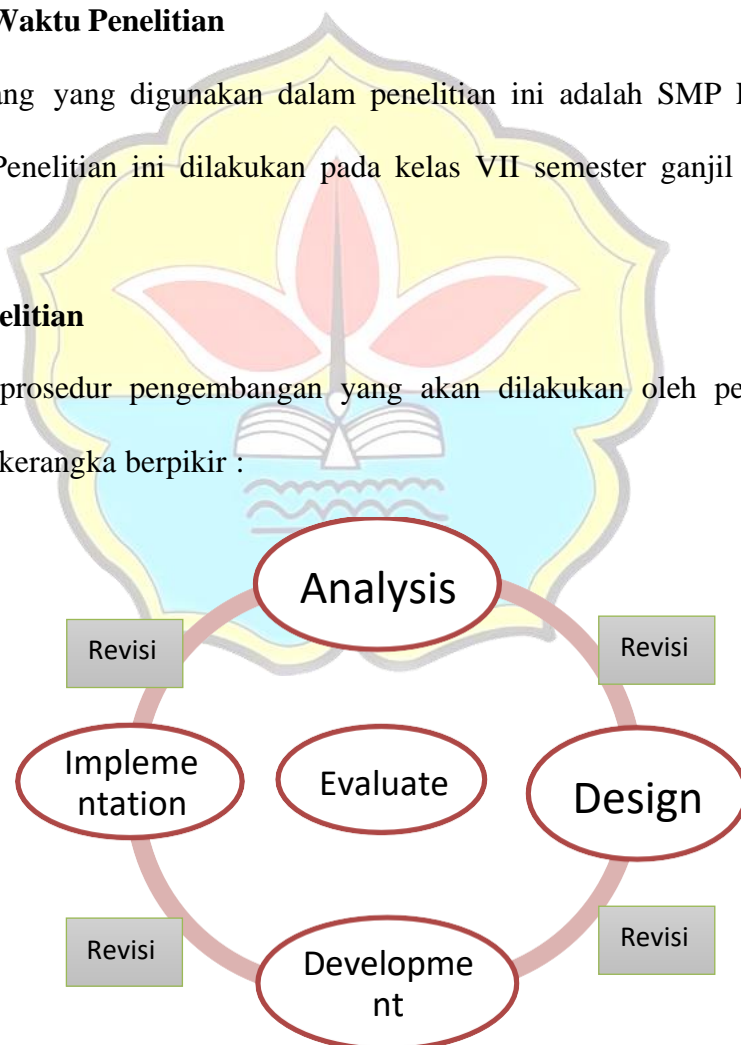
Penelitian ini berjudul “Pengembangan media pembelajaran Teka-Teki Silang dalam pembelajaran IPS di SMP Laboratorium Kota Jambi TA 2022/2023”. Peneliti memilih model ADDIE karena lebih efektif, sederhana, dan sistematis sehingga dapat dipahami dengan mudah diaplikasikan daripada model penelitian lainnya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMP Laboratorium Kota Jambi. Penelitian ini dilakukan pada kelas VII semester ganjil tahun ajaran 2022.

C. Prosedur Penelitian

Tahapan prosedur pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sesuai dengan kerangka berpikir :



Gambar 2 : Langkah-langkah prosedur pengembangan MediaADDIE

Langkah-langkah dalam pengembangan media monopoli akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis.

Pada tahap analisis peneliti lakukan, Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yaitu hanya media buku cetak saja sehingga peserta didik kurang semangat dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran teka-teki silang agar media dan metode yang digunakan lebih bervariasi sehingga peserta didik dapat motivasi terhadap pelajaran sejarah.

2. Tahap Desain.

Tahap kedua ini peneliti menyusun rancangan konsep media pembelajaran teka-teki silang, peraturan atau strategi permainan, kerangka permainan. Setelah itu, peneliti membuat soal-soal terkait tentang materi yang dipelajari.

3. Tahapan Pengembangan.

Tahapan ketiga yaitu memproduksi media pembelajaran dan melakukan uji coba. Uji coba dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran dan ahli materi agar mendapat mengenai masukan mengenai kelayakan media pembelajaran teka-teki silang kepada siswa kelas VII. Setelah itu dilakukan perbaikan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan yang ada di media pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Setelah dilakukannya pengoreksian terhadap produk maka produk ini akan diimplementasikan pada kelas asli. Awalnya peneliti akan memberi tahu mengenai peraturan dan cara bermain media pembelajaran teka-teki silang dan pada akhir pembelajaran peneliti akan menyebarkan angket.

5. Tahap Evaluasi.

Pada tahapan akhir ini, peneliti akan mengukur dan mengevaluasi produk untuk melihat kualitas produk pembelajaran dan proses melalui angket yang telah dikumpulkan untuk melihat peningkatan keefektifitasan belajar sesudah dan sebelum implementasi media ini.

D. Metode Pengumpulan Data

Adanya metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti, yaitu :

a. Jenis data.

Dalam melakukan metode penelitian dan pengembangan (R&D), Peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

- 1). Data Kualitatif, yaitu suatu data yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Penggunaan data kualitatif didapatkan dari hasil data kuesioner dari komentar, masukan, saran dan penilaian.
- 2). Data Kuantitatif, yaitu suatu data yang ditampilkan dalam bentuk angka sehingga dapat dihitung. Pada penelitian data kuantitatif didapatkan dari hasil angket berupa angka yang dinilai oleh guru mata pelajaran. Pengumpulan data ini dilakukan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran teka-teki silang sebagai salah satu media pembelajaran berbasis permainan.

b. Teknik Pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti berupa :

- 1). Kuesioner, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sekumpulan pertanyaan-pertanyaan kepada sumber objek untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila diteliti untuk mengetahui variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang diharapkan peneliti terhadap responden (Sugiyono. 2019:200). Kuesioner dapat diberikan kepada ahli materi, ahli media dan pengguna media pembelajaran.
- 2). Observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain (Sugiyono. 2019:201). Dokumentasi yang dapat kita peroleh merupakan hasil wawancara dari guru mata pelajaran. Data dari dokumentasi juga digunakan untuk menyimpan hasil tes untuk memperoleh suatu data kesimpulan lainnya.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam instrumen penelitian ini, digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Acuan penilaian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan siswa SMP Laboratorium Kota Jambi.

Tabel 1. Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk ahli Materi

No	Aspek	No item	Pertayaan	1	2	3	4	5
1.	Materi	1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Saran :					
		2.	Materi sesuai dengan Standar kompetensi Saran :					
		3	Materi sesuai dengan konsep pelajaran Saran :					
		4	Soal sesuai dengan materi yang disajikan					
2	Bahasa	4.	Bahasa yang digunakan sederhana Saran :					
		5	Bahasa yang digunakan dipahami Saran :					

Tabel 2. Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk ahli media

No	Aspek	No item	Pertayaan	1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	1.	Tampilan media menarik Saran :					
		2.	Jenis bahan yang digunakan Saran					
		3	Daya tarik bentuk media Saran :					
		4	Ukuran media Saran :					
		5	Ketahanan bahan media Saran :					
		6	Kepraktisan media Saran :					
2	Penggunaan	4.	Kejelasan petunjuk kegunaan Saran :					
		5	Kemudahan pemakaian media Saran :					
		6	Kesesuaian media dengan keaktifan siswa dalam					

			pembelajaran.					
3	Warna	7	Komposisi warna, gambar dan tulisan jelas Saran :					
		8	Daya tarik warna media menarik Saran :					
		9	Pemilihan warna untuk latar belakang sesuai Saran :					
4	Gambar	10	Kejelasan gambar Saran :					
		11	Kesesuaian gambar dengan tulisan materi Saran :					
		12	Gambar tidak mengganggu teks dan warna Saran :					
5	Huruf	13	Ketepatan pemilihan jenis huruf Saran :					

		14	Kesesuaian ukuran huruf Saran :					
		15	Kejelasan tulisan dalam permainan Saran :					

Tabel 3. Kisi kisi Instrumen Penilaian untuk Peserta Didik

No	Aspek	No item	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	1.	Pemilihan desain menarik					
		2.	Tampilan pada media menarik					
		3	Bentuk pemilihan latar media menarik					
2	Bahasa	4.	Bahasa dan penyampaian yang digunakan mudah dibaca dan dipahami.					
		5	Tata letak huruf yang digunakan mudah dipahami					
		6	Kata kata pertanyaan diajukan dengan jelas					

3	Warna	7	Bentuk media menarik					
		8	Warna pada media menarik					
		9	Pemilihan warna untuk latar belakang sesuai.					
4	Gambar	10	Pemilihan gambar menarik dan cocok					
		11	Gambar tidak mengganggu teks					
		12	Gambar sesuai dengan materi					
5	Materi	13	Media berisi materi yang sesuai dengan yang dipelajari					
		14	Materi mudah dipahami dengan media					

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu penganalisa data yang merangkum dan memproses data secara sistematis data yang didapatkan dari hasil observasi dan kuesioner. Analisis data dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu, penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif.

1. Data Kualitatif.

Data penelitian Kualitatif didapatkan selama proses penelitian berupa observasi maupun wawancara guru mata pelajaran dicatat kemudian peneliti menjabarkan kesimpulan di penelitiannya.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif mengenai kualitas media yang diperoleh dari para responden melalui kuesioner dengan skala Likert dianalisis secara statistik deskriptif.

a. Analisis Data Kevalidan dan Kepraktisan

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui lembar penilaian kevalidan yang akan dinilai oleh responden berdasarkan aspek kevalidan media pembelajaran sejarah yang dikembangkan. Responden yang dilibatkan dalam penelitian untuk pengambilan data antara lain ahli media dan ahli materi. Penentuan rentang skor penilaian dalam instrumen angket ini menggunakan skala likert yang mencakup 5 kategori yaitu :

Tabel 4: Skala Kriteria Penilaian Produk

Rata – rata Skor	Predikat
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Kemudian menghitung presentasekevalidan untuk tiap sub variabel yaitu:

$$\text{Presentasekelayakan tiap aspek} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Presentase Kelayakan suatu media untuk mengetahui layak atau tidak layak digunakan, maka presentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5 : Tabel Penilaian Kelayakan

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Tidak Layak

Sumber : Akbar (2013:14)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi

SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi didirikan pada tanggal 02 Juni 1981. Adapun identitas sekolah SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi bernomor statistic J 06012005 beralamat di Jl Slamet Riyadi Kecamatan Sungai Putri, Telanaipura Kota Jambi Kode Pos 36122. Visi dari SMP Laboratorium ini berdasarkan data profil sekolah yakni *“Unggul dalam prestasi yang berwawasan IPTEK dan IMTAQ, berbudaya, disiplin, berbudi pekerti luhur dalam suasana aman dan menyenangkan”*. Sementara untuk misi dari SMP Laboratorium sebagai berikut :

- 1) Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengalaman agama
- 2) Mengembangkan pengetahuan dibidang IPTEK, bahasa, olahraga dan seni budaya sesuai bakat, minat dan potensi siswa.
- 3) Membiasakan jujur disiplin dan tepat waktu.
- 4) Mengoptimalkan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- 5) Menumbuhkembangkan nilai-nilai budi pekerti yang luhur.
- 6) Menjalinkan kerjasama yang harmonis antara warga sekolah, komite sekolah dan lingkungannya.

Setiap lembaga pada umumnya akan memiliki seorang pemimpin yang akan bertanggung jawab dari apa yang telah dilaksanakan oleh lembaga tersebut. Dalam dunia pendidikan khususnya pada lembaga sekolah juga memiliki pemimpin untuk mengambil suatu kebijakan dan bertanggung jawab atas segala yang diselenggarakan di sekolah. Dari awal berdirinya SMP Laboratorium ini telah silih berganti kepala sekolah sebagai pemimpin dalam menyelenggarakan proses pendidikan. Nama-nama Kepala Sekolah yang pernah memimpin SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Daftar Nama Kepala Sekolah SMP Laboratorium Kota Jambi

NO	Nama Kepala Sekolah	Masa Jabatan
1	Dra. R. Adelina Manulang	1981 – 2014
2	Laut Harahap, M.Pd.I	2014 – 2022
3	Sumarni, S.Pd	2022 – sekarang

Sumber: Data Profil Sekolah

Melalui struktur kita dapat melihat tugas, wewenang, dan bidang kerja yang ada pada organisasi tersebut. Struktur juga dapat membentuk skema yang dapat menunjukkan gambaran dalam bidang tugas masing-masing personal akan memudahkan pimpinan mengadakan pengawasan, koordinasi, dan juga termasuk dalam pengambilan keputusan-keputusan yang diperlukan dalam tubuh struktur. Berikut adalah nama-nama majelis guru, staf tata usaha, dan karyawan SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

Tabel 4. Daftar Nama Guru, Staf, dan Karyawan SMP Laboratorium Kota

Jambi

No	Nama	Jabatan
1	Sumarni, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Cicilia Adriyani, S.Pd	Wakepsek/Guru
3	Nia Novianti, S.Pd	Guru Pembina
4	Siti Ambarwati, S.Pd	Guru Pembina
5	Eka Rahayu, S.Pd	Guru Pembina
6	Samsuar, S.Pd	Guru Pembina
7	Juanda, S.Pd	Guru Pembina
8	Rismauli Harianja, S.Pd	Guru Pembina
9	Nur Asia, S.Pd	Guru Pembina

Sumber: Profil Sekolah

Secara geografis SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi berada didalam Kampus Universitas Batanghari (Unbari). Tepatnya, dijalan Slamet Riyadi Kel. Sungai Putri Kec. Danau Sipin. Bangunan SMP ini berdiri diatas tanah seluas 45.318 M2. Untuk lapangan upacara, untuk lapangan bola volley merangkap lapangan bulu tangkis, lapangan bola kaki. Untuk sarana dan prasarana membantu kegiatan administrasi pendidikan di sekolah dengan jalan menyediakan layanan penunjang bagi terselenggaranya kegiatan belajar mengajar disekolah.

Tabel 8. Fasilitas Sekolah SMP Laboratorium Kota Jambi

No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Kelas	3
3	Ruang BK	1
4	Ruang Majelis Guru	1
5	Ruang Tata Usaha	1
6	Ruang Wakasek	1
7	Ruang Perpustakaan	1
8	Mushola	1
9	Ruang Osis	1
10	Ruang Uks	1
11	WC Guru/Pegawai	1
12	WC Siswa	1
13	Dapur	1
14	Kantin Kejujuran	1
15	Lapangan	2

Sumber : Arsip Sekolah

Sekolah setidaknya harus memiliki suatu aturan yang diberlakukan kepada seluruh siswa yang ada di sekolah tersebut. Tata tertib sekolah adalah sekumpulan peraturan sekolah yang harus dipatuhi oleh seluruh siswa demi kelancaran proses belajar mengajar. Tidak hanya itu, dengan adanya tata tertib diharapkan seluruh

siswa dapat hidup disiplin di sekolah (<https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6156760/tata-tertib-sekolah-dan-contohnya-yang-perlu-dipatuhi-siswa>).

Pada tahun ajaran 2022/2023 SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi memiliki 3 kelas sesuai tingkatannya dan memperoleh akreditasi B. Pembagian kelas tersebut yakni 1 kelas untuk tingkat kelas VII, 1 kelas untuk tingkat kelas VIII, dan 1 kelas lagi untuk tingkat kelas IX. Sementara untuk data jumlah siswa SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi di TA 2022/2023 seperti yang tergambar pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Data Jumlah Siswa-Siswi SMP Laboratorium Kota Jambi TA. 2022/2023

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	VII	2	2	4
2	VII	7	4	11
3	XI	7	4	11
Jumlah peserta Didik		16	10	26

Sumber: Arsip Sekolah 2022

2. Hasil Pengembangan Produk Media Pembelajaran TTS

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi ini peneliti mengadopsi langkah-langkah dari model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. Adapun hasil dari lima tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

1) Tahap Analisis

Pada Tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kondisi yang ada di sekolah yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

a) Analisis Kurikulum

Peneliti menganalisis berbagai perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum di sekolah. Kegiatan dari tahapan ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran pada produk media yang akan dihasilkan sehingga akan sesuai berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di sekolah. Sementara itu pada mata pelajaran IPS kelas VII khususnya dalam pembahasan materi sejarah terdapat pada bab III. Materi sejarah yang dibahas yakni Kehidupan Masyarakat Indonesia dari Zaman Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam. Pemaparan rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar dapat di lihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 10. Materi dan Tujuan Pembelajaran

Materi Pembahasan	Tujuan Pembelajaran
Kehidupan Masyarakat Indonesia dari Zaman Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam	Melalui media pembelajaran TTS siswa kelas VII SMP STKIP Laboratorium Kota Jambi dapat menjelaskan dan mengidentifikasi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, Hindu-Budha, dan Islam.

b) Analisis Teknologi dan Sekolah

Analisis teknologi dan situasi sekolah dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS agar peneliti mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dari hasil kegiatan wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa:

1. Dalam proses pembelajaran IPS penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat dikatakan tidak pernah.
2. Sekolah memiliki media pembelajaran masih terbatas buku teks yang berdasarkan kurikulum.
3. Pada proses pembelajaran IPS berlangsung siswa belum dilibatkan secara aktif.
4. Jumlah siswa yang sedikit berdampak pada motivasi mereka untuk belajar.
5. Jam pelajaran yang tersedia cukup singkat.

Informasi dari hasil analisis teknologi dan situasi sekolah ini dapat diketahui dan diambil kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran IPS, baik guru, siswa maupun sekolah memerlukan suatu media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, sehingga mereka dapat terlibat aktif pada proses pembelajaran IPS yang berlangsung di dalam maupun diluar kelas.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Kegiatan peneliti pada tahap ini pada intinya membuat konsep bentuk media pembelajaran yang hendak dihasilkan, serta menyusun perangkat

pembelajaran yang dibutuhkan agar media dapat digunakan sesuai kebutuhan. Berikut akan dideskripsikan hasil dari tahapan desain dalam penelitian ini.

a) Kerangka Ide Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Kegiatan peneliti pada tahap ini membuat rancangan produk media pembelajaran IPS yang dapat digunakan oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok, di dalam maupun di luar kelas. Pada tahap ini juga peneliti mencari referensi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan aplikasi ataupun *website* yang dapat menciptakan media pembelajaran secara praktis.

Akhir dari kegiatan ini, peneliti mengambil suatu kesimpulan terkait dengan media pembelajaran IPS yang ingin diciptakan yakni berupa media pembelajaran Teka-Teki Silang. Sementara cara yang digunakan untuk menghasilkan produk tersebut dengan praktis yakni melalui *website crosslab.com*, hal ini bertujuan agar produk media diciptakan secara praktis dengan jumlah produk yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Pada bagian materi, peneliti lebih terfokus pada materi yang ada di dalam buku paket yang digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini agar, siswa dapat memperoleh pemahaman dari apa yang mereka sedang pelajari. Sementara pada bagian pertanyaan dan jawaban. Pada tabel di bawah ini peneliti membagi materi pembahasan sesuai dengan materi yang terdapat di dalam buku paket, sehingga produk media pembelajaran TTS untuk pembelajaran IPS juga memiliki bagian dari setiap pembagian pembahasan materi yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Susunan Materi, Sub Materi, dan Indikator

Materi Pembahasan	Sub Materi	Indikator
Kehidupan Masyarakat Indonesia dari Zaman Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam	Masyarakat Indonesia Masa Praaksara	Melalui media pembelajaran TTS siswa kelas VII SMP STKIP Laboratorium Kota Jambi dapat mengidentifikasi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara.
	Masyarakat Indonesia Masa Hindu-Budha	Melalui media pembelajaran TTS siswa kelas VII SMP STKIP Laboratorium Kota Jambi dapat mengidentifikasi kerajaan-kerajaan di Indonesia pada masa Hindu-Budha
	Masyarakat Indonesia Masa Islam	Melalui media pembelajaran TTS siswa kelas VII SMP STKIP Laboratorium Kota Jambi dapat mengidentifikasi kerajaan-kerajaan di Indonesia pada masa Islam.

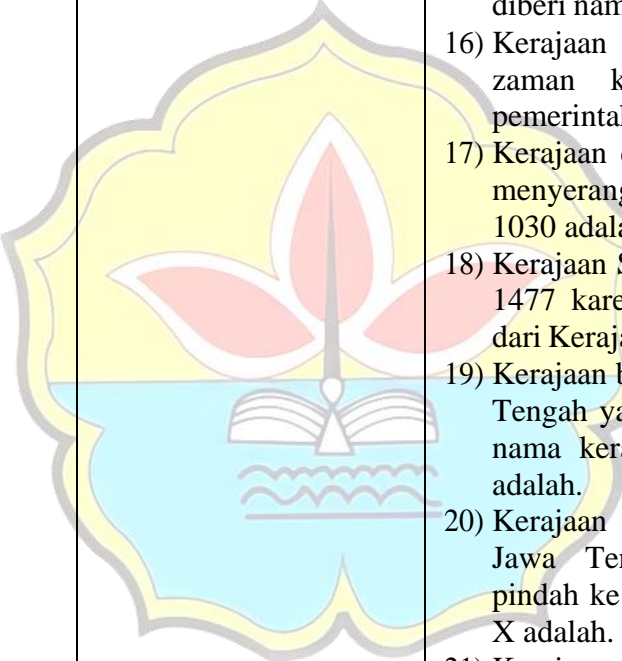
b) Penyusunan Pertanyaan dan Jawaban

Kegiatan ini dapat dikatakan merupakan kegiatan inti dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran TTS dalam materi sejarah kelas VII di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Karena pada intinya TTS merupakan suatu bentuk edukasi dalam permainan menjawab pertanyaan sesuai dengan kotak-kotak yang disediakan. Berikut ini dapat dilihat bentuk pertanyaan dan jawaban yang telah disusun sebagai produk media pembelajaran TTS.

Tabel 12. Susunan Pertanyaan dan Jawaban Produk Media Pembelajaran

Sub Materi	Jawaban	Pertanyaan
Masyarakat Indonesia Masa Praaksara	1) Mesozoikum 2) Punden 3) Kjekkenmoddinger 4) Menhir 5) Pelayaran 6) Bercadik 7) Animisme 8) Artefak	1) Zaman Hidupnya Dinosaurus 2) Berundak Bangunan Bertingkat Yang Dihubungkan Tanjakan Kecil 3) Sisa-Sisa Makanan Di Dapur Berupa Tumpukan Kerang 4) Bangunan Berupa Kubur Batu Berbentuk Seperti Lesung Dan

	<ul style="list-style-type: none"> 9) Dolmen 10) Periodisasi 11) Nomaden 12) Dinamisme 13) Fosil 14) Prasasti 15) Nekara 16) Mammuthus 17) Praaksara 	<ul style="list-style-type: none"> Diberi Tutup 5) Tradisi Bahari 6) Perahu Yang Kanan Kirinya Dipasang Alat Dari Bambu 7) Kepercayaan Terhadap Benda Gaib 8) Peralatan Kehidupan Masa Lalu 9) Bangunan Berupa Meja Batu 10) Persamaan Kata Pembabakan 11) Tidak Menetap 12) Kepercayaan Terhadap Roh Halus 13) Sisa-Sisa Tulang Belulang Manusia, Hewan, Dan Tumbuhan Yang Sudah Membatu 14) Peninggalan Berupa Tulisan Atau Naskah Kuno 15) Benda Hasil Zaman Logam 16) Gajah Purba 17) Zaman Manusia Belum Mengenal Tulisan
<p>Masyarakat Indonesia Masa Hindu-Budha</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1) Waisya 2) j.c van Leur 3) Kutai 4) Mulawarman 5) Tarunegara 6) Purnawarman 7) Tugu Batu 8) Pajajaran 9) Sanjaya 10) Dapunta Hyang Sri Janayasa 11) Tarusbawa 12) Sriwijaya 13) Maulana Yusuf 14) Kota Kapur 15) Srikerta 16) Balaputradewa 17) Colamandala 18) Majapahit 19) Kalingga 20) Mataram 21) BengawanSolo 22) Kediri 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Salah satu teori yang berpendapat Hindu masuk ke Indonesia melalui jalur perdagangan 2) Teori yang berpendapat Hindu masuk ke Indonesia melalui jalur Brahmana dikemukakan oleh 3) Kerajaan Hindu yang berlokasi di daerah Kalimantan Timur 4) Raja Kutai yang menyedekahkan 20.000 ekor sapi kepada kaum bangsawan 5) Kerajaan Hindu yang terletak di wilayah Jawa Barat. 6) Nama Raja dari Kerajaan Tarumanegara 7) Salah satu bukti dari awal adanya percampuran kebudayaan Indonesia dengan India pada masa lalu yaitu. 8) Pusat Pemerintahan Kerajaan Sunda adalah. 9) Raja yang membangun tempat pemujaan Dewa Siwa di daerah

	<p>23) Sriwijaya 24) Singasari 25) Mpu Gandring 26) Arca 27) Amoghapasa 28) Hutan Tarik 29) Raden Wijaya 30) Hayam Wuruk 31) Gajah Mada 32) Palapa 33) Bali</p> 	<p>Gunung Wukir adalah. 10) Pendiri Kerajaan Sriwijaya. 11) Menurut cerita Parahyangan, Kerajaan Sunda didirikan oleh. 12) Kerajaan bercorak Budha yang pernah berdri di Sumatra. 13) Kerajaan Banten berhasil mengalahkan Kerajaan Sunda pada tahun 1579 dipimpin oleh. 14) Prasasti yang berisi <i>Bumi Jawa tidak mau tunduk pada Sriwijaya</i> adalah. 15) Dapunta Hyang Jayanasa membangun sebuah taman yang diberi nama. 16) Kerajaan Sriwijaya mencapai zaman keemasannya dibawah pemerintahan. 17) Kerajaan dari India yang pernah menyerang India pada 1023 dan 1030 adalah kerajaan. 18) Kerajaan Sriwijaya berakhir pada 1477 karena mendapat serangan dari Kerajaan. 19) Kerajaan bercorak Budha di Jawa Tengah yang berasal dari sebuah nama kerajaan di India Selatan adalah. 20) Kerajaan yang semula berdiri di Jawa Tengah yang kemudian pindah ke Jawa Timur pada abad X adalah. 21) Kerajaan Mataram berdiri di wilayah aliran sungai. 22) Kerajaan yang bercorak agraris. 23) Kerajaan yang bercorak maritime 24) Kerajaan yang didirikan oleh Ken Arok tahun 1222 adalah. 25) Seorang ahli pembuat keris yang ditempa oleh Ken Arok adalah. 26) Kertanagara pada tahun 1286 mengirim ekspedisi ke Maharaja Melayu sambil membawa hadiah berupa. 27) Sebidang tanah yang subur tempat berdirinya Kerajaan</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>Majapahit adalah.</p> <p>28) Pendiri Kerajaan Majapahit adalah.</p> <p>29) Masa Keemasan Kerajaan Majapahit diperintah oleh raja yang bernama.</p> <p>30) Mahapatih dari Kerajaan Majapahit yang mengucapkan Sumpah Palapa. <i>Pantang bersenang-senang sebelum menyatukan Nusantara</i> merupakan isi dari sumpah.</p> <p>31) Prasasti tertanggal 1882M berisi pemberian izin kepada para biksu agama budha membuat pertapan di Bukit Cintamani adalah prasasti.</p>
Masyarakat Indonesia Masa Islam	<ol style="list-style-type: none"> 1) Buya Hamka 2) Persia 3) India 4) 10 Muharam 5) Barat 6) Samudera Pasai 7) Perkawinan 8) Kalijaga 9) Akulturasi 10) Tumpeng 11) Kesultanan 12) Sultan 13) Selat Malaka 14) Malik as-Shaleh 15) Perdagangan 16) Marcopolo 17) Ibnu Batutah 18) Ali Mughayat Syah 19) Turki Ustmani 20) Demak 21) Raden Patah 22) Pertanian 23) Wali Songo 24) Bonang 25) Brawijaya V 26) Fatahillah 27) Ageng Tirtayasa 28) Abdul Kahar 29) Makasar 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pendapat yang mengatakan bahwa Islam berasal dari tanah kelahirannya Mekah dikemukakan oleh. 2) Hoesein Djajadiningrat berpendapat bahwa Islam yang masuk ke Indonesia berasal dari. 3) Snouck Hurgronje para penyebar Islam di Indonesia berasal dari India 4) Kesamaan budaya dan tradisi yang berkembang antara masyarakat Persia dan Indonesia 5) Daerah yang pertama mendapat pengaruh Islam adalah daerah Indonesia bagian. 6) Kerajaan Islam yang pertama berdiri di daerah Indonesia bagian barat adalah. 7) Salah satu cara yang dilakukan dalam menyebarkan Islam di Indonesia yaitu. 8) Penyebaran Islam dilakukan melalui kesenian dilakukan oleh Sunan. 9) Percampuran dua kebudayaan adalah. 10) Bangunan Masjid Demak dan Masjid Banten pada bagian

	<p>30) Hasanuddin 31) Mataram 32) Grebeg 33) Banjar 34) Samudra</p>	<p>atapnya menggunakan model dari kebudayaan bangunan suci agama Hindu yang disebut atap.</p> <ol style="list-style-type: none"> 11) Kerajaan-Kerajaan bercorak Islam dikenal dengan sebutan. 12) Seseorang yang memegang kendali dalam pemerintahan Kesultanan disebut. 13) Kesultanan Samudra Pasai berbatasan langsung dengan jalur perdagangan yaitu. 14) Salah satu sultan dari Kesultanan Samudra Pasai. 15) Perekonomian masyarakat Samudera Pasai tergantung dari bidang. 16) Seorang pedagang dari Venesia yang singgah di Perlak tahun 1292 M adalah. 17) Seorang penjelajah dari Maroko yang pernah singgah di Samudera Pasai tahun 1345 dan 1346 M. 18) Kesultanan Aceh didirikan pada tahun 1513 M oleh Sultan. 19) Salah satu hubungan kerjasama Kesultanan Aceh dengan kesultanan Islam di Timur Tengah seperti. 20) Kesultanan yang berdiri di Pulau Jawa pada abad ke 5 M adalah. 21) Pendiri Kesultanan Demak adalah. 22) Kehidupan Ekonomi Kesultanan Demak bersumber pada bidang. 23) Penyebaran Islam di Pulau Jawa berkat adanya peran para wali yang dikenal dengan sebutan. 24) Salah satu anggota wali songo yang berasal dari Kesultanan Demak adalah Sunan. 25) Raden Patah merupakan anak dari raja terakhir kerajaan Majapahit yaitu Raja. 26) Pendiri dari Kesultanan Banten. 27) Tahun 1651-1682 Kesultanan
--	-----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>Banten berhasil mencapai puncak kejayaannya dibawah masa pemerintahan Sultan.</p> <p>28) Kesultanan Banten mulai mengalami kemunduran sejak terjadi perselisihan antara Sultan Ageng Tirtayasa dengan puteranya bernama.</p> <p>29) Kesultanan Islam yang berdiri di wilayah Sulawesi adalah Kesultanan.</p> <p>30) Tahun 1653-1669 Kesultanan Makasar mencapai kejayaan dibawah pemerintahan Sultan.</p> <p>31) Sutawijaya pada tahun 1575 M mendirikan Kesultanan.</p> <p>32) Kebudayaan yang berkembang di Mataram merupakan perpaduan unsur-unsur budaya Islam dengan budaya Hindu-Jawa yaitu upacara.</p> <p>33) Kesultanan Islam yang berdiri pada abad 16 M di wilayah Kalimantan Selatan adalah Kesultanan.</p> <p>34) Kesultanan Banjar didirikan oleh Sultan</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

c. Menyusun Instrumen Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, instrument sangat dibutuhkan yang berguna dalam memperoleh data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini instrument yang digunakan selama proses penelitian dan pengembangan dilaksanakan seperti, angket tim ahli, angket siswa, wawancara terbuka, observasi, dan dokumentasi.

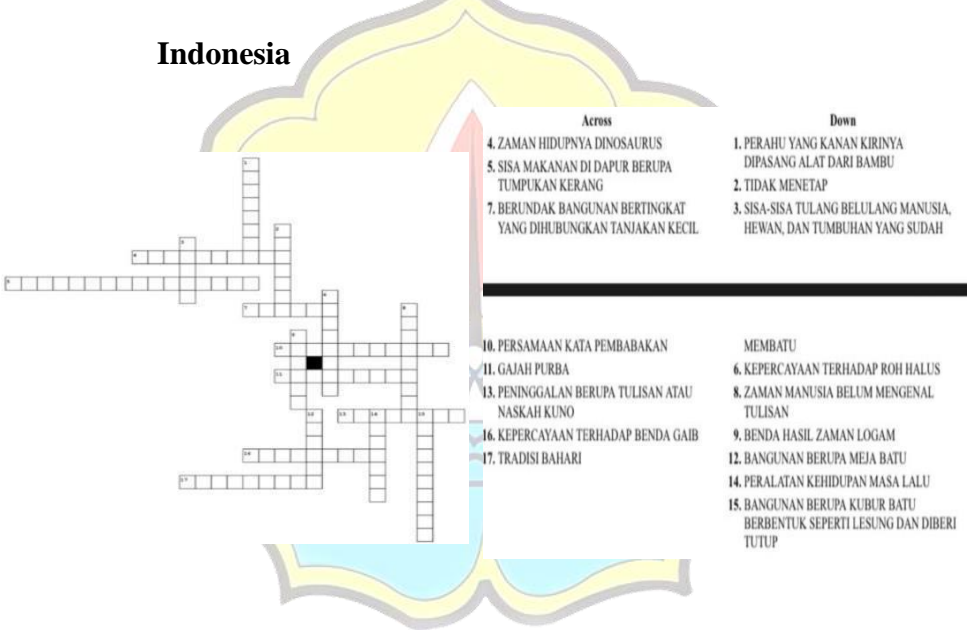
3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan peneliti pada tahap pengembangan atau *development* yakni proses mengaplikasikan atau mewujudkan apa yang telah disusun pada tahap desain. Tahap ini dapat dikatakan proses menciptakan suatu produk media

pembelajaran TTS melalui aplikasi *website*. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran TTS yang ditujukan untuk pengguna khususnya pada siswa kelas VII SMP, namun tidak menutup kemungkinan juga bisa digunakan untuk siswa tingkat atas dan umum. Melalui *website crooswordlabs.com* membantu peneliti dalam menciptakan produk media pembelajaran TTS tersebut. Di bawah ini merupakan tampilan awal dari produk media pembelajaran sebelum diserahkan ke tim ahli untuk diberi penilaian.

Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran TTS Materi Masa Praaksara di

Indonesia



Across

4. ZAMAN HIDUPNYA DINOSAURUS

5. SISA MAKANAN DI DAPUR BERUPA TUMPUKAN KERANG

7. BERUNDAK BANGUNAN BERTINGKAT YANG DIHUBUNGKAN TANJAKAN KECIL

10. PERSAMAAN KATA PEMBABAKAN

11. GAJAH PURBA

13. PENINGGALAN BERUPA TULISAN ATAU NASKAH KUNO

16. KEPERCAYAAN TERHADAP BENDA GAIB

17. TRADISI BAHARI

Down

1. PERAHU YANG KANAN KIRINYA DIPASANG ALAT DARI BAMBUI

2. TIDAK MENETAP

3. SISA-SISA TULANG BELULANG MANUSIA, HEWAN, DAN TUMBUHAN YANG SUDAH MEMBATU

6. KEPERCAYAAN TERHADAP ROH HALUS

8. ZAMAN MANUSIA BELUM MENGENAL TULISAN

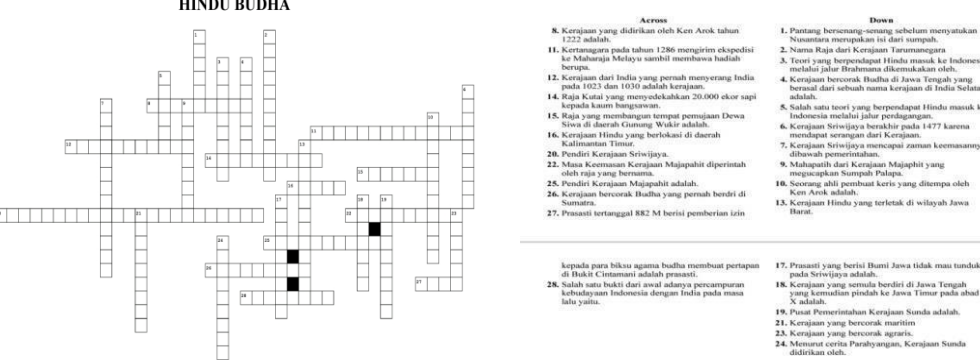
9. BENDA HASIL ZAMAN LOGAM

12. BANGUNAN BERUPA MEJA BATU

14. PERALATAN KEHIDUPAN MASA LALU

15. BANGUNAN BERUPA KUBUR BATU BERBENTUK SEPERTI LESUNG DAN DIBERI TUTUP

HINDU BUDHA



Across

8. Kerajaan yang didirikan oleh Ken Arok tahun 1222 adalah

11. Kertanegara pada tahun 1286 mengirim ekspedisi ke Malakaja-Malaya untuk membawa budi-budha

12. Kerajaan dari India yang pernah menyengat India pada 1023 dan 1030 adalah kerajaan

14. Raja Kutai yang menyedekahkan 20.000 ekor sapi kepada kaum bangsawan

15. Raja yang membangun tempat pemujaan Dewa Siwa di daerah Gunung Wukir adalah

16. Kerajaan Hindu yang berlokasi di daerah Kalimantan Timur

20. Penderita Kerajaan Sriwijaya

22. Masa Keemasan Kerajaan Majapahit diperintah oleh raja yang bernama

25. Penderita Kerajaan Majapahit adalah

26. Kerajaan bercorak Budha yang pernah berdiri di Sumatra

27. Prasasti tertanggal 882 M berisi pemberian izin kepada para biksu agama budha membuat pertapan di Bukit Citandami adalah prasasti

28. Salah satu bukti dari awal adanya percampuran kebudayaan Indonesia dengan India pada masa lalu yaitu

Down

1. Peninggalaan berwujud sebelum menyatukan Nusantara merupakan isi dari sumpah

2. Nama Raja dari Kerajaan Tarumanegara

3. Teori yang berpendapat Hindu masuk ke Indonesia melalui jalur Brahmana dikemukakan oleh

4. Kerajaan bercorak Budha di Jawa Tengah yang berasal dari sebuah nama kerajaan di India Selatan adalah

5. Salah satu teori yang berpendapat Hindu masuk ke Indonesia melalui jalur perdagangan

6. Kerajaan Sriwijaya berakhir pada 1477 karena mendapat serangan dari Kerajaan

7. Kerajaan Sriwijaya mencapai zaman keemasannya dibawah pemerintahan

9. Mahapatih dari Kerajaan Majapahit yang mengaspikan Sumrah Palapa

10. Seorang ahli pembuat keris yang ditempa oleh Ken Arok adalah

13. Kerajaan Hindu yang terletak di wilayah Jawa Barat

17. Prasasti yang berisi Bumi Jawa tidak mau tunduk pada Sriwijaya adalah

18. Kerajaan yang serola berdiri di Jawa Tengah yang kemalitan pindah ke Jawa Timur pada abad X adalah

19. Pusat Pemerintahan Kerajaan Sunda adalah

21. Kerajaan yang bercorak maritim

23. Kerajaan yang bercorak agraris

24. Menurut cerita Parahyangan, Kerajaan Sunda didirikan oleh

4) Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini, uji coba produk media dilakukan adapun kegiatan yang dilakukan yaitu validasi media dari Satriyo Pamungkas, M.Pd dan ahli materi Deki Syaputra ZE, M.Hum. Validasi media dan validasi materi dilakukan secara tatap muka. Setelah tahap validasi dilanjutkan tahap uji coba produk di lapangan yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba media pembelajaran TTS sejarah dilakukan di SMP Laboratorium STKIP Jambi.

a) Penyajian Data Validasi Media

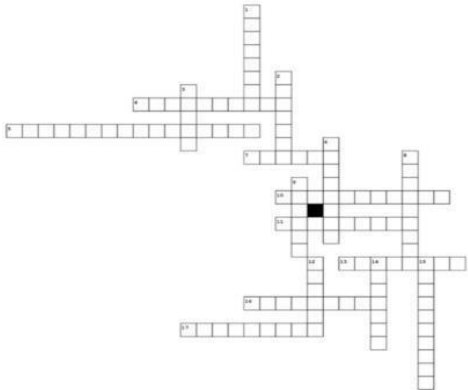

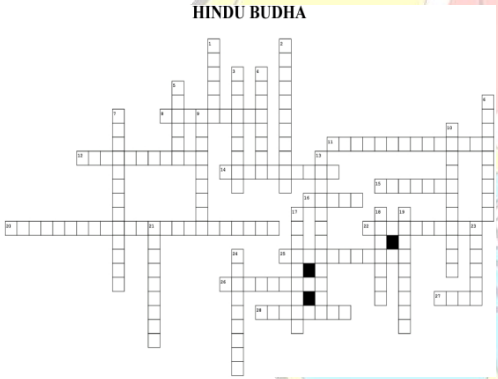
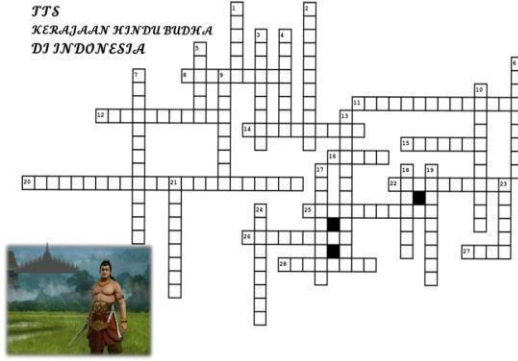
1. Validasi Media Tahap Pertama

Tabel 13 : Validasi Media Tahap I

No	Aspek	Nilai	Kategori
1	Tampilan media	73%	Cukup
2	Penggunaan	60%	Cukup
3	Warna	60%	Baik
4	Gambar	53%	Cukup
5	Huruf	60%	Baik
Jumlah Rata Rata		61,2%	Cukup

Saran dan komentar secara keseluruhan yakni diberi warna pada bakcraound gambar dan diberi gambar yang berhubungan dengan materi pembahasan. Dari hasil tinjauan dan tanggapan dari ahli media pada evaluasi tahap pertama, peneliti melakukan revisi produk yang telah disarankan. Setelah di revisi bentuk dari media tersebut dapat di lihat dibawah ini :

Tabel 14: Sebelum Dan Sesudah Setelah Di Revisi Ahli Media Tahap Kedua

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

2. Validasi Tahap Kedua

Tabel 15 : Penilaian Ahli Media Tahap Kedua

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Kelayakan
1	Tampilan media	86%	Sangat Baik
2	Penggunaan	93%	Baik
3	Warna	86%	Sangat baik
4	Gambar	86%	Sangat baik

5	Huruf	93%	Sangat baik
Jumlah Rata-Rata		88,8%	Sangat baik

b) Penyajian data validasi materi




1. Validasi materi tahap Pertama

Tabel 16: Validasi materi Tahap I

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kelayakan
1	Materi	70%	Cukup
2	Bahasa	80%	Cukup
Jumlah Rata-Rata		75%	Cukup

Saran dan komentar secara keseluruhan yang diberikan oleh ahli materi
 Sesuaikan soal pertanyaan dengan materi pembahasan serta berikan juga tujuan
 dari pembelajaran pada lembar TTS. Dari hasil tinjauan dan tanggapan dari ahli
 materi pada evaluasi tahap pertama, peneliti melakukan revisi produk yang telah
 disarankan. Setelah di revisi bentuk dari media tersebut dapat di lihat sebagai
 berikut :

Tabel 17. Sebelum dan Sesudah revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>TTS MASA PRAAKSARA DI INDONESIA</p> 	<p>MENDATAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. ZAMAN HIDUPNYA DINOSAURUS 5. SISA MAKANAN DI DAPUR BERUPA TUMPUKAN KERANG 7. BERUNDAK BANGUNAN BERTINGKAT YANG DIHUBUNGKAN TANJAKAN KECIL 10. PERSAMAAN KATA PEMBABAKAN 11. CAJAH PURBA 13. PENINGGALAN BERUPA TULISAN ATAU NASKAH KUNO 16. KEPERCAYAAN TERHADAP BENDA GAIB 17. TRADISI BAHARI <p>MENURUN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PERAHU YANG KANAN KIRINYA DIPASANG ALAT DARI BAMBUI 2. TIDAK MENETAP 3. SISA-SISA TULANG BELULANG MANUSIA, HEWAN, DAN TUMBUHAN YANG SUDAH MEMBATU 6. KEPERCAYAAN TERHADAP ROH HALUS 8. ZAMAN MANUSIA BELUM MENGENAL TULISAN 9. BENDA HASIL ZAMAN LOGAM 12. BANGUNAN BERUPA MEJA BATU 14. PERALATAN KEHIDUPAN MASA LALU 15. BANGUNAN BERUPA KUBUR BATU BERBENTUK SEPERTI LESUNG DAN DIBERI TULUP <p>TUJUAN PEMBELAJARAN: MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN TTS, SISWA KELAS VII DAPAT MENGENAL MASA PRAAKSARA DI INDONESIA</p>
<p>TTS KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA</p> 	<p>TTS KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA</p>  <p>TUJUAN PEMBELAJARAN: MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN TTS, SISWA KELAS VII DAPAT MENGENAL KERAJAAN-KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA</p>

2. Validasi materi tahap Kedua

Tabel 18: Validasi materi Tahap 2

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kelayakan
1	Materi	90%	Sangat baik
2	Bahasa	90%	Sangat Baik
Jumlah Rata-Rata		90%	Sangat baik

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah produk media pembelajaran TTS dinilai oleh tim ahli, untuk selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelayakan produk untuk digunakan pada siswa kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi yang berjumlah 4 orang siswa. Yang selanjutnya diberikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian dari produk media pembelajaran tersebut. Adapun hasil dari penilaian siswa terhadap produk tersebut dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 19: Penilaian Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran TTS

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kelayakan
1	Tampilan Media	76,67	Baik
2	Bahasa	86,66	Sangat Baik
3	Warna	81,67	Sangat Baik
4	Gambar	98,33	Sangat Baik
5	Materi	95,00	Sangat Baik
Jumlah Rata-Rata		87,67	Sangat Baik

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi dari adanya temuan permasalahan yang terjadi di SMP Laboratorium STIKIP Kota Jambi khususnya di kelas VII dalam proses pembelajaran IPS untuk materi sejarah masih belum maksimal. Keadaan itu terjadi disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran pendukung lain yang dapat dimanfaatkan oleh guru selain buku paket, ditambah dengan jumlah siswa yang tergolong sedikit hanya berjumlah empat orang. Hal ini akan membuat siswa merasa bosan yang pada akhirnya berdampak pada ketercapaian siswa dalam mencapai standar kompetensi. Oleh karena itu, berdasarkan hasil dari studi pendahuluan tersebut, penulis mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini yakni berupa teka-teki silang (TTS) yang dikemas dari materi Sejarah Indonesia dari Masa Prasejarah, Hindu-Budha, dan Islam. Produk media pembelajaran tersebut akan dihasilkan melalui beberapa tahapan yang penulis adopsi dari tahapan pengembangan model Lee and Owens yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

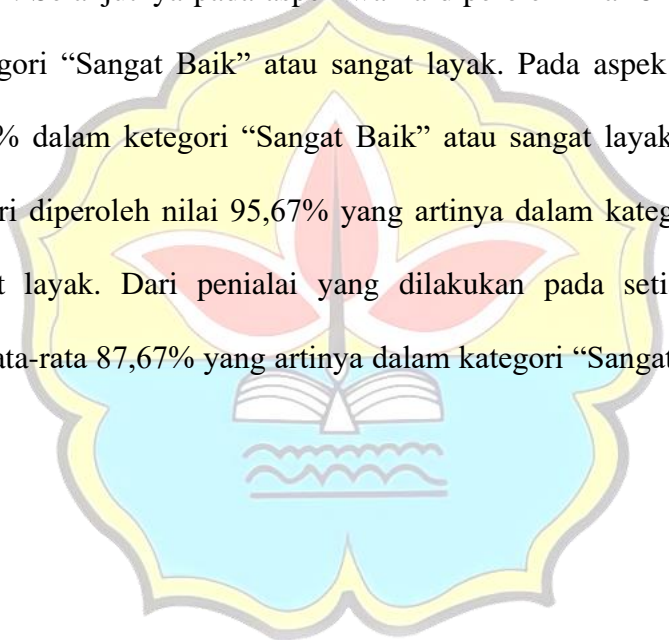
Tahap awal yakni tahap *analysis*, pada tahap ini penulis melakukan studi pendahuluan untuk melihat proses dan cara belajar dan mengajar di sekolah pada kelas VII SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Tahap selanjutnya *design*, pada tahap ini penulis membuat rancangan media yang disesuaikan dengan materi, siswa, dan kondisi sekolah. Tahap ketiga *development*, pada tahap ini

apa yang sudah dirancang sebelumnya oleh penulis dituangkan kedalam suatu aplikasi web... agar memperoleh bentuk dari media pembelajaran, yang selanjutnya akan diedit dan direvisi oleh penulis. Tahap keempat *implementation*, pada tahap ini penulis memberikan produk media pembelajaran TTS model pertama kepada tim ahli untuk memberikan penilaian dan komentar sebelum produk dilakukan uji cobakan dilapangan. Tahap terakhir *evaluation*, pada tahap ini dilakukan penulis sampai tahap uji coba produk di lapangan.

Berdasarkan hasil penilaian produ media pembelajaran TTS oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan materi diperoleh nilai sebagai berikut:

- 1) Validator media dilakukan sebanyak dua kali dan satu kali revisi produk. Pada penilaian tahap pertama diperoleh nilai 61,2% artinya dalam kategori "*Baik*". Saran yang diberikan oleh ahli media menjadi masukkan penulis untuk melakukan revisi produk. Penilaian produk tahap kedua diperoleh nilai 88,8% artinya dalam ketegori "*Sangat Baik*".
- 2) Validator materi dilakukan sebanyak dua kali dan satu kali revisi produk. Pada penilaian tahap pertama diperoleh nilai 75% artinya dalam kategori "*Baik*". Saran yang diberikan oleh ahli media menjadi masukkan penulis untuk melakukan revisi produk. Penilaian produk tahap kedua diperoleh nilai 90% artinya dalam ketegori "*Sangat Baik*".

Setelah tim ahli selesai melakukan penilaian terhadap produk media pembelajaran TTS dinyatakan layak untuk dilakukan uji cobakan lapangan kepada siswa. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan oleh penulis sebanyak satu kali dengan jumlah siswa empat orang. Hasil dari penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran TTS yang terdiri dari lima aspek penilaian. Perolehan nilai pada aspek tampilan media diperoleh nilai 76,67% yang artinya dalam kategori “Baik” atau layak. Pada aspek bahasa 86,66% dalam kategori “Sangat Baik” atau sangat layak. Selanjutnya pada aspek warna diperoleh nilai 81,67% yang artinya dalam kategori “Sangat Baik” atau sangat layak. Pada aspek gambar diperoleh nilai 98,33% dalam kategori “Sangat Baik” atau sangat layak. Berikutnya pada aspek materi diperoleh nilai 95,67% yang artinya dalam kategori “Sangat Baik” atau sangat layak. Dari penialai yang dilakukan pada setiap aspek tersebut diperoleh rata-rata 87,67% yang artinya dalam kategori “Sangat Baik” atau sangat layak.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran TTS yang dilakukan di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi, maka dapat diambil suatu simpulan oleh penulis sebagai berikut:

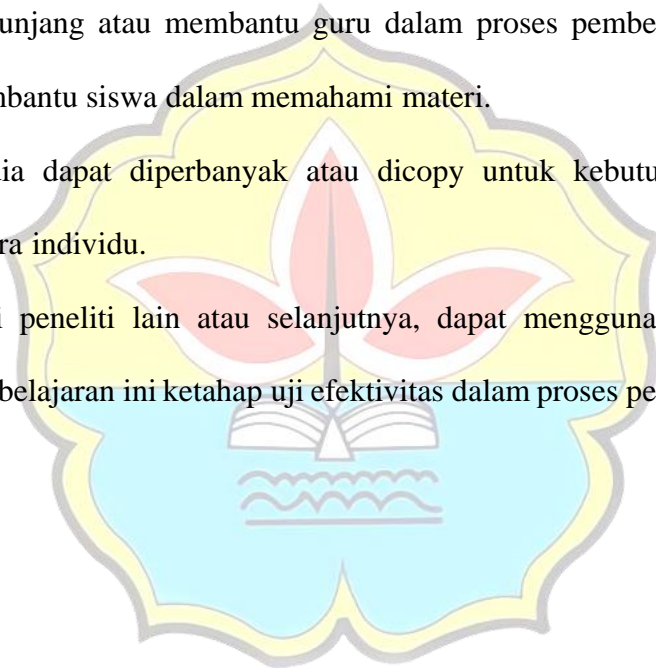
1. Pengembangan produk media pembelajaran TTS sebagai media pembelajaran sejarah dengan materi Kehidupan Masyarakat Indonesia dari Masa Prasejarah, Hindu-Buddha, dan Islam pada kelas VII SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi dengan mengadopsi tahapan atau langkah-langkah pengembangan model Lee and Owens yang dikenal dengan istilah model ADDIE terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk media pembelajaran yang dihasilkan menggabungkan unsure media seperti garis, gambar, warna dan tulisan yang akhirnya menghasilkan suatu media pembelajaran yaitu teka-teki silang.
2. Media yang dibuat tergolong efisien dan membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS kelas VII khususnya pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Prasejarah, Hindu-Buddha, dan Islam. Hasil penilaian uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa diperoleh nilai 76,67% pada aspek tampilan media, 86,66% pada aspek bahasa, 81,67% pada aspek warna, 98,33% pada aspek gambar, dan 95,67% pada aspek

materi, sehingga diperoleh rata-rata 87,67% yang artinya dalam kategori “Sangat Baik” atau sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan apa yang telah disimpulkan diatas oleh peneliti, maka peneliti ingin memberikan saran yakni:

1. Media pembelajaran TTS dapat digunakan hanya sebagai media untuk menunjang atau membantu guru dalam proses pembelajaran sejarah dan membantu siswa dalam memahami materi.
2. Media dapat diperbanyak atau dicopy untuk kebutuhan belajar siswa secara individu.
3. Bagi peneliti lain atau selanjutnya, dapat menggunakan produk media pembelajaran ini ketahap uji efektivitas dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- _____2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arofah, S.J.N. & Efendi, M. 2015. *Media Permainan Teka-Teki Silang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 2(1), 39-43.
- Abdullah. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Abdullah, Ramli. 2015. *Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kelas Mata Pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah. Latnida Journal*, Vol. 3 No. 2, hlm. 171-172.
- Arsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Dwiyogo, Wasis D. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Raja Grafindo.
- Gazalba. 1966. *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu untuk Meningkatkan Tingkat Pengetahuan Menengah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bhratara.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni. Mulyasa.

- Ismaun. 1993. *Modul Ilmu pengetahuan Sosial 9: Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ihsan, Fuad. 2011. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Irham, Muhammad & Novan Ardy Wiyani. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta : Grasindo.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- M. Rusdi. 2018. *Penelitian desain dan pengembangan pendidikan*. Yogyakarta: Rajagrafindo.
- Maliki, Zainuddin. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Puskur. 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Sosial Sekolah Dasar*. Jakarta: Balitbang Dediknas.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Septiana, Dian. 2016. Penggunaan Media Teka-Teki Silang Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Srirahayu. 2019. Pengembangan Media Teka-Teki Silang pada Materi tata nama senyawa di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. *Skripsi*: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Bandar Aceh.

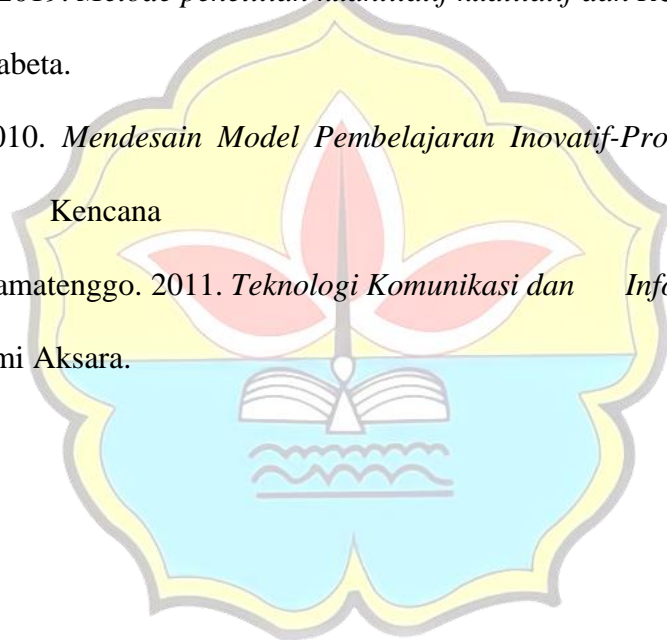
Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group.

Setyosari. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

Uno dan Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.



LAMPIRAN I. SK PEMBIMBING



Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

NOMOR 1223 TAHUN 2022

Tentang
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

- Membaca : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah pada Tanggal 14 Oktober 2022 tentang usul Judul dan Pembimbing Skripsi.
- Menimbang : a. Bahwa penulisan skripsi oleh para mahasiswa perlu diarahkan dan dibimbing oleh para tenaga edukatif baik dari segi teknis maupun dari segi materi,
b. Bahwa untuk maksud tersebut pada huruf (a) perlu penunjukan oleh Dekan, yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- 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 Nomor 04 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Surat Perintah Dirjen Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor : 0307/E.E3/KP.07.00/2022 Tanggal 31 Maret 2022 tentang Pengangkatan Pejabat Sementara Rektor Universitas Batanghari;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Batanghari Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perpanjangan Masa Tugas Pejabat Pada Jabatan Wakil Rektor, Dekan, Kepala Unit Kerja di Lingkungan Universitas Batanghari.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Bahwa terhitung tanggal 25 Oktober 2022 s.d 25 April 2023 menunjuk Saudara :
1. Satriyo Pamungkas, M.Pd.
2. Deki Syaputra, ZE, M.Hum.
Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II skripsi dari mahasiswa dibawah ini :

NAMA	NPM / PRODI.	JUDUL SKRIPSI
ADE LIANI	1800887201024 Pendidikan Sejarah	PENGEMBANGAN TEKA-TEKI SILANG PADA PEMBELAJARAN MATERI SEJARAH DI SMP LABORATORIUM KOTA JAMBI.

Dengan ketentuan apabila waktu yang telah ditentukan tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya maka Surat Keputusan diperbaharui.

DITETAPKAN DI J A M B I
PADA TANGGAL : 26 Oktober 2022




Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 1021036502

Lampiran :

1. Rektor
2. Wakil Rektor I
3. Yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan.
4. Arsip.

LAMPIRAN II. Media Pembelajaran

TTS
MASA PRAAKSARA
DI INDONESIA



MENDATAR

4. ZAMAN HIDUPNYA DINOSAURUS
5. SISA MAKANAN DI DAPUR BERUPA TUMPUKAN KERANG
7. BERUNDAK BANGUNAN BERTINGKAT YANG DIHUBUNGKAN TANJAKAN KECIL
10. PERSAMAAN KATA PEMBABAKAN
11. GAJAH PURBA
13. PENINGGALAN BERUPA TULISAN ATAU NASKAH KUNO
16. KEPERCAYAAN TERHADAP BENDA GAIB
17. TRADISI BAHARI

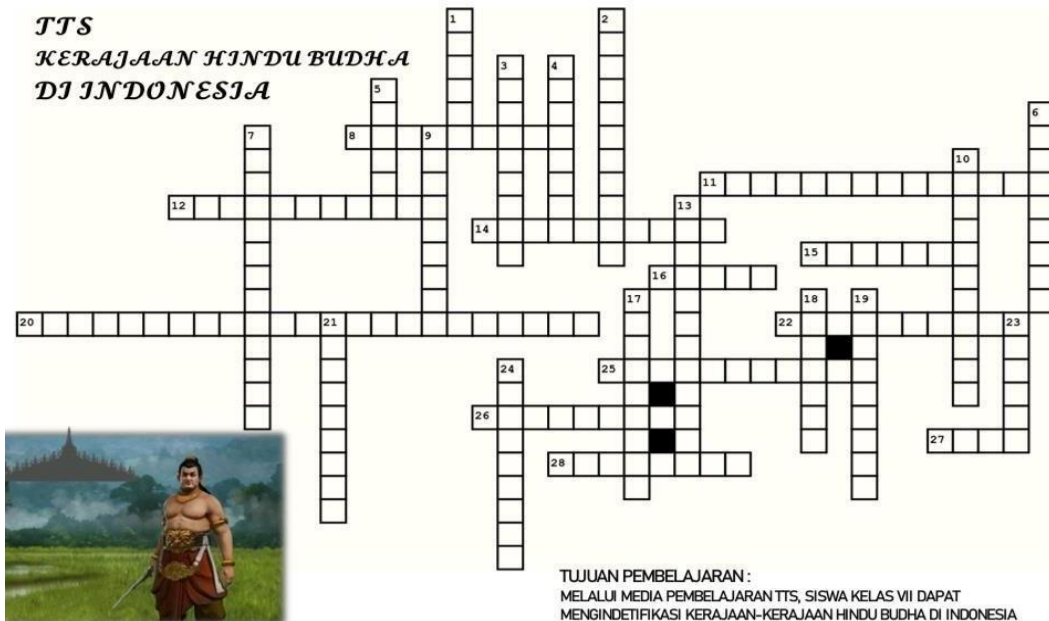
MENURUN

1. PERAHU YANG KANAN KIRINYA DIPASANG ALAT DARI BAMBU
2. TIDAK MENETAP
3. SISA-SISA TULANG BELULANG MANUSIA, HEWAN, DAN TUMBUHAN YANG SUDAH MEMBATU
6. KEPERCAYAAN TERHADAP ROH HALUS
8. ZAMAN MANUSIA BELUM MENGENAL TULISAN
9. BENDA HASIL ZAMAN LOGAM
12. BANGUNAN BERUPA MEJA BATU
14. PERALATAN KEHIDUPAN MASA LALU
15. BANGUNAN BERUPA KUBUR BATU BERBENTUK SEPERTI LESUNG DAN DIBERI TUTUP

TUJUAN PEMBELAJARAN :

MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN TTS, SISWA KELAS VII DAPAT MENGIDENTIFIKASI MASA PRAAKSARA DI INDONESIA

TTS
KERAJAAN HINDU BUDHA
DI INDONESIA



TUJUAN PEMBELAJARAN :
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN TTS, SISWA KELAS VII DAPAT
MENGINDEFIKASI KERAJAAN-KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA

MENDATAR

8. Kerajaan yang didirikan oleh Ken Arok tahun 1222 adalah.
11. Kertanagara pada tahun 1286 mengirim ekspedisi ke Maharaja Melayu sambil membawa hadiah berupa.
12. Kerajaan dari India yang pernah menyerang India pada 1023 dan 1030 adalah kerajaan.
14. Raja Kutai yang menyedekahkan 20.000 ekor sapi kepada kaum bangsawan.
15. Raja yang membangun tempat pemujaan Dewa Siwa di daerah Gunung Wukir adalah.
16. Kerajaan Hindu yang berlokasi di daerah Kalimantan Timur.
20. Pendiri Kerajaan Sriwijaya.
22. Masa Keemasan Kerajaan Majapahit diperintah oleh raja yang bernama.
25. Pendiri Kerajaan Majapahit adalah.
26. Kerajaan bercorak Budha yang pernah berdiri di Sumatra.
27. Prasasti tertanggal 882 M berisi pemberian izin kepada para biksu agama budha membuat pertapan di Bukit Cintamani adalah prasasti.
28. Salah satu bukti dari awal adanya percampuran kebudayaan Indonesia dengan India pada masa lalu yaitu.

MENURUN

1. Pantang bersenang-senang sebelum menyatukan Nusantara merupakan isi dari sumpah.
2. Nama Raja dari Kerajaan Tarumanegara
3. Teori yang berpendapat Hindu masuk ke Indonesia melalui jalur Brahmana dikemukakan oleh.
4. Kerajaan bercorak Budha di Jawa Tengah yang berasal dari sebuah nama kerajaan di India Selatan adalah.
5. Salah satu teori yang berpendapat Hindu masuk ke Indonesia melalui jalur perdagangan.
6. Kerajaan Sriwijaya berakhir pada 1477 karena mendapat serangan dari Kerajaan.
7. Kerajaan Sriwijaya mencapai zaman keemasannya dibawah pemerintahan.
9. Mahapatih dari Kerajaan Majapahit yang mengucapkan Sumpah Palapa.
10. Seorang ahli pembuat keris yang ditempa oleh Ken Arok adalah.
13. Kerajaan Hindu yang terletak di wilayah Jawa Barat.
17. Prasasti yang berisi Bumi Jawa tidak mau tunduk pada Sriwijaya adalah.
18. Kerajaan yang semula berdiri di Jawa Tengah yang kemudian pindah ke Jawa Timur pada abad X adalah.
19. Pusat Pemerintahan Kerajaan Sunda adalah.
21. Kerajaan yang bercorak maritim
23. Kerajaan yang bercorak agraris.
24. Menurut cerita Parahyangan, Kerajaan Sunda didirikan oleh.

LAMPIRAN III. DOKUMENTASI



LAMPIRAN IV. SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMP LABORATORIUM STKIP KOTA JAMBI
Jl. Slamet Riyadi No. 1, RT. 4, Sungai Putri, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi

SURAT KETERANGAN

Nomor : 118 / Smpl STKI p-151 / tahun 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Laboratorium STKIP Kota Jambi dengan ini menerangkan bahwa :

NAMA : ADE LIANI
NIM : 1800887201024
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Telah melaksanakan penelitian di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi yang dilaksanakan tanggal 18-20 Januari 2023 dengan judul penelitian :

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP LABORATORIUM KOTA JAMBI TA 2022/2023"

Demikianlah surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Jambi, 01 Februari 2023



LAMPIRAN V. KARTU BIMBINGAN

KARTU BIMBINGAN II (DUA)
SKRIPSI

NAMA MAHASISWA :

NIM :

PERUSAHAAN :

PEMBIMBING SKRIPSI II :

TANGGAL BIMBINGAN :

REVISI SKRIPSI :

No	Tanggal Bimbingan	Uraian Bimbingan Skripsi	Paraf Pembimbing

Tanggal Persetujuan Ujian Sidang Skripsi :

Pembimbing Skripsi II

.....

KARTU BIMBINGAN I (SATU)

SKRIPSI

NAMA MAHASISWA

NO

URUSAN

BIMBING SKRIPSI I

TANGGAL BIMBINGAN

LOKUS SKRIPSI

No	Tanggal Bimbingan	Uraian Bimbingan Skripsi	Paraf Pembimbing
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Tanggal Persetujuan Ujian Sidang Skripsi :

Pembimbing Skripsi I

.....

LAMPIRAN VII. SK SIDANG SKRIP

LAMPIRAN I : SK DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 NOMOR : 32 TAHUN 2023
 TENTANG : PENETAPAN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI
 PENDIDIKAN SEJARAH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK
 2022/2023 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS BATANGHARI

Program Studi : Pendidikan Sejarah
 Tempat Ujian : Ruang Lab. Microteaching / FKIP.I

No.	Hari/Tanggal/Pukul	Nama/No. Mahasiswa	Penguji
1.	Kamis, 16 Februari 2023 08.00 - 10.00 WIB	Nama : Ahmad Rifa'i NPM : 1800887201014	Ketua Penguji : Deki Saputra ZE, M.Hum. Sekretaris : Satriyo Pamungkas, M.Pd. Penguji Utama : Drs. Arif Rahim, M.Hum. Penguji : Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum
2.	10.00 - 12.00 WIB	Nama : Mayada NPM : 1900887201027	Ketua Penguji : Satriyo Pamungkas, M.Pd. Sekretaris : Deki Saputra ZE, M.Hum. Penguji Utama : Drs. Arif Rahim, M.Hum. Penguji : Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum
3.	13.00 - 14.00 WIB	Nama : Ira Purnama NPM : 1900887201013	Ketua Penguji : Satriyo Pamungkas, M.Pd. Sekretaris : Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum Penguji Utama : Drs. Arif Rahim, M.Hum. Penguji : Deki Saputra ZE, M.Hum.
4.	14.00 - 16.00 WIB	Nama : Ade Liani NPM : 1800887201024	Ketua Penguji : Satriyo Pamungkas, M.Pd. Sekretaris : Deki Saputra ZE, M.Hum. Penguji Utama : Drs. Arif Rahim, M.Hum. Penguji : Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum.
5.	16.00 - 18.00 WIB	Nama : Riko Darmawan NPM : 1900887201011	Ketua Penguji : Satriyo Pamungkas, M.Pd. Sekretaris : Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum Penguji Utama : Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum Penguji : Deki Saputra ZE, M.Hum.
6.	Jum'at, 17 Februari 2023 08.00 - 10.00 WIB	Nama : Yessica Agustin Tampubolon NPM : 1700887201003	Ketua Penguji : Siti Heidi Karmela, SS., MA Sekretaris : Nur Agustiniingsih, M.Pd Penguji Utama : Satriyo Pamungkas, M.Pd. Penguji : Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum
7.	10.00 - 12.00 WIB	Nama : Ade Putri Pramayanti NPM : 1700887201010	Ketua Penguji : Siti Heidi Karmela, SS., MA Sekretaris : Drs. Ujang Hariadi Penguji Utama : Satriyo Pamungkas, M.Pd. Penguji : Deki Saputra ZE, M.Hum.
8.	13.00 - 15.00 WIB	Nama : Andi Rudi Wardana NPM : 1800887201023	Ketua Penguji : Satriyo Pamungkas, M.Pd. Sekretaris : Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum Penguji Utama : Deki Saputra ZE, M.Hum. Penguji : Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum

Ditetapkan di : Jambi
 Pada Tanggal : 15 Februari 2023



Dr. H. Abdoo Gafar, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 1021036502

