

Pengembangan Permainan Teka-teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP/MTs

Khaizatun Nikmah¹, Dody Rahayu Prasetyo²

^{1,2)} Tadris IPA Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus

*E-mail: khaizatunnikmah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan media permainan teka-teki silang untuk siswa SMP/MTs; mengetahui kelayakan pengembangan media teka-teki silang untuk siswa SMP/MTs; dan mengetahui respon siswa terhadap media teka-teki silang untuk siswa SMP/MTs. Model penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah 4D yaitu Define, Design dan Develop. Tetapi, pada penelitian ini hanya menggunakan ketiga saja yaitu tahap Develop atau tahap pengembangan. Data yang diperoleh menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil yang diperoleh yaitu hasil analisis kelayakan media teka-teki silang pada ahli materi diperoleh persentase sebesar 93%, ahli media diperoleh persentase sebesar 93%. Dan respon siswa memperoleh persentase sebesar 79,68% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang untuk siswa SMP/MTs layak digunakan dalam proses pembelajaran materi unsur senyawa dan campuran

Kata kunci: Media pembelajaran, media permainan, teka-teki silang

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the process of developing crossword game media for SMP/MTs students; knowing the feasibility of developing crossword puzzle media for SMP/MTs students; and knowing student responses to crossword media for SMP/MTs students. The research model used in the research is 4D, namely Define, Design and Develop. However, this research only used the third stage, namely the Develop stage. The data obtained used quantitative and qualitative data. The results obtained were the results of an analysis of the feasibility of crossword media, with material experts getting a percentage of 93%, and media experts getting a percentage of 93%. And the student response obtained a percentage of 79.68%, thus it can be concluded that crossword puzzle media for SMP/MTs students is suitable for use in the learning process of compound and mixture elements.

Keywords: Learning media, game media, crossword puzzles.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan bentuk usaha dengan sifat penting dan kompleks yang dilakukan oleh sekelompok orang. Diartikan kompleks karena mempunyai berbagai nilai serta faktor yang saling berhubungan di dalamnya. Dibiidang pendidikan, pembelajaran diartikan sebagai serangkaian proses yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Zein, 2016). Proses pembelajaran yang dilakukan tersebut bisa dipengaruhi dari beberapa aspek yakni bahan ajar, fasilitas/media pembelajaran, siswa serta guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran. Maka dari itu guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran selain untuk memberikan informasi kepada siswanya. Guru juga diharapkan dapat membuat rancangan serta memberikan media pembelajaran untuk siswanya sesuai dengan perkembangan zaman (Nida, 2023).

Pada proses pembelajaran sains mempunyai dua komponen didalamnya yaitu isi dan proses. Komponen isi memiliki kaitannya dengan struktur pengetahuan dan komponen proses berkaitan dengan keterampilan, dimana keterampilan tersebut akan digunakan untuk memperoleh, mengaplikasikan, serta menghasilkan pengetahuan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki cakupan ilmu yang sangat luas, abstrak serta kompleks. Seperti IPA ditingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau MTs sudah mencakup bidang kimia, fisika dan biologi (Nida, 2023).

Dalam penyampaian materi IPA khususnya yang berkaitan dengan materi unsur senyawa dan campuran tentunya akan lebih mudah jika siswa tertarik lebih dulu untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa akan menerima dan mempelajari materi tidak sepenuhnya dipaksa sehingga ada peluang untuk meningkatkan kemampuan serta hasil belajar siswa (Hasanah, Isnaini,& Irmita, 2021, p. 5). Proses pembelajaran IPA bisa memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Siswa kesulitan dalam memahami serta mengingat materi unsur, senyawa dan campuran yang berkaitan dengan zat-zat atau molekul yang sebenarnya ada didekat mereka. Maka dari itu, pembelajaran IPA memerlukan media yang bisa membantu siswa untuk memahami materi (Nida, 2023).

Media pembelajaran bisa membantu siswa untuk menciptakan semangat belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap perkembangan hasil belajar siswa. Penggunaan media

dalam belajar juga menghasilkan respon positif terhadap pemakainya seperti memunculkan interaksi antara siswa dengan guru dikarenakan pembelajaran yang seru dengan bantuan media. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan daya tarik dalam belajar(Tafonao,2018, p. 110).

Penggunaan media dalam pembelajaran sebagai salah satu bahan pendukung untuk menarik perhatian siswa supaya berpartisipasi dalam proses pembelajaran sudah dilakukan oleh beberapa penlit, diantaranya Helwa Ayuni dan Noorhapizah. Bahwa siswa lebih tertarik dan mau berpartisipasi dalam proses pembelajaran dapat dibantu media pembelajaran berbentuk teka-teki silang. Media ini mempunyai pengaruh didunia pendidikan dari siswa yang kurang terampil menjadi siswa yang terampil, dalam penerapannya didukung dengan model pembelajaran yang sesuai. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan keterampilan kerjasama serta berpikir kritis siswa dengan indikator keberhasilan 92% (Helwa, 2023, p. 106).

Berdasarkan permasalahan yang telah diketahui oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah faktor eksternal yang mempunyai pengaruh positif pada siswa-siswi saat pembelajaran. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan permainan teka-teki silang dalam materi unsur, senyawa dan campuran sebagai media pembelajaran siswa SMP/MTs. yang memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak monoton, supaya siswa mudah memahami materi serta dapat memotivasi siswa dalam belajar materi unsur, senyawa dan campuran.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini yang digunakan yaitu R&D atau metode pengembangan dengan prosedur pengembangan yang digunakan berdasarkan Thiagarajan, namun tahapannya tidak menggunakan tahap *disseminate*. Tahapannya melewati *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) (Sugiyono, 2022, p. 394). Berikut ini langkah-langkah penelitiannya yakni pertama, *Define* (Tahapan Pendefinisian), tahap ini dilakukan tahap menganalisis kebutuhan dengan kegiatan prapenelitian dan studi literatur. Tahap ini memperkenalkan kondisi pembelajaran IPA dengan hasil yang diperoleh yaitu kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran IPA contohnya materi unsur, senyawa dan campuran. Kedua, *design* (Tahap Perencanaan), tahap

ini dilakukan dengan membuat desain dari spesifikasi produk yang sudah ditetapkan sebelumnya untuk mendapatkan produk yang sesuai kebutuhan siswa. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu membuat Teka-teki Silang materi unsur, senyawa dan campuran dengan kompetensi yang telah disesuaikan pada tingkat SMP/MTs. Ketiga, *Development* (Pengembangan), tahap ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa Teka-teki Silang materi unsur, senyawa dan campuran yang layak dan teruji dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

Pelaksanaan penelitian ini yaitu di SMP 1 Dawe, dengan subyek uji coba responnya berjumlah 29 siswa kelas VIII. Instrument yang dipakai berbentuk angket kelayakan uji validasi materi, validasi media, serta angket respon siswa. Instrument yang diberikan berupa angket dengan bentuk skala *likert*. Dalam menganalisis data diawali dengan memberi skor pada hasil angket menggunakan skala *likert* 4 interpretasi yang bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Persentase Validitas dan Respon

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Setelah mendapatkan data kemudian akan dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban menggunakan rumus (Rosita & Hasni, 2022, p. 61) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka presentase angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Setelah didapatkan presentase kelayakan selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada tabel 2. berikut:

Tabel 2. Skala Kriteria Kelayakan

Kriteria Penilaian	Presentase
Sangat Layak	$76\% \leq P \leq 100\%$
Layak	$51\% \leq P < 75\%$
Tidak Layak	$26\% \leq P < 50\%$
Sangat Tidak Layak	$0\% \leq P < 25\%$

Berdasarkan Tabel 2. produk bisa dikategorikan layak dipakai dalam pembelajaran jika tingkat persentase yang dihasilkan $< 51\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pertama dalam mengembangkan media Teka-teki Silang dilakukan analisis kebutuhan lapangan dengan kegiatan pra penelitian, dan studi literature yang mendapatkan hasil yang pertama belum adanya media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan pada materi unsur, senyawa dan campuran. Yang kedua, kurangnya fokus siswa terhadap kegiatan pembelajaran dikarenakan siswa kurang antusias saat proses pembelajaran. Yang ketiga, kurangnya keikutsertaan siswa dalam dalam pembelajaran secara aktif sehingga masih bergantung pada guru.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua, melewati perancangan produk yang disusun berdasarkan permasalahan yang sudah ada yakni:

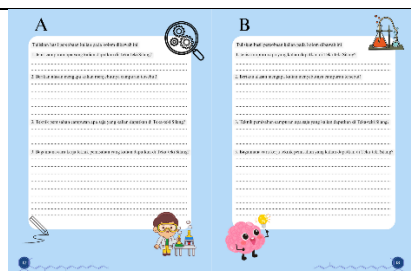
1. Menyusun materi berkaitan dengan materi unsur, senyawa dan campuran kedalam media yang dikembangkan.
2. Pemilihan media yang tepat berdasarkan kebutuhan serta kriteria media yang baik, yakni media teka-teki slang.
3. Memilih warna design yang dapat menarik siswa untuk menggunakannya, tidak membosankan, serta tidak mengganggu fokus belajar siswa.
4. Mengumpulkan bahan produk, seperti pemilihan gambar ilustrasi dan mempersiapkan aplikasi editornya yakni menggunakan Canva.

5. Merancang indikator kisi-kisi validasi produk dari ahli materi, ahli media, serta angket respon siswa dan guru. Perancangan ini dilakukan dengan mengacu pada teori instrument di penelitian terdahulu.

Berikut merupakan tampilan struktur dan desain produk Teka-teki Silang yang dikembangkan bisa dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tampilan Produk

Struktur	Keterangan
	Terdapat cover depan dan belakang.
	Terdapat petunjuk penggunaan
	Terdapat tempat identitas siswa dan ringkasan materi
	Bentuk pertanyaan dari Teka-teki Silang serta kotak jawabannya



Halaman refleksi kegiatan mengisi teka-teki silang

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Media yang sudah dikembangkan oleh peneliti kemudian masuk pada tahap validasi oleh ahli materi, ahli media serta respon terhadap media dari guru dan siswa. kegiatan validasi ditujukan untuk mengetahui kelayakan produk media Teka-teki Silang dengan materi unsur, senyawa dan campuran sebelum diterapkan di SMP 1 Dawe. Hasil validasi akan dianalisis secara kuantitatif yang menghasilkan persentase kelayakan produk sesuai dengan kriterianya.

Kelayakan Media Teka-teki Silang pada Materi Unsur Senyawa dan Campuran

Berdasarkan kegiatan validasi yang sudah dilakukan mendapatkan hasil dari ahli materi dan media menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 4.

Validator	Hasil (%)	Kriteria
Ahli Materi	93,75%	Sangat Layak
Ahli Media	93%	Sangat Layak
Rata-rata	93%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4. Diketahui bahwa hasil validasi materi mendapatkan persentase 93% dengan kriteria Sangat Layak. Setelah validasi ahli materi terdapat beberapa revisi yang harus dilakukan seperti menambah pertanyaan teka-teki dan menambah materi. Selain itu pada hasil validasi media mendapatkan persentase 93,75% yang berkategori Sangat Layak, meskipun begitu terdapat juga revisi produk yakni konsistensi *font* dan mengganti warna background media. Hasil dari rata-rata mendapatkan 93% yang berarti dikedudukan kriteria 76%-100% dengan kriteria Sangat Layak. Jadi produk media teka-teki silang ini memiliki

layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan sudah memenuhi syarat kelayakan media.

Respon Siswa SMP 1 Dawe terhadap Media Teka-teki Silang

Berdasarkan kegiatan pengambilan data respon siswa yang sudah dilakukan dengan sejumlah 29 siswa di SMP 1 Dawe menggunakan angket respon. Hasilnya mendapatkan 79,68% yang berkategori Kuat. Hal ini berarti media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik, mudah serta memotivasi siswa dalam belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berupa media teka-teki silang memiliki Tingkat kelayakan 93% dengan kategori Sangat Layak. Selain itu hasil respon dari siswa juga memiliki persentase 79,68%. Hal ini berarti media teka-teki silang layak untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, Helwa and Noorhapizah. "Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Dan Berpikir Kritis Menggunakan Model Pembelajaran Progres Dan Media TTS Pada Kelas IV SDN Terantang 2." *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2023).
- Hasanah, Muhammad Isnaini, and Luthfia U Irmitya. "Pengembangan Media Komik Materi Unsur Senyawa Dan Campuran Untuk Siswa." *Jurnal Al'Ilmi* 10, no. 2 (2021).
- Nida, Khofiyah. "Pengembangan Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Analogi Sebagai Media Pembelajaran Pada Sub Materi Sifat-Sifat Cahaya." IAIN Kudus, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta, 2022.
- Rosita and Hasni. "Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Pokok Bahasan Dinamika Gerak Pada Siswa Kelas X MIPA 7 MAN Pinrang." In *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 61. Makassar: Unhas Press, 2022.

Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018).

Zein, Muh. “Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran.” *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 5, no. 2 (2016).