

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG
PADA PEMBELAJARAN IPS SECARA DARING KELAS VIII SMP
MATERI MASA PENJAJAHAN**

**CROSS PUZZLE MEDIA DEVELOPMENT ON IPS LEARNING IN CLASS VIII SMP
COLOMINATION TIME MATERIALS**

Rizal Rahmanto dan Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd
Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
Email : rizalrahmanto.2017@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah : 1) mengembangkan media teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring SMP materi masa penjajahan yang diperuntukkan untuk siswa kelas VIII ; 2) mengetahui tanggapan dan pendapat siswa serta kelayakan dari produk media teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring kelas VIII materi masa penjajahan. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Peneliti membatasi pada prosedur penelitian pada tahap uji coba pemakaian dan penyempurnaan produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tahapan uji coba produk dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran IPS kelas VIII, serta 3 tahapan uji coba yakni perorangan, terbatas, dan utama di kelas VIII SMP Negeri 2 Berbah. Hasil dari penelitian pengembangan menunjukkan kelayakan dari produk media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring SMP materi masa penjajahan berdasarkan, a) hasil validasi ahli materi rata-rata skor 4,13, b). validasi ahli media dengan rata-rata skor 4,0, c) penilaian oleh guru pengampu mata pelajaran IPS dengan rata-rata skor 4,42 , d.) tanggapan dari siswa pada uji coba perorangan dengan rata-rata skor 4,49, e). uji coba terbatas dengan rata-rata skor 4,39 atau kategori “sangat baik” , f). uji coba lapangan utama dengan rata-rata skor 4,30 . Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring kelas VIII SMP materi masa penjajahan dinyatakan layak dan dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran IPS. Kata kunci : *pengembangan media, teka teki silang, IPS*

ABSTRACT

The objectives of this development research are: 1) to develop crossword puzzles for online social studies learning in junior high school during the colonial period for students of class VIII; 2) find out the responses and opinions of students as well as the feasibility of crossword puzzle media products in online social studies learning for class VIII colonial period material. Research using research and development methods from Borg & Gall. The researcher limits the research procedure to the stage of trial use and product refinement. Validation was carried out by material experts and media experts. The product trial stage was carried out by a social studies subject teacher in class VIII, as well as 3 stages of trial, namely individual, limited, and primary in class VIII of SMP Negeri 2 Berbah. The results of the development research show the feasibility of crossword puzzle learning media products in online social studies learning for junior high schools during the colonial period based on, a) the results of expert validation of the material with an average score of 4.13, b). media expert validation with an average score of 4.0, c) assessment by social studies subject teachers with an average score of 4.42, d.) responses from students on individual trials with an average score of 4.49, e). limited trial with an average score of 4.39 or "very good" category, f). the main field trial with an average score of 4.30. Based on the results of these data, it can be concluded that the development of crossword puzzle learning media in online social studies learning for class VIII SMP material during the colonial period is declared feasible and can be used as social studies learning media.

Keywords: media development, crossword puzzles, Social Studies

PENDAHULUAN

Pendidikan di era saat ini telah bertransformasi dengan cepat dan pesat serta teknologi pada pendidikan memberikan kontribusi besar terhadap dunia pendidikan lebih khusus pada era revolusi industri 4.0. Perubahan di bidang pendidikan akan berdampak pada pembelajaran yang berupa metode pembelajaran, cara mengajar, strategi pembelajaran yang dipakai dan juga media pembelajaran yang disesuaikan.

Revolusi industri 4.0 ini merupakan tantangan dalam seluruh bidang ilmu secara khusus bidang pendidikan (Nurhayati, 2020: 141). Dalam memberikan pembelajaran di sekolah guru sebagai pendidik harus mengetahui karakter dari setiap masing masing peserta didik. Hal tersebut guna menentukan model, strategi, atau media yang tepat yang diberikan untuk anak. Guru memegang peranan penting dalam pembelajaran harus mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa (Wulandari dan Safitri, 2017 : 81).

Media yang diberikan kepada peserta didik harus menyesuaikan pada kemampuan dan juga kapasitas pada masing masing peserta didik. Menurut Gusty (2020: 13) upaya memenuhi pendidikan yang bermutu, maka para pendidik harus menciptakan berbagai inovasi sebagaimana kebutuhan revolusi industri era 4.0 yang serba modern. Inovasi yang ada baik dibidang metode, strategi, maupun media pembelajaran yang ada. Media pembelajaran tidak terlepas dari proses perubahan kearah yang lebih baik. Media pembelajaran dari tahun ke tahun mengalami peningkatan dan memberikan warna baru di dalam proses pembelajaran saat ini.

Media pembelajaran pada saat ini harus dapat diseragamkan pada penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dikarenakan hampir seluruh sekolah di Indonesia terkena imbas dari pandemi *covid19*. Proses pembelajaran jarak jauh mengandalkan

penggunaan teknologi sebagai sarana transfer ilmu atau *virtual learning* Gusty (2020: 16), hal tersebut akan berakibat pada media pembelajaran yang ada saat ini juga di ubah menjadi media pembelajaran daring baik di tingkat sekolah dasar maupun menengah (SD, SMP, dan SMA).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di jenjang SMP maupun SD. IPS merupakan integrasi dari beberapa disiplin ilmu terutama sejarah, ekonomi, sosiologi, dan juga geografi serta beberapa cabang disiplin ilmu lainnya. Menurut Wijayanti (2013:7) tujuan utama IPS yakni untuk melatih siswa bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik serta mempersiapkan generasi muda untuk menjadi seorang yang humanis, rasional, berpartisipasi dalam kehidupan dunia seta menjadi kesadaran untuk saling membutuhkan dalam kehidupannya.

Pembelajaran IPS terintegrasi bukan saling timpang tindih dan mengunggulkan salah satu dari disiplin keilmuan. Menurut Rivai dan Wulandari (2018 : 3) Pembelajaran IPS harus sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran IPS dapat berguna dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kunci dalam suksesnya pembelajaran IPS adalah bagaimana media pembelajaran yang akan disiapkan dan dipakai oleh pendidik itu sendiri.

Pembelajaran IPS yang di kembangkan oleh sebagian guru masih bersifat teks *book oriented*, atau hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada di kepala pendidik kepada peserta didik. Akibatnya pembelajaran yang ada hanya berpusat kepada pendidik dan peserta didik hanya menjadi pendengar saja. Menurut Wijayanti dan Wulandari (2016 : 113) proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru , tetapi harus mampu memunculkan keterlibatan siswa. Proses pembelajaran yang dapat memunculkan keterlibatan siswa baik secara aktif dan kritis harus disesuaikan dengan media

pembelajaran yang relevan, salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya pikir kritis dan logis sebagai contoh media berbasis permainan.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu hal yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran lebih khusus di tengah pandemi saat ini yang merubah pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh. Menurut Wijayanti dan Wulandari (2016: 113) Hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang ada saat ini telah bergeser kearah pembelajaran daring mengikuti perkembangan pandemi yang ada. Prinsip pembelajaran daring adalah terselenggaranya pembelajaran yang bermakna, yaitu proses pembelajaran yang berorientasi pada interaksi dan kegiatan pembelajaran pembelajaran bukan terpaku pada pemberian tugas tugas belajar kepada siswa (Kurniawan R. G., 2020: 8). Menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif walau pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa (Nurhayati, 2020:142).

Media pembelajaran yang ada di era pandemi saat ini menuntut semua guru untuk beralih dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital atau IT. Pelaksanaan proses pembelajaran selama pandemi covid-19, komunikasi dilakukan dengan menggunakan media media komunikasi seperti telepon , komputer , internet , *e-mail* dan sebagainya Gusty (2020: 17). Media yang di buat pun masih dalam bentuk yang sederhana diantaranya menggunakan *google form*, *google classroom*, dan lainnya. Peserta didik membutuhkan pembelajaran daring yang bukan sekedar memberikan materi tetapi juga memberikan suasana menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan analisis serta berfikir kritis

misalnya pembelajaran berbasis *games*.

Bergesernya pembelajaran pada konvensional yang biasa terjadi di dalam ruang kelas menjadi PJJ maka akan bertambah pengguna ponsel yang ada baik di Indonesia ataupun di luar negeri / secara global. Pada 2015, terdapat 28,6% dari populasi di Indonesia menggunakan ponsel, kemudian pada 2019 jumlahnya meningkat menjadi 63,3%, jumlah tersebut akan terus meningkat dan diprediksi pada 2025 mencapai 89,2% Puspriana dalam (Oktia Fanny dan Anindra Guspa, 2021 : 210).

Menurut *survey* yang dilakukan *We Are Social and Hootsuite* dirilis pada akhir Januari 2020, disebutkan bahwa dibandingkan tahun 2019 lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 17% atau 25 juta pengguna (Gusty, 2020: 37). Peningkatan internet ini juga sebagai kebutuhan di semua sektor tak terkecuali pada pendidikan. Sebelum adanya pandemi pembelajaran pada pendidikan tinggi di beberapa kampus sudah banyak yang menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning*. di era pandemi ini dimana pembelajaran harus dilakukan secara daring maka pengguna ponsel maupun internet di Indonesia meningkat secara drastis. Media pembelajaran untuk pelajaran IPS ada banyak baik yang *online* atau *offline* bersifat individu ataupun berkelompok. Peserta didik menyukai sesuatu yang menyenangkan dan sekaligus memunculkan persaingan di dalam pembelajaran.

media pembelajaran yang memunculkan persaingan secara langsung akan memberikan dampak peserta didik agar dapat selalu menjadi yang terbaik, melatih kemampuan kritis dan kemampuan lainnya. Media pembelajaran berbasis permainan / *Games* sebagai contohnya adalah teka teki silang. Menurut Kashartady & Yulianingsih (2012: 3) Teka Teki silang adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi kotak-kotak kosong mengandung unsur deskripsi atau lebih

dan sepasang di antaranyaa dapat saling bertentangan yang jawabannya berdasarkan petunjuk yang diberikan.

Pengembangan teka teki silang yang dibuat pada pembelajaran daring merupakan salah satu alternatif pembelajaran. Media teka teki silang pada pembelajaran daring materi masa penajahan diharapkan dapat menjadi inovasi baru pada pembelajaran era pandemi yang mengharuskan terjadinya pembelajaran jarak jauh atau daring. Pengembangan media pembelajaran daring pada materi penajahan sangat penting dilakukan.

Pengembangan media teka teki silang khususnya pada pembelajaran IPS SMP kelas VIII menjadi salah satu jawaban pada pembelajaran daring menjadikan pembelajaran daring lebih menyenangkan dan tidak melupakan esensi dari materi yang ada pada pembelajaran itu sendiri.

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini masuk dalam penelitian dan pengembangan atau *Reaserch and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasikan produk tertentu dengan menguji keefektifan dari produk tersebut. Pengembangan dan penelitian pada hal ini adalah produk teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring materi masa penajahan. Media pembelajaran ini dapat diakses baik melalui gawai *smartphone* berlabel *android* dengan kapasitas dan ketentuan yang sesuai dengan spesifikasi yang dipaparkan pada bagian awal. Tingkat kelayakan produk ini dapat diketahui dengan melakukan validasi oleh ahli materi, Validasi ahli media, tanggapan dari guru, dan tanggapan dari peserta didik yang melakukan uji coba.

B. Prosedur pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan pada penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang dipakai adalah milik Borg & Gall 1983 dalam Setiawan (2020 :41) yang mencakup

10 tahapan dalam penelitian pengembangan. Kesepuluh tahapan tersebut antara lain adalah :Pengumpulan informasi, Perencanaan ,Pengembangan bentuk awal produk ,Uji coba lapangan awal ,Revisi produk awal, Uji coba terbatas ,Revisi produk hasil uji coba terbatas, Uji coba lapangan utama, Revisi produk akhir , Diseminasi dan implementasi.

C. Desain Uji coba produk

1. Desain Uji coba

Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari Teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring dengan materi masa penajahan agar dapat diterapkan pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP. Uji coba yang dilakukan meliputi proses (1) validasi oleh ahli materi dan ahli media yang dilanjutkan dengan analisis dan revisi yang pertama, (2) penilaian oleh guru pengampu mata pelajaran IPS dan uji coba yang dilakukan pada perorangan yang dilanjutkan dengan analisis serta revisi kedua, (3) uji coba secara kelompok kecil dengan dilanjutkan pada analisis revisi ketiga, (4) uji coba lapangan yang dilanjutkan dengan analisis dan revisi terakhir, dan (5) produk akhir dari Teka teki silang pada pembelajaran daring.

2. Subjek Coba

Setelah Teka teki silang dalam pembelajaran daring dibuat dan berhasil untuk mendapatkan validasi dari ahli materi dan juga ahli media, serta guru sebagai praktisi dalam pembelajaran IPS, maka produk ini akan segera untuk di uji cobakan . Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP. Data yang akan digunakan dari penelitian ini diantaranya :

- a. Data tentang proses pembuatan dan atau pengembangan teka teki silang dengan prosedur pengembangan yang sudah ditentukan, termasuk data dari masukan ahli materi, ahli media, dan Guru IPS SMP.
- b. Data mengenai kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat dengan materi masa penajahan berdasarkan dari penilaian guru IPS. Uji coba

dilaksanakan terdiri dari 3 tahap. Uji coba secara perseorangan akan dilakukan pada kelas VIII sebanyak 5 peserta didik. Kemudian uji coba selanjutnya adalah uji coba terbatas atau uji coba pada kelompok kecil kelas VIII yang berjumlah 10 peserta didik. Tahapan yang terakhir adalah uji coba lapangan utama kelas VIII yang berjumlah 30 peserta didik.

1. Teknik dan instrumen pengumpulan data

a. Teknik pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan angket. Angket atau dalam bahasa lainnya adalah kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan member seperangkat pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh responden (Sugiyono, 2012: 142) Penggunaan angket akan diketahui validitas dari produk pengembangan. Data yang didapatkan dengan angket ini berasal dari ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik yang berupa pendapat, persepsi, aspirasi maupun keinginan dan harapan. Hal tersebut tujuannya adalah sebagai bahan evaluasi dari teka teki silang yang dikembangkan dengan materi masa penajahan.

Skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Penggunaan skala ini, variabel yang diukur dijabarkan dengan indikator variabel, kemudian dijadikan bahan guna menyusun instrument dalam penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2012: 93). Pilihan jawaban menjadi alternatif pada pilihan skala ini meliputi sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen disusun untuk penelitian pengembangan meliputi lembar validasi yang digunakan untuk ahli materi dan media. Instrumen yang digunakan untuk ahli materi digunakan guna mendapatkan data yang berkualitas dari segi produk,

kebenaran konsep dan isinya. Instrumen yang digunakan untuk ahli media digunakan untuk mendapatkan data berupa kualitas tampilan / visualisasi, pemrograman, serta keterbacaan menyapaikan konten tertentu. Instrumen yang digunakan untuk guru dan peserta didik berupa lembar uji coba yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai tanggapan dalam penggunaan produk media pembelajaran dan tampilan dari produk tersebut.

2. Teknik analisis data

Data yang diperoleh kemudian akan dilakukan proses analisis untuk mengetahui penelitian pendapat dari produk media pembelajaran yang telah dihasilkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Teknik analisis tersebut kemudian diimplementasikan dalam bentuk produk yang jadi dan menguji tingkat kelayakan produk tersebut dalam pembelajaran. data kuantitatif yang diperoleh menggunakan skala *Likert*. Kriteria penilaian yang digunakan untuk menilai media teka teki silang ini adalah menggunakan lima pilihan kriteria. Pilihan kriteria penilaian ini dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 6 Ketentuan Pemberian Skor

N o.	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik (SB)	5
2	Baik (B)	4
3	Cukup (C)	3
4	Kurang (K)	2
5	Sangat Kurang (SK)	1

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan media teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring materi masa penajahan dilakukan menggunakan *software adobe flash CS6*

dan *adobe animate CS6* dan beberapa aplikasi pendukung yang lainnya. Hasil pengembangan media teka teki silang berupa aplikasi android (file apk) yang dapat di download dan di install melalui *smartphone android touchscreen* segala ukuran atau resolusi layar dengan minimal versi *O.S Android Jelly Bean*.

2. Deskripsi Data Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk memberikan penilaian pada materi yang akan dipakai dalam pengembangan media teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring. Materi yang dipakai adalah materi masa penjajahan IPS kelas VIII. Hasil validasi oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh total nilai 66 dengan rata rata yang diperoleh yakni 4,13 dan masuk dalam kategori baik. secara terperinci dari masing masing aspek penilaian yang ada dapat di lihat dibawah ini.

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi masing masing aspek

NO	Aspek	Hasil Validasi		
		Total Skor	Rerata Skor	Kriteria
1	Sahih dan Valid	16	4	Baik
2	Tingkat Kepentingan	16	4	Baik
3	Kebermanfaatan	16	4	Baik
4	Kelayakan	18	4,5	Sangat Baik
Total Skor		64	16,5	Baik
Rentang skor		$54,4 < X < 67,2$		Baik
Rerata skor		$16,5 : 4 = 4,13$		Baik

Selain memberikan penilaian ahli materi juga memberikan beberapa masukan, dan perbaikan pada materi yang diberikan. Berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel kesalahan dan saran perbaikan oleh ahli materi

NO	Kesalahan	Saran dan perbaikan
1	Terlalu teks book harus ditambahkan jurnal buku referensi lainnya untuk materi	Ditambahkan dampak positif dan negatif diakhirnya sebagai pelengkap

b. Validasi ahli Media

Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti kemudian divalidasi oleh ahli media. Penilaian oleh ahli media meliputi tiga aspek yakni aspek kualitas isi atau tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknik. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, ahli media diminta untuk melakukan penilaian dan juga memberikan komentar ataupun saran jika terdapat ketidaksesuaian. Hasil, dari validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini : kelayakan produk media pembelajaran ini dari masing masing aspek dapat dilihat dari dalam tabel berikut ini :

Tabel hasil validasi Ahli Media masing masing kriteria

No	Aspek	Hasil Validasi		
		Total Skor	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kualitas Isi/Tujuan	39	3,90	Baik
2.	Kualitas Pembelajaran	34	3,78	Baik
3.	Kualitas Teknik	47	4,20	Sangat baik
Total Skor		120	11,88	Baik
Rentang Skor		$102 < X < 126$		Baik
Rerata Skor		$120 : 30 = 4,00$		baik

Kemudian ahli media memberikan beberapa masukan perbaikan dari media yang telah dibuat agar menjadi lebih baik lagi. Beberapa masukan dari ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel kesalahan dan masukan dari ahli media

NO	Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Media	Media dirubah dari berbasis web ke dalam media berbasis aplikasi
2.	Tulisan apk	Tulisan di dalam media dibuat agar lebih menarik
3.	gambar	Tambahkan lagi gambar gambar pada media tts agar peserta didik tidak jenuh hanya membaca materi saja

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Deskripsi data Hasil Uji Coba Produk oleh Guru IPS

Guru pengampu mata pelajaran IPS dapat memberikan saran atau masukan dari aplikasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Terpilihnya guru pengampu mata pelajaran IPS sebagai penilai dari media pembelajaran karena nantinya guru akan berperan dalam penggunaan atau pengoperasian aplikasi apabila diunakan dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas atau secara daring. berdasarkan angket penilaian dari guru pengampu mata pelajaran IPS terdapat beberapa saran atau masukan dalam produk media pembelajaran ini. Saran atau masukan tersebut diantaranya sebagai berikut :

Tabel saran atau masukan dari Guru IPS terhadap Produk

NO	Saran/masukan
1.	Music bisa dicari yang lebih <i>easy listening</i> dan ceria
2.	Tambahkan gambar pada bagian inti materi karena ada beberapa yang perlu ditambahkan gambar.

Penilaian oleh guru pengampu mata pelajaran IPS terdiri dari tiga aspek yakni aspek kualitas pembelajaran. aspek isi atau materi , serta aspek tampilan dan audio hasil penilaian dari masing masing

aspek tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel Hasil penilaian dari guru IPS berdasarkan masing masing aspek

NO	Aspek	Hasil Validasi		
		Total Skor	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kualitas Pembelajaran	48	4,36	Sangat Baik
2.	Isi/Materi	68	4,25	Sangat Baik
3.	Tampilan dan Audio	43	4,30	Sangat Baik
Total Skor		159	12,91 : 3= 4,30	Sangat Baik
Rentang skor		>151,2		Sangat Baik
Rerata skor		4,42		Sangat Baik

2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Siswa

Uji coba media teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring materi masa penajahan dilakukan kepada peserta didik kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 2 Berbah Sleman. Subjek uji coba yang dipakai sesuai dari pengembangan media Borg dan Gall meliputi 3 tahapan yakni tahapan uji coba perorangan yang didapatkan hasil rerata 4,49 dengan predikat sangat baik. kemudian uji coba terbatas dengan rerata 4,39 dengan predikat sangat baik, terakhir uji coba kelas utama dengan rerata nilai 4,30 dan memperoleh predikat sangat baik.

Hasil uji coba media teka teki silang pada pembelajaran daring IPS materi masa penajahan yang diperuntukan untuk siswa SMP kelas VIII baik dari uji coba perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba kelas utama/lapangan utama maka diperoleh rerata 4,39 dengan predikat sangat baik dan layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

a. Revisi Produk

1. Revisi Desain

Sebelum dilakukan uji coba lapangan, produk aplikasi media pembelajaran yang dikemangkan terlebih dahulu melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. tujuan dari validasi ini adalah untuk bisa mengukur kelayakan dari produk aplikasi media pembelajaran

yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terdapat beberapa bagian yang harus diperbaiki. Perbaikan pun kemudian dilakukan sesuai dengan saran yang telah diberikan. Perbaikan yang telah dilakukan terhadap produk media pembelajaran selain dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan media, namun perbaikan ini juga dilakukan apabila terdapat saran dari guru pengampu mata pelajaran IPS. Selanjutnya, perbaikan dilakukan bila pada uji coba perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan utama yang diketemukan saran dari siswa peserta tersebut.

a. Revisi Produk Tahap Pertama

Revisi tahap pertama ini dilakukan setelah proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, terdapat revisi dari keduanya yang berbeda-beda sesuai dengan yang sudah dilihat oleh ahli materi maupun ahli media pembelajaran. Revisi materi meliputi perbaikan pada tulisan, lalu isi dari materi masa penajahan agar ditambah dari jurnal dan buku khusus yang membahas masa penajahan dan tidak terkesan hanya teks book saja, serta perbaikan pada akhir paragraph agar ditambahkan dampak positif dan juga dampak negatif tidak hanya diberikan kesimpulan saja.

Revisi yang diberikan media lebih kompleks, dimulai dari perubahan yang mana media yang awalnya media yang dikembangkan dari *blogspot* berubah menjadi aplikasi, lalu perubahan pada isi media yang mengubah beberapa tulisan menjadi lebih terlihat bagus apabila dibaca oleh siswa, perubahan pada musik agar mencari musik yang lebih bagus dan tata letak tulisan agar lebih diperhatikan.

b. Revisi Produk Tahap Kedua (Guru Mata Pelajaran IPS)

Tahapan selanjutnya yakni revisi tahap kedua yang dilakukan berdasarkan saran atau masukan dari guru pengampu mata pelajaran IPS. Hasil penilaian yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran IPS terhadap Produk aplikasi media pembelajaran ini lebih kepada peningkatan isi media Teka Teki Silang terutama gambar penjelasnya agar lebih diperjelas lagi dan di beberapa bagian agar

ditambahkan gambar pendukung yang sesuai, secara keseluruhan media TTS tersebut sudah cukup baik dan layak untuk diujikan ke peserta didik dan sudah sesuai dengan materi yang telah diberikan di minggu sebelumnya pada pembelajaran biasa.

A. Kajian Produk Akhir

1. Analisis Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada permasalahan yang telah dijabarkan pada bab pertama. Pengembangan media pembelajaran ini mengambil materi masa penajahan kelas VIII SMP. Setelah dilakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli media serta proses uji coba yang dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran IPS dan siswa kelas VIII SMP, maka diperoleh produk media pembelajaran ini dan dinyatakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dalam prosesnya, penelitian ini mengacu pada mode pengembangan Brog & Gall yang terdiri dari 10 tahapan pengembangan.

Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan melakukan pengumpulan informasi terlebih dahulu yang dilanjutkan dengan tahapan perencanaan dan pengembangan produk. Setelah produk media pembelajaran selesai dikembangkan, tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan validasi kepada ahli materi serta ahli media. Validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media masing-masing dilakukan satu kali.

Validasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang kemudian digunakan sebagai bahan perbaikan pada produk media sehingga nantinya akan menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses belajar. Setelah produk dari media pembelajaran selesai dilakukan perbaikan sesuai saran dari ahli materi, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan tahapan penilaian yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran IPS SMP.

Tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan proses uji coba secara perseorangan yang melibatkan 5 siswa

kelas VIII A kelas pagi di SMP Negeri 2 Berbah. Data yang didapatkan dari proses uji coba ini kemudian dijadikan sebagai acuan perbaikan media pembelajaran bila memang ada, sebelum diuji ke tahap selanjutnya yakni uji coba terbatas. Tahapan selanjutnya adalah pada uji coba terbatas yang melibatkan 10 siswa kelas VIII A kelas siang setelah sebelumnya diuji pada kelas VIII A kelas Pagi di SMP Negeri 2 Berbah. Data yang didapatkan dari proses uji coba terbatas ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran bila ada, sebelum nantinya diujicobakan ke dalam uji coba lapangan utama yang melibatkan satu kelas. Pada tahap ini hanya terdapat satu saran dari peserta didik agar lebih di tambah gambar penjas dan satu peserta didik merasa kesulitan dalam *download* serta menginstall aplikasi dikarenakan perangkat kurang kompetable. Setelah selesai pada tahap ini maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya yakni tahap uji coba lapangan utama. Pada uji coba lapangan ini data yang didapatkan digunakan adalah sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada tahapan akhir pengembangan media sesuai dengan tahapan perkembangan Brog dan Gall.

Secara keseluruhan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta proses penilaian yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran IPS dan juga peserta didik adalah dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran daring dengan materi masa penjajahan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS SMP kelas VIII. Tahapan terkahir yang dilakukan adalah desiminasi dan sosialisasi. Tahapan ini dilakukan dengan hasil dari penelitian pengembangan yang telah selesai dilakukan siap untuk diujikan di depan dewan penguji. Pada tahapan ini juga dewan penguji menilai hasil dari penenitian pengembangan yang telah dilakukan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

2. Analisis Kualitas Produk

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Tahapan validasi dari produk media pembelajaran oleh ahli materi dilaksanakan satu kali dengan perolehan nilai rata rata skor penilaian keseluruhan sebesar 4,13

dengan kategori Baik. perolehan nilai tersebut didasarkan pada beberapa kekurangan yang diberikan ahli materi terutama pada pencarian materi yang perlu ditambah dari jurnal dan buku buku sejarah lain. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah sebesar 80 dengan skor terendahnya yakni sebesar 16. Rata rata idealnya (X_i) 48, dan simpangan baku idealnya (s_{bi}) sebesar 10,67. Hasil perhitungan dapat dibuat konversi skor dengan menggunakan skala lima dalam tabel berikut ini :

Tabel Konversi skor validasi ahli materi

Tahap validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
Validasi Tahap I	$X > 67,21$	$X > 4,2$	Sangat Baik (SB)
	$54,4 < X < 67,21$	$3,4 < X < 4,2$	Baik (B)
	$41,6 < X < 54,4$	$2,6 < X < 3,4$	Cukup (C)
	$28,79 < X < 41,6$	$1,8 < X < 2,6$	Kurang Baik (KB)
	$X < 28,79$	$X < 1,8$	Sangat Tidak Baik (STB)

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan mencakup tiga aspek yakni 1) aspek kualitas isi atau tujuan, 2) aspek kualitas pembelajaran, 3) aspek kualitas teknik. Secara keseluruhan dari angket validasi tersebut memiliki 16 indikator dengan pernyataan butir instrumen dalam angket sejumlah 30 buah. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, aspek kualitas teknik memperoleh skor rerata tertinggi yaitu 4,20 , kualitas isi/tujuan memperoleh skor rerata 3,90. Sedangkan untuk skor terendah ada pada kualitas pembelajaran yaitu memperoleh skor 3,40.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media didapatkan skor tertinggi adalah 150, skor terendah 30 dengan rata-rata ideal (X_i) 90, dan

simpangan baku idealnya (*sbi*) 20. Perhitungan-perhitungan tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran. Hasil dari perhitungan dapat dibuat konversi skor dengan menggunakan skala lima yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel Konversi skor validasi ahli media

Tahap validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
Validasi Tahap I	$X > 126$	$X > 4,2$	Sangat Baik (SB)
	$102 < X < 126$	$3,4 < X < 4,2$	Baik (B)
	$78 < X < 102$	$2,6 < X < 3,4$	Cukup (C)
	$54 < X < 78$	$1,8 < X < 2,6$	Kurang Baik (KB)
	$X < 254$	$X < 1,8$	Sangat Tidak Baik (STB)

c. Analisis Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Tahapan validasi yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran IPS mencakup tiga aspek. Ketiganya adalah 1) aspek kualitas pembelajaran, 2) aspek isi atau materi, 3) aspek tampilan dan audio. secara keseluruhan penilaian untuk guru pengampu mata pelajaran IPS tersebut terdiri dari 12 indikator yang telah diperoleh didapatkan bahwa aspek kualitas pembelajaran memperoleh skor rerata tertinggi yaitu 4,36, aspek isi/materi memperoleh rerata terkecil yaitu 4,25. aspek pada tampilan dan audio tertinggi kedua mencapai 4,30. Hasil dari perhitungan dapat dibuat konversi skor dengan menggunakan skala lima yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel Konversi skor validasi guru mata pelajaran IPS

Tahap validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
Validasi Tahap I	$X > 151,2$	$X > 4,2$	Sangat Baik (SB)
	$122,4 < X < 151,2$	$3,4 < X < 4,2$	Baik (B)
	$93,6 < X$	$2,6 < X$	Cukup

	$< 122,4$	$< 3,4$	(C)
	$64,8 < X < 93,6$	$1,8 < X < 2,6$	Kurang Baik (KB)
	$X < 64,8$	$X < 1,8$	Sangat Tidak Baik (STB)

d. Analisis Uji Coba Produk

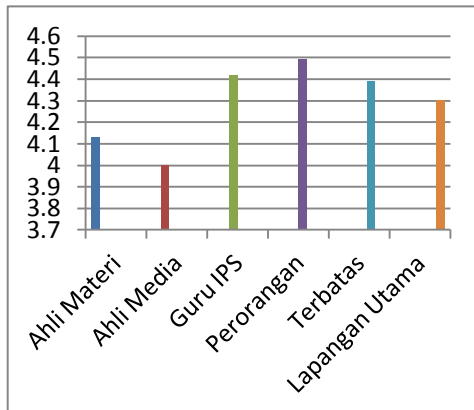
Tahapan penilaian yang dilakukan oleh siswa dalam angket penilaian terdapat 9 indikator dengan 23 pertanyaan penilaian. Aspek yang digunakan untuk melakukan penilaian sejumlah tiga aspek. Aspek-aspek tersebut antara lain 1) aspek isi atau materi, 2) aspek kualitas pembelajaran, 3) aspek kualitas teknik. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh siswa peserta uji coba didapatkan skor tertinggi adalah 115, skor terendah 23 dengan rata-rata ideal (X_i) 69, dan simpangan baku idealnya (*sbi*) 15,55. Hasil dari perhitungan dapat dibuat dalam skor konversi dengan menggunakan skala lima yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini

Tabel Konversi skor siswa

Tahap validasi	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
Validasi Tahap I	$X > 96,6$	$X > 4,2$	Sangat Baik (SB)
	$78,2 < X < 96,6$	$3,4 < X < 4,2$	Baik (B)
	$59,8 < X < 78,2$	$2,6 < X < 3,4$	Cukup (C)
	$41,4 < X < 59,8$	$1,8 < X < 2,6$	Kurang Baik (KB)
	$X < 41,4$	$X < 1,8$	Sangat Tidak Baik (STB)

Analisis data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh rerata skor sebesar 4,13, validasi oleh ahli media sebesar 4,00, penilaian oleh guru pengampu mata pelajaran IPS sebesar 4,42, uji coba perorangan sebesar 4,49, uji coba terbatas sebesar 4,39, dan hasil uji coba lapangan utama sebesar 4,30 untuk lebih

jelasan dapat dilihat pada gambar grafik dibawah.



Gambar grafik hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, Guru IPS dan Siswa

3. Tanggapan dan Saran Siswa

Dari tahapan uji coba yang telah dilakukan baik itu uji coba perorangan, uji coba terbatas, seta uji coba lapangan utama oleh peserta didik SMP Negeri 2 Berbah terdapat beberapa komentar, saran, serta masukan yang diberikan hal ini termasuk dalam penilaian aspek dari kelayakan media teka teki silang itu sendiri. Komentar atau saran tersebut antara lain sebagai berikut :

- Lebih suka pembelajaran yang diberikan melalui *pdf* karena mudah membukanya.
- Perbaiki di bagian musik saja, kadang berubah, sedikit mengganggu
- Sangat membantu dalam proses pembelajaran.
- Susah membuka maupun mengeluarkan aplikasinya.
- Sudah bagus, kualitas diperbaiki terutama dalam segi videonya.
- Aplikasi menarik dan bermanfaat serta mudah dipahami.
- Dipermudah cara mendownloadnya dan menginstall aplikasinya.

B. Keterbatasan Penelitian

Melakukan sebuah penelitian tentu selalu muncul keterbatasan didalamnya. Keterbatasan peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring materi masa penajahan ini terdapat beberapa hal yang terjadi dalam proses pengembangan hingga sampai ke tahap pengujiannya dimana hal tersebut diluar rencana oleh peneliti. Keterbatasan

penelitian yang dialami oleh peneliti diantaranya adalah sebagai berikut :

- Kesulitan mencari komponen-komponen dari media sebagai penyempurna seperti gambar maupun video dikarenakan beberapa hal terutama dalam hak cipta dan beberapa kesulitan didalamnya.
- Beberapa komentar dari siswa dalam hal teknis utamanya adalah music yang berubah dan beberapa siswa merasa sedikit terganggu, hal tersebut menjadi keterbatasan bagi peneliti agar kedepannya dapat menyelaraskan music pendukung baik di dalam videonya ataupun musiknya secara umum agar lebih membuat peserta didik nyaman.
- Kendala pada pandemi korona membuat pengambilan data menjadi berbeda-beda ada yang dilakukan secara daring keseluruhan, ada juga yang dilakukan secara luring, hal itupun tidak full disatu kelas secara offline dikarenakan kebijakan yang berbeda beda terutama yang dialami peneliti adalah sistem *shifting* yang mengakibatkan kelas dibagi atas kelas pagi dan juga kelas siang pada pembelajarannya.
- Kendala non teknis juga muncul, kendala non teknis umumnya lebih sulit untuk diselesaikan oleh peneliti dikarekan memang diluar dari kemampuan peneliti itu sendiri. Terutama kendala non teknis adalah tidak semua peserta didik perangkatnya *support* untuk mendownload, untuk menginstall dan juga menjalankan aplikasi yang ada. Kendala tersebut menjadi tugas terbesar oleh peneliti dan akan menjadi tugas untuk penelitian yang akan datang nantinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan data hasil dari penelitian pengembangan tahapan dalam pengembangan produk media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran IPS secara daring materi masa penajahan menggunakan prosedur yang dilakukan oleh *Borg & Gall* dengan langkah yang diambil oleh peneliti mulai

dari tahap 1 sampai ke tahap ke 9. Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran teka teki silang pada pembelajaran daring IPS SMP materi masa penjajahan setelah melalui tahapan dari mulai validasi materi dan media, penilaian oleh guru, sampai ke tahap uji coba perorangan, terbatas dan uji coba lapangan utama. Skor akhir rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan adalah 4,27 dengan kategori **sangat baik**. sehingga media pembelajaran tersebut dinyatakan layak sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran daring yang diperuntukan untuk siswa kelas VIII.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Penggunaan media pembelajaran ini oleh siswa sebaiknya digunakan secara tuntas agar materi yang disajikan dalam media dapat dipahami secara menyeluruh oleh siswa
2. Jika media teka teki silang pada pembelajaran daring materi masa penjajahan digunakan dalam
3. pembelajaran, perlu ada penambahan contoh yang lebih

DAFTAR PUSTAKA

- Fanny, O. & Guspa, A. (2021). Gambaran tingkat kecenderungan nomophobia pada mahasiswa universitas negeri padang di masa pandemi. *Jurnal pamakasara Socio humanus* 3(2), 209-217.
- Gusty, S. (2020). *Belajar Mandiri : Pembelajaran daring ditengah Pandemi Covid19*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kashartady, S., & Yulianingsih, V. (2012). Aplikasi permainan teka teki silang berbasis *mobile* menggunakan *java 2 Micro edition*. *Jurnal Mahasiswa TI S1*.
- Kurniawan, R. G. (2020). *Pelaksanaan pembelajaran daring di era Covid-19*. Banyumas: Lufi Gilang.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi *quiziz* pada masa pencegahan penyebaran *covid-19*. *Junral Paedagogy* 7.3, 146.
- Rivai, I. N. A., & Wulandari, T. (2018). Perbedaan metode debat dan ceramah terhadap penguasaan konsep IPS ditinjau dari berpikir kritis siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 1-11.
- Safitri, N. M., & Wulandari, T. (2017). Perbedaan metode STAD dan TPS dalam meningkatkan kerja sama dan aktivitas belajar pada pembelajaran IPS SMP.

baik dan spesifik sesuai dengan perkembangan zaman agar tingkat pemahan peserta didik menjadi lebih luas.

4. Media teka teki silang perlu dikembangkan pada segi tampilan agar lebih terlihat menarik oleh peserta didik , dan peserta didik lebih semangat dalam menggunakan media yang diberikan dan mempermudah dalam mendownload ataupun menginstall aplikasi yang diberikan.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Tahapan akhir yang dikajukan merupakan tahap desiminasi dan sosialiasi produk media pembelajaran ini dengan menyebarluaskan dan disosialisasikan. Istilah desiminasi dan sosialisasi tersebut merujuk pada hasil akhir produk media pembelajaran yang telah selesai dan siap untuk diujikan di depan dewan penguji.

- Setiawan D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis andorid dengan materi keadaan fisik wilayah indonesia kelas VII SMP. *e-Jurnal UNY, 2020*
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 4(1), 80-
- Wijayanti, A. T. (2013). Implementasi Pendekatan *Values Clarivication Technique (Vct)* dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial, 10(1)*
- Wijayanti, A., & Wulandari, T. (2016). Efektivitas model CTL dan model PBL terhadap hasil belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 3(2), 112-124*



HALAMAN PENGESAHAN JURNAL

Judul TAS : Pengembangan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS secara Daring Kelas VIII SMP Materi Masa Penjajahan

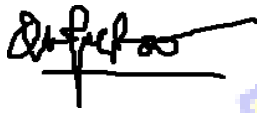
Nama : Rizal Rahmanto

NIM : 17416241040

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Reviewer

Yogyakarta, 27 juni 2022
Dosen Pembimbing



Dr. Taat Wulandari S.Pd., M.Pd
NIP. 19760211 200501 2 001



Agustina Tri Wijayanti S.Pd., M.Pd
NIP. 19860817 201404 2 001

