

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEKA TEKI SILANG  
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN  
KELAS VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**



**Anindyta Septia Astiningtyas**  
**201101040012**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEKA TEKI SILANG  
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN  
KELAS VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Oleh:  
KIAI HAJI Anindyta Septia Astiningtyas SIDDIQ  
201101040012  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEKA TEKI SILANG  
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN  
KELAS VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Disusun Oleh:

**Anindyta Septia Astiningtyas**  
NIM: 201101040012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Disetujui Pembimbing  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I**  
NIP.197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEKA TEKI SILANG  
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN  
KELAS VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Hari: Jum`at  
Tanggal: 31 Mei 2024

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198804012023211026

Mohammad Kholil, M.Pd.I  
NIP. 198606132015031005

Anggota:

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu`is, S.Ag., M.Si.  
NIP. 19730424200031005

## MOTTO

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: “Dengannya (kitab suci) Allah menunjukkan kepada orang yang mengikuti rida-Nya jalan-jalan keselamatan, mengeluarkannya dari berbagai kegelapan menuju cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan kepadanya (satu) jalan yang lurus”. .” (Q.S. Al – Maidah : 16)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERSEMBAHAN

Atas ijin serta karunia Allah subhanahu wa ta'ala, Syukur Alhamdulillah saya bisa mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Agus Sumartono dan Ibu Titin Murniati yang telah mendidik dan membesarkan saya, terima kasih dengan segenap rasa hormat atas limpahan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian, serta untaian do'a yang beliau berikan.
2. Kakak saya Metta Ferdiani Putri S.Pd yang selalu memberikan do'a, semangat, motivasi, nasihat dan membantu keuangan ketika perkuliahan.
3. Arin Iradatul Awaliyah, Rahmani Siantika, Zulfi Jumala, Nida Fauziyah, Hadhilla Asma, Farida Rahayu, Destia Rahma, Azizah Sedy teman-teman kosan, dan teman-teman kelas PGMI D1 serta seluruh pihak yang bersangkutan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terima kasih telah memberikan dorongan dan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

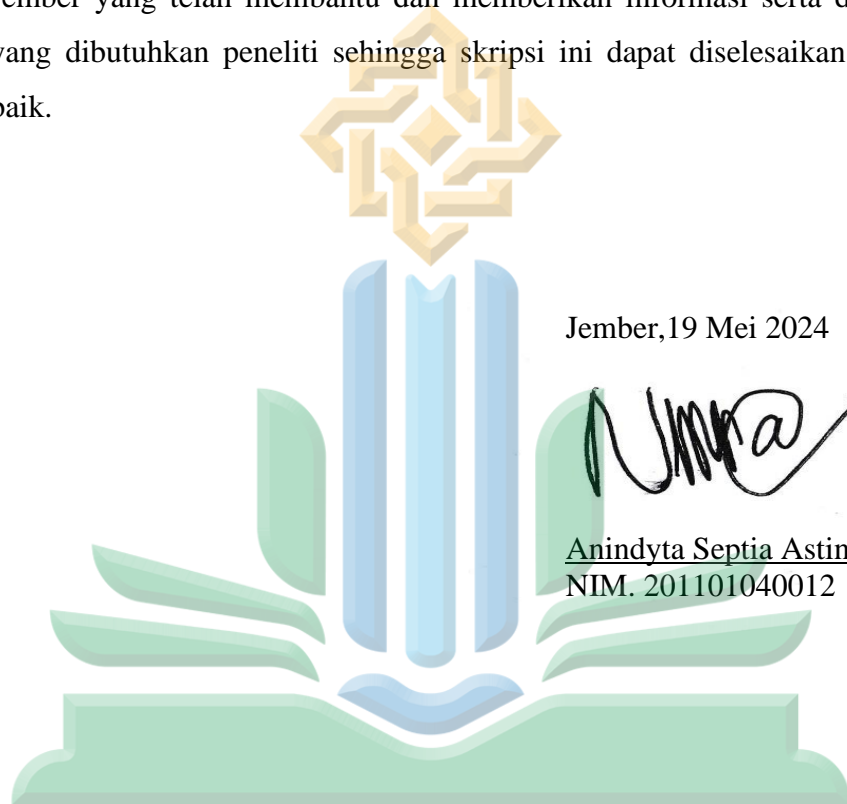
## KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Dalam penyelesaian Skripsi ini penulis peroleh karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. selaku rektor UIN KHAS Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan pembelajaran di lembaga ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah memotivasi, membimbing dengan sabar dan sangat telaten dalam membimbing skripsi saya ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah.
7. Bapak Agus Salim S.Ag., M.M. sebagai Kepala Sekolah MIN 4 Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan penelitian di MIN 4 Jember.
8. Ibu Wiwik Sumiyati, S.Pd., selaku Wali Kelas VI A di MIN 4 Jember yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.

9. Segenap dewan guru, kepala tata usaha, staf, dan peserta didik di MIN 4 Jember yang telah membantu dan memberikan informasi serta data-data yang dibutuhkan peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## ABSTRAK

**Anindyta Septia Astiningtyas, 2024:** Pengembangan Media Permainan teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Kelas VI di MIN 4 Jember

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan teka teki Silang Interaktif, Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran). Penggunaan media pembelajaran selain memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Dalam penelitian di kelas VIA MIN 4 Jember, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajiban kurang bervariasi, sehingga menimbulkan problem suasana belajar kurang menarik. Oleh karena itu, media permainan teka teki silang interaktif ini dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik pada siswa kelas VIA MIN 4 Jember dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajiban

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan media permainan teka teki silang interaktif. 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media permainan teka teki silang interaktif. 3) Bagaimana kemenarikan media permainan teka-teki silang interaktif pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember? 1) Tujuan penelitian ini adalah 1) Menghasilkan produk yang berupa pengembangan media permainan teka teki silang interaktif 2) Mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media permainan teka teki silang interaktif. 3) Untuk mengetahui kemenarikan media permainan teka-teki silang interaktif pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember

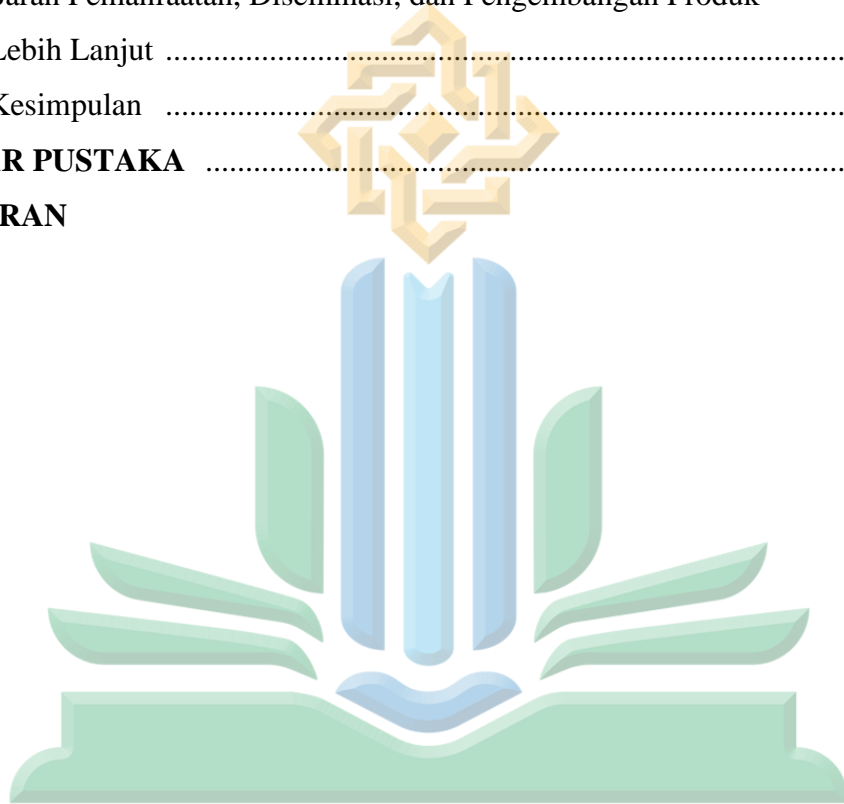
Untuk mengetahui kelayakan mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Pengembangan dilakukan menggunakan tahapan ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif dihasilkan memenuhi kriteria layak dengan presentase penilaian rata-rata 86,88%, dari ahli materi 92,5% kategori sangat layak, ahli media 82,85% kategori layak dan dari ahli pendidikan kewarganegaraan 85,3%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran

## DAFTAR ISI

	<b>hal</b>
<b>Halaman Judul</b>	
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	6
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan .....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
G. Definisi Istilah .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Penelitian Terdahulu .....	11
B. Kajian Teori .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	30
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	30
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	36
C. Uji Coba Produk .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	49
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	49
B. Penyajian Data Uji Coba Produk .....	53
C. Hasil Analisis Data .....	70

D. Revisi Produk .....	79
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>82</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	82
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	84
C. Kesimpulan .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Analisis Persamaan dan Perbedaan .....	16
<b>Tabel 3. 1</b> Kriteria Kelayakan .....	47
<b>Tabel 3.2</b> Kriteria Interpretasi Kemenarikan Siswa.....	48
<b>Tabel 4.1</b> Data Nama Kepala Sekolah.....	51
<b>Tabel 4.2</b> Data Pendidik dan Karyawan.....	52
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Angket Respon Siswa.....	69
<b>Tabel 4.4</b> Validasi Ahli Media .....	72
<b>Tabel 4.5</b> Validasi Ahli Materi.....	74
<b>Tabel 4.6</b> Ahli Praktisi.....	76
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Angket Respon Siswa.....	77
<b>Tabel 4.8</b> Rata-Rata Hasil Kelayakan .....	78
<b>Tabel 4.9</b> Sebelum dan Sesudah Revisi.....	81



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 4.1</b>	Cover Media Permainan teka teki Silang Interaktif .....	55
<b>Gambar 4.2</b>	Petunjuk Penggunaan Media Permainan teka teki Silang Interaktif	55
<b>Gambar 4.3</b>	Kompetensi Inti .....	56
<b>Gambar 4.4</b>	Kompetensi Dasar.....	56
<b>Gambar 4.5</b>	Tujuan Pembelajaran .....	57
<b>Gambar 4.6</b>	Materi Pembelajaran Pada Media Permainan teka teki Silang Interaktif.....	57
<b>Gambar 4.7</b>	Link <i>Wordwall</i> .....	58
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan Awal <i>Wordwall</i> .....	58
<b>Gambar 4.9</b>	Macam-Macam Template.....	59
<b>Gambar 4.10</b>	Mendaftar Pada Akun <i>Wordwall</i> .....	60
<b>Gambar 4.11</b>	Halaman Awal <i>Wordwall</i> .....	60
<b>Gambar 4.12</b>	Menu Tampilan Template.....	61
<b>Gambar 4.13</b>	Menu Tampilan untuk Membuat Soal .....	62
<b>Gambar 4.14</b>	Tampilan Soal.....	63
<b>Gambar 4.15</b>	Tampilan Awal Permainan teka teki Silang .....	63
<b>Gambar 4.16</b>	Pengaturan Penugasan pada <i>Wordwall</i> .....	64
<b>Gambar 4.17</b>	Link <i>Wordwall</i> yang Dapat Dibagikan Pada Siswa.....	65
<b>Gambar 4.18</b>	Tampilan Score Siswa .....	65
<b>Gambar 4.19</b>	Tampilan Permainan teka teki Silang Pada <i>Wordwall</i> .....	66

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa fisik maupun teknis di dalam pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran yang telah dirumuskan. Program interaktif merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, animasi, musik, dan narasi.

Media pembelajaran yang digunakan guru saat ini sudah memberikan motivasi dan semangat kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah dalam memahami materi pelajaran, akan tetapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menghasilkan berbagai bentuk media pembelajaran yang bervariasi bentuknya, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi komputer.

Dengan demikian karena media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pembelajaran, maka penulis tertarik untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran, media pembelajaran tentu tidak hanya satu tetapi media pembelajaran pasti tentunya sangat banyak tetapi penulis tertarik untuk menggunakan media TTS interaktif dalam pembelajaran yang dipilih, disini penulis mengambil pembelajaran Pkn, pembelajaran Pkn sendiri telah termaktub dalam Al- quran surah Al-Nahl ayat 44 yang berbunyi

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan,” (QS. An-Nahl Ayat 44).<sup>1</sup>

Berdasarkan potongan ayat Al-qur'an tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Al-Qur'an menjadi sebuah perantara bagi umat islam dalam memahami dan menjalankan syariat islam. Hal ini sangat berkaitan sekali dengan proses pembelajaran, sebagai guru kita dituntut untuk mengajarkan pengetahuan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada atau mengembangkan media sesuai kebutuhan pembelajaran. Salah satu urgensi media pembelajaran adalah meningkatkan mutu pembelajaran. Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar Siswa.

Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah. Namun keterampilan guru di 12 Indonesia pada umumnya masih mudah dan cenderung lebih senang menggunakan pendekatan yang berbasis pada guru dengan menerapkan metode ceramah daripada menggunakan pendekatan pada siswa dengan menerapkan aktivitas. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan

<sup>1</sup> Terjemahan. Al-Qur`An, (Bandung: Diponegoro). 113.

memecahkan persoalan- persoalan yang dihadapinya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.<sup>2</sup>

Media Teka-teki silang yang biasanya hanya dimanfaatkan pada permainan anak anak mampu diubah menjadi media yang dapat digunakan guna meninjau ulang kepada materi yang telah disampaikan oleh pendidik diawal pembelajaran. Penerapan media ini dapat dikatakan selalu melibatkan kemampuan dari siswa dalam menjawab suatu permasalahan berupa teka-teki silang. Saat bermain teka-teki silang siswa tak hanya dapat menghilangkan jenuh,bosan,malas, namun dengan bermain siswa juga memperoleh hiburan.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil pra observasi di MIN 4 Jember khususnya untuk kelas VI masih belum cukup dalam penggunaan media pembelajaran. Guru dalam pembelajarannya setiap hari hanya menggunakan buku-buku dan LKS yang ada sebagai bahan pelajaran. Ada beberapa alasan peneliti mengembangkan bahan ajar media permainan teka teki silang interaktif.

Salah satunya di MIN 4 Jember belum ada pembelajaran dengan memanfaatkan media, tetapi bahan ajar yang digunakan masih terbatas penggunaan buku-buku dan LKS saja, dan untuk pembelajaran tematik muatan Pkn sendiri belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif.<sup>4</sup> Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan permainan teka teki silang interaktif yang tidak hanya terdapat materi tetapi juga dihiasi dengan

---

<sup>2</sup> Fikri H.& Madona, A. S. Pengembangan media pembelajaran berbasis multi media interaktif. (Yogyakarta: SamudraBiru. 2018.) 32

<sup>3</sup> Silvia Agustin, Sumardi, Ghullam Hamdu,"Kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan media permainan teka teki silang pada pembelajaran SD," Pedadidaktika: Jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar, (2021),169

<sup>4</sup> Pra Observasi di Kelas VI MIN Jember pada tanggal 26 september 2023



sem menarik mungkin.

Berdasarkan fenomena dan observasi yang dilakukan bahwa pada pelaksanaan evaluasi pada pembelajaran masihlah minim dengan beberapa pertimbangan seperti kondisi, pengetahuan, dan lain sebagainya yang menghambat dalam pengaplikasian evaluasi pada pembelajaran. Sehingga perlu adanya perbaikan baik dari keterampilan pendidik maupun pengembangan pengetahuan yang digunakan agar valid dan menyenangkan

Dalam penyampaian materi pembelajaran guru bisa memulai dengan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan kepada siswa, penerapan itu dimulai dengan contoh-contoh berupa gambar yang sesuai kompetensi dasar kemudian di presentasikan hasilnya kepada siswa. Guru mengimplementasikan dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki kepada siswa yang didukung dengan penggunaan media permainan teka teki silang interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa akan belajar memecahkan masalah-masalah yang ia temukan dan berujung dengan memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Keunggulan dari penggunaan permainan teka teki silang yang interaktif dapat memudahkan siswa untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru serta membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, melihat pentingnya pemahaman konsep, prinsip, dari mata pelajaran PKn, maka sangat diperlukan cara yang

tepat dan bisa untuk mengatasi masalah proses pembelajaran yang belum maksimal dilakukan yaitu dengan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media permainan teka teki silang interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Permainan teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan teka-teki silang interaktif pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember?
2. Bagaimana kelayakan media permainan teka-teki silang interaktif pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember?
3. Bagaimana kemenarikan media permainan teka-teki silang interaktif pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan produk yang berupa pengembangan media permainan teka-teki silang interaktif pada materi hak dan kewajiban siswa kelas VI di MIN 4 Jember.
2. Untuk menguji kelayakan pengembangan media permainan teka teki silang interaktif pada materi hak dan kewajiban siswa kelas VI di MIN 4 Jember.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media permainan teka-teki silang interaktif pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember.

### D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Pada bagian ini dimaksudkan memberi gambaran terkait karakteristik produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media teka-teki silang ini berupa

1. Media permainan teka teki silang interaktif dengan berbantu *wordwall* pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember Media pembelajaran ini ditampilkan melalui layar proyektor
2. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui *Link AI Wordwall*
3. Media pembelajaran ini berisikan kumpulan materi tentang hak dan kewajiban dan soal tentang hak dan kewajiban.
4. Fokus penelitian pengembangan media ini adalah membuat pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif pada pembelajaran.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut siswa diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran PKn ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

- a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep PKn sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.
- b. Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan permainan teka teki silang interaktif.
- c. Siswa memberdayakan pengetahuan awal maupun pengetahuannya secara maksimal dalam membangun suatu konsep PKn.

### 2. Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan mengevaluasi siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa Sebagai khazanah media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran yang sesuai digunakan demi upaya meningkatkan

optimalisasi hasil pembelajaran sesuai amanah yang termuat dalam Undang- Undang Dasar 1945, yakni pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.

b. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran PKn yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan permainan teka teki silang interaktif.

c. Bagi Sekolah MIN 4 Jember

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif

4. Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif dapat digunakan pada laptop, PC, dan android.
2. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah dalam proses belajar.
3. Produk ini dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari PKn
4. Produk yang dikembangkan bisa dipakai secara *offline*

### G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Permainan teka teki Silang Interaktif

Pengembangan media merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu kemudian diuji tingkat kelayakan produk yang telah dihasilkan tersebut. Untuk produk yang dikembangkan dapat berupa produk yang sudah ada atau produk yang akan diproduksi. Sedangkan pengertian media sendiri adalah wadah atau pesan yang akan diteruskan kepada penerima pesan, pesan tersebut berupa materi, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.<sup>5</sup>

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan penggunaan untuk membuat *puzzle* atau permainan teka teki sendiri dari gambar atau teks yang mereka pilih. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis *puzzle*, seperti *jigsaw*, kata kata silang, sudoku, dan lain-lain

2. Pembelajaran PKn Materi Hak Dan Kewajiban

---

<sup>5</sup> Marlina, "Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI", (Pasuruan: Yayasan Muhammad Zaini, 2021).33

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menemukan beberapa referensi dari skripsi, thesis, ataupun jurnal lainnya terkait pengembangan media TTS. Berikut referensi yang ditemukan sebagai berikut:<sup>6</sup>

1. Penelitian ini dilakukan oleh I Wayan Tirta Saskara, (2023) dengan judul “Pengembangan Teka-Teki Silang Berbasis *HTML* Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 Kelas V” Tujuan penelitian adalah mengembangkan media teka-teki silang interaktif berbasis *HTML* pada muatan IPA tema 6 sub tema 1 di kelas V untuk mengembangkan minat dan semangat belajar siswa. Pengembangan ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan model *ADDIE* dan pelaksanaannya hanya sampai tahap pengembangan. Subjek penelitian ini mencakup 2 orang ahli mata pelajaran, 6 orang guru, 18 orang siswa, dan 18 kelompok kecil siswa.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data yang diperoleh, yaitu analisis uji validitas ahli mata pelajaran sebesar 95% (sangat baik), analisis uji kepraktisan guru sebesar 85,1% (praktis), analisis uji kepraktisan siswa perorangan sebesar 81,5% (praktis), dan analisis uji kepraktisan siswa kelompok kecil sebesar 82,1% (praktis). Maka dari itu,

---

<sup>6</sup> Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah”, (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 45.



penggunaan teka-teki silang interaktif sebagai media pembelajaran pada muatan IPA tema 6 subtema 1 layak dan praktis untuk digunakan.<sup>7</sup>

2. Penelitian ini dilakukan oleh Kadek Sintya Pratiwi (2022) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan teka teki Silang Interaktif Dalam 12 I Wayan Tirta Saskara “Pengembangan Teka-Teki Silang Berbasis HTML Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 Kelas V” (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2023) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS”. Penggunaan media pembelajaran yang belum bersifat interaktif serta kurangnya inovasi dan variasi dalam mengembangkan media pembelajaran terkhusus pada muatan pembelajaran IPS menyebabkan menurunnya minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran agar berjalan dengan optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa teka-teki silang pada muatan pembelajaran IPS kelas VI SD. Jenis dari penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan tahapan model ADDIE. Subjek yang terlibat yaitu para ahli yang terdiri dari 1 ahli isi, 1 ahli media, 1 ahli desain, serta siswa kelas VI yang terdiri dari 3 orang uji coba perorangan, 9 orang uji coba kelompok kecil, dan 27 siswa uji efektivitas. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuesioner, wawancara, observasi, dan tes. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu dengan deskriptif kuantitatif dan statistik

---

<sup>7</sup> I Wayan Tirta Saskara “Pengembangan Teka-Teki Silang Berbasis HTML Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 Kelas V” (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja,2023)

inferensial. Hasil uji coba produk media pembelajaran ini memperoleh skor tinggi dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji ahli isi pembelajaran memperoleh skor 90%, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 88,6%, ahli media pembelajaran memperoleh skor 88,6%, uji coba perorangan mendapatkan skor 90,83%, serta uji coba kelompok kecil yaitu 91,39%. Sedangkan Sedangkan hasil uji efektivitas, diperoleh bahwa pre-test memiliki rata-rata skor 60,37 dengan kualifikasi sedang, dan post-test memiliki rata-rata skor 73. Oleh karena itu, media pembelajaran teka-teki silang interaktif pada muatan pembelajaran IPS ini valid dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah mampu memotivasi guru agar dapat berinovasi dan berkreasi dalam pembelajaran.<sup>8</sup>

3. Penelitian ini dilakukan oleh pandu Rudy Widyatama (2022) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Permainan teka teki Silang Sebagai Alternatif Pembelajaran PKN Kelas IX Pada Lembaga Lembaga Negara”. Pendidikan sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan terus dilakukan karena kemajuan zaman yang membuat pendidik harus bisa lebih inovatif dan kreatif dalam menerapkan pembelajaran kepada para siswa. siswa yang mudah bosan dan enggan untuk mau belajar membuat para pendidik harus bisa memutar otaknya untuk mampu mengolaborasikan pembelajaran dengan

---

<sup>8</sup> Kadek Sintya Pratiwi “Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan teka teki Silang Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS, “Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 5 , no. 3 (2022) 16 <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>

permainan agar nantinya suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dilakukannya penelitian ini yang bertujuan dalam mengembangkan aplikasi teka-teki silang (TTS) sebagai alternatif pembelajaran PPKn kelas IX pada materi lembaga- lembaga negara yang mana mampu menghasilkan sarana belajar interaktif berbasis teknologi bagi para peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dalam bidang kependidikan. Dalam penelitian pengembangan aplikasi teka-teki silang (TTS) melewati beberapa tahapan, meliputi: tahap perencanaan, tahap percobaan, tahap pengembangan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, tahap penyempurnaan, dan tahap penyelesaian. Pendidik sekarang ini bisa memanfaatkan sarana teknologi sebagai salah satu dari alat pembuat permainan pembelajaran yang mudah dan juga cepat tanpa harus belajar *coding* yang memerlukan banyak waktu dan biaya.

Sehingga dengan adanya pengembangan aplikasi teka-teki silang (TTS) ini mampu meningkatkan kegemaran belajar PPKn pada siswa SMP kelas IX untuk bisa lebih memahami materi lembaga-lembaga negara di Indonesia.<sup>9</sup>

4. Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Novitasari dan Rikke Kurniawati (2023) dengan judul “Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web*” Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis situs *web* bagi siswa

---

<sup>9</sup> Pandu Rudi Widyatama “Pengembangan Aplikasi Permainan teka teki Silang Sebagai Alternatif Pembelajaran PKN Kelas XI Pada Materi Lembaga Lembaga Negara”. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan 2 no. 1 (2022) 251 <https://doi.org/10.36456/p.v2i1.5457>

Sekolah Dasar (SD) sangat penting untuk memaksimalkan pengalaman belajar siswa, meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan dalam era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis situs web bagi siswa SD. Studi kasus penelitian pada mata pelajaran tema ke-empat tentang berbagai pekerjaan dengan validasi ahli materi, ahli media, angket guru dan angket peserta didik. Obyek penelitian adalah siswa-siswi SD kelas IV di SDN Plumbungan, Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima fase yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan situs web mendapat hasil validasi dari ahli media sebesar 94% pada kategori sangat baik. Hasil dari ahli materi sebesar 89,6% pada kategori baik. Hasil dari angket guru sebesar pada kategori sangat baik. Hasil dari angket peserta didik pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga yakni mencapai 85,9% pada kategori baik; 93,5% pada kategori sangat baik; dan 96,9% pada kategori sangat baik.<sup>10</sup>

5. Penelitian ini dilakukan oleh Nurina Rahmawai, Arie Purwa Kusuma, Haris Hamdani (2023) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital” Penyelenggara pendidikan harus mampu melakukan penyesuaian terhadap peralihan metode pembelajaran yang harus dilakukan. Dalam proses pembelajaran daring, guru harus mengikuti perkembangan dalam beradaptasi dengan penggunaan

---

<sup>10</sup> Dewi Novitasari dan Rikke Kurniawati, Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web, 43-55.

teknologi baru. Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk membekali dan meningkatkan keterampilan para guru SDN Muktiwari 01 Bekasi untuk memberikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital, Hasil observasi di lapangan masih banyak guru di merasa kesulitan dalam proses pembelajaran berbasis digital, seperti belum mengetahui aplikasi atau *platform* apa yang dapat digunakan untuk KBM secara digital. Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan guru-guru SDN Muktiwari 01 Bekasi dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan literasi numerasi siswa. Metode penyelenggaraan pelatihan ini dengan pelatihan dan pendampingan. Para guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan.<sup>11</sup>

Tabel 2. 1

**Persamaan dan Perbedaan  
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan**

No	Nama Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	I Wayan Tirta Saskara (2023)	Pengembangan Teka-Teki Silang Berbasis HTML Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 Kelas V.	a. Menggunakan teka-teki silang sebagai alat evaluasi b. Bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon	a. Peneliti ini tertuju pada mata pelajaran IPA b. Peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas V

<sup>11</sup> Rahmawati, Kusuma, and Hamdani, Penggunaan Media,246.

			siswa terhadap pengembangan teka-teki silang (TTS) berbasis multimedia interaktif sebagai alat evaluasi pembelajaran	
2.	Kadek Sintya Pratiwi (2022)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS	<p>a. Memanfaatkan media teka-teki silang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p>b. Menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE</p> <p>c. Peserta didik yang menjadi objek adalah siswa kelas VI</p>	a. Menggunakan muatan mata Pelajaran IPS
3.	Rudy Widyatama (2022) yang berjudul	Pengembangan Media Aplikasi Teka-Teki Silang sebagai Alternatif Pembelajaran PKn Kelas IX pada Lembaga-Lembaga Negara	<p>a. Menggunakan jenis penelitian R&amp;D</p> <p>b. Menggunakan muatan mata pelajaran PKn</p>	a. Peserta didik yang menjadi objek adalah siswa kelas XI
4.	Dewi Novitasari dan Ikke Rahmawati (2023)	Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web.	<p>a. Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>web</i></p> <p>b. Menggunakan tematik</p>	a. Menggunakan web sebagai sumber utama medianya
5.	Nurina	Penggunaan Media	a. Meningkatkan	a. Media

Kurniasari Rahmawati, Arie Purwa Kusuma, dan Haris Hamdani (2023)	Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital.	literasi bagi siswa	digunakan untuk semua kelas
---	---	---------------------	-----------------------------

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa ada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru yaitu: sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menggunakan penelitian *Research and Development* (RnD). Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu yaitu: menggunakan model pengembangan, fokus permasalahan.

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Permainan teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Kelas VI di MIN 4 Jember merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini tidak hanya memfokuskan untuk meningkatkan keterampilan saja akan tetapi juga fokus untuk mengembangkan media permainan teka teki silang interaktif sebelumnya pernah ada.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan

dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup> Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>13</sup>

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan

pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar –mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Seiring dengan perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Artinya bahwa media pembelajaran sudah banyak jenis dan variasinya seiring dengan

---

<sup>12</sup> Septy Nurfadilah dan 4A Pendidik Guru Sekolah Dasar Universitas Muhamadiyah Tangerang Tahun 2001, Media Pembelajaran. (Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021),15

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, Media Pengajaran, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997),3



perkembangan zaman serta kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran. Adapun pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran sangat berguna untuk bagi tenaga pengajar atau pendidik dalam memilih media yang akan digunakannya untuk proses belajar-mengajar tentunya. Pemilihan media tentunya akan disesuaikan dengan tujuan, materi, kemampuan dan karakteristik peserta didik dalam proses belajar-mengajar, sehingga diharapkan akan tercapainya efisiensi dan efektifitas proses dan hasil dari kegiatan belajar-mengajar tersebut.<sup>14</sup>

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.<sup>15</sup> Kemp dan Dayton mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu: 1) Memotivasi minat atau tindakan, 2) Menyajikan Informasi, 3) Memberi instruksi. Untuk

---

<sup>14</sup> Muhamad Hasan et al., Media Pembelajaran (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021),85-86.

<sup>15</sup> Septy dan 4A, Media Pembelajaran, 29

memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.<sup>16</sup>

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar juga dapat meningkatkan Pemahaman konsep dan dapat meningkatkan kreativitas Siswa membuat Siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru dan juga dapat membantu siswa untuk menerima informasi dengan seluruh panca indra.<sup>17</sup>

### c. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari katakata: (1) *Visible*: Mudah dilihat (2) *Interesting*: Menarik (3) *Simple*: Sederhana (4) *Useful*: Isinya berguna/bermanfaat (5) *Accurate*: Benar (dapat dipertanggung jawabkan) (6) *Legitimate*: Masuk akal/sah (7) *Structured*:

Terstruktur/tersusun dengan baik<sup>18</sup>

Media pembelajaran yang dibuat (*media by design*) harus memenuhi syarat syarat berikut ini:

- a) Faktor edukatif, meliputi ketepatan atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan dan harus dicapai oleh peserta didik sesuai kurikulum

<sup>16</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN* (Jakarta: KENCANA (Divisi Prenada Media Group,2020),17.

<sup>17</sup> Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syajali,"*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*" Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.8,No.2(2017).177

<sup>18</sup> Tejo Nurseto, "*Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*" Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 No.1, (April 2011):24.

yang berlaku. Selain itu, pembuatan media pembelajaran juga harus sesuai dengan tingkat kemampuan atau daya pikir peserta didik yang dapat mendorong aktivitas dan kreativitasnya sehingga membantu mencapai keberhasilan belajarnya.

- b) Faktor keindahan meliputi: bentuknya estetik, ukuran serasi dan tepat dengan kombinasi warna menarik, sehingga menarik perhatian dan minat peserta didik untuk menggunakannya.<sup>19</sup>

Kelemahan dan Kelebihan Media Pembelajaran Adapun kelebihan media pembelajaran yaitu:

- Menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

- Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena dua unsur media, yaitu audio dan visual.

Adapun kekurangan media pembelajaran yaitu: Terlalu menekankan pada penguasaan materi daripada proses pengembangannya dan tetap memandangi materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.

<sup>19</sup> Ardian Asyhari, Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu" Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika „AlBiRuNi“ 05 No.1,( Maret 2016):4.

## 2. Deskripsi Teka-Teki Silang Interaktif

### a. Pengertian Permainan teka teki Silang

Teori permainan adalah teori matematis yang berhubungan dengan karakter umum dari situasi persaingan yang menitikberatkan pada proses pengambilan keputusan. Permainan merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan dan disukai oleh siswa. Teka-teki silang merupakan salah satu bentuk permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosakata dan keterampilan membaca. Media yang diperlukan untuk permainan ini adalah gambar yang didalamnya terdapat rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sisi. Kotak-kotak tersebut sebagian berwarna putih diberi nomor mengindikasikan nomor jawaban. Dalam permainan, kotak berwarna putih itu harus diisi dengan huruf-huruf. Susunan huruf-huruf tersebut baik secara horizontal maupun vertikal akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. Pertanyaannya terdiri dari dua macam, yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara horizontal (mendatar) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara vertikal (menurun).<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Nura Lutfiya, "Teka-Teki Silang," 20

## b. Media Interaktif

Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar, media pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media pelajaran dalam bentuk audio, teks, 3D, suara, grafik, dan video oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.<sup>21</sup> Menurut Seels dan Glasgow mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki 2 unsur yaitu audio-visual dikatakan interaktif karena media yang dirancang akan melibatkan respon siswa secara aktif.<sup>22</sup>

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat bantu dalam bentuk audio-visual yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran

dalam melibatkan siswa secara langsung di dalam proses pembelajaran bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.

## c. Manfaat Pembelajaran Interaktif

Menurut Daryanto, secara umum manfaat penggunaan pembelajaran interaktif dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar 18 dapat lebih pendek,

<sup>21</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: DIVA Press, 2015),329.

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran” (Jakarta: Rajawali Pers, 2019)

pemahaman siswa dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja.<sup>23</sup>

### 3. *Wordwall*

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan penggunaan untuk membuat *puzzle* atau permainan teka teki sendiri dari gambar atau teks yang mereka pilih. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis *puzzle*, seperti *jigsaw*, kata kata silang, sudoku, dan lain-lain.

### 4. Pembelajaran PKn di SD/MI

#### a. Pengertian PKn

Mengutip dari buku *Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)*, Hamid Darmadi, 2020, pengertian PKn

secara teoritis merupakan bentuk pendidikan yang mengingatkan akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara supaya mereka menjadi warga negara yang berpikir tajam dalam hidup bermasyarakat dan bernegara. PKN atau pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mendidik generasi muda agar menjadi warga negara yang demokratis dan mampu berperan dalam pembelaan terhadap bentuk negara.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Daryanto “Media Pembelajaran” (Yogyakarta : Gava Media,2010)

<sup>24</sup> Hamid Darmadi, *Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)* (2020)

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran PKn adalah pendidikan yang di dalamnya terdapat pengetahuan dan kemampuan dasar yang telah disiapkan untuk peserta didik sebagai calon generasi muda untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab terhadap negaranya serta mempunyai sikap demokrasi.

#### **b. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan kewarganegaraan berfungsi untuk membina suatu pemahaman dan kesadaran peserta didik sebagai warga Negara terhadap hubungannya dengan Negara dan sesama Negara yang lainnya, sehingga mereka mengetahui, menghayati, dan dapat melaksanakan dengan baik apa yang menjadi hak dan kewajiban suatu warga Negara.<sup>25</sup>

Tujuan pembelajaran PKn secara umum adalah untuk mempersiapkan generasi bangsa yang unggul dan berkepribadian baik ditingkat lingkungan sosial, regional maupun global. Pada hakekatnya setiap tujuan dibekali kemampuan peserta didik dalam hal tanggung jawab sebagai warga Negara, yaitu warga Negara yang beriman dan bertaqwa Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berfikir kritis, rasional dan kreatif, berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan berbangsa dan bernegara.

---

<sup>25</sup> Desi Dwi Pamuji "Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan" (FKIP UMP,2014)

Sedangkan secara khusus, pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan sebagai berikut: “pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. (penjelasan UUD No.20 tahun 2003 pasal 31 ayat 1).<sup>26</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara untuk menjadi warganegara yang cerdas dan mempunyai karakter sehingga Indonesia mempunyai generasi muda yang bisa bertanggung jawab sebagai warga negara yang bertujuan kritis dan bertindak demokratis sehingga dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.

### c. Pembelajaran PKn

Peran pendidikan kewarganegaraan sangat berperan penting dalam pembentukan watak dan karaktersiswa untuk menjadi warga Negara yang baik dan bermoral yang baik pula, guru sangat memiliki peran dan fungsi sebagai seseorang yang dapat membina dan membimbing moral siswa harus berusaha membentuk siswa yang mampu bersikap dan berperilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari sesuai nilai moral dan norma yang berlaku dimasyarakat serta harus dapat membantu siswa dalam mengimplemantasikan nilai-nilai

---

<sup>26</sup> Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (20)



yang diperoleh dalam kehidupannya di lingkungan keluarga, sekolah maupun di lingkungan masyarakat umum.

Tugas pendidikan Kewarganegaraan mengemban tiga (3) fungsi pokok, yaitu mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*) dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*).

Di dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 1 ayat 20 “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar”.<sup>27</sup>

Pembelajaran di sekolah merupakan pendidikan formal yang mempelajari berbagai mata pelajaran yang mencakup seluruh aspek kehidupan, dan salah satu pendidikan kewarganegaraan.

Pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan intelektual yang memadai serta pengamalan praktis agar memiliki kompetensi dan efektifitas dalam berpartisipasi. Sehingga sangat diperlukan perhatian dari guru maupun calon guru dalam mempersiapkan pembelajaran PKn, yaitu bekal materi pembelajaran dan metode atau pendekatan yang di gunakan, dengan harapan dapat mewujudkan apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran PKn.

---

<sup>27</sup> Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Kewarganegaraan, pasal 31ayat (1)

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa salah satu ruang lingkup dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah tentang Norma, hukum dan peraturan yang meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional. Maka Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) harus mampu menanamkan kepada siswa tentang pemahaman norma atau aturan yang berlaku sehingga siswa berperilaku sesuai dengan norma atau aturan baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Sikap taat di lingkungan keluarga dapat diwujudkan dengan sikap patuh terhadap orang tua, di lingkungan sekolah yaitu taat terhadap tata tertib yang berlaku di sekolah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan berupa metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau *R & D*). Metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>28</sup> Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal atau bertahap.

Jenis penelitian menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R & D*) berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan audiens. Data yang diperoleh dari ahli materi meliputi aspek isi pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran, tulisan dalam media dan evaluasi. Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan grafis, kemenarikan tampilan dan kesesuaian penggunaan *font*. Data yang diperoleh dari audiens meliputi aspek

---

<sup>28</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* ( Bandung: Alfabeta, 2011), 297

kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan.<sup>29</sup>

#### 1. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dikhususkan untuk penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk pendidikan yang bisa dipertanggung jawabkan.

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif TTS pada pembelajaran hak dan kewajiban. Menurut Seels & Richey penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan secara sistematis terhadap desain pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif yang akhirnya dievaluasi. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen-instrumen yang diperlukan. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir hasil pengembangan dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan.

Menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji kevalidan, dan keefektifan tersebut agar dapat berfungsi sebagai pendukung pembelajaran di sekolah. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahapmulty years*)

---

<sup>29</sup> Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta: kencana,2010).200

yang di revisi setiap tahap sampai didapatkan produk yang diinginkan yang sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan.<sup>30</sup>

Ada beberapa model pengembangan diantaranya yaitu model *KEMP*, model *Dick And Carrey*, *model Assure*, *model Hannafin & Peck*, *model Gagne and Briggs* dan *model ADDIE*.<sup>31</sup> Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE. Salah satu fungsi model ini yaitu perancangan pembelajaran generik yang memudahkan proses yang terorganisir dengan baik dalam pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran yang berorientasi kelas maupun secara daring.<sup>32</sup> Model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick and Carry 1996.<sup>33</sup> Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu, *Analisis, Design, Development, Implementation, Development dan Evaluation*. Model ADDIE dipakai mengingat sesuai latar belakang permasalahan yang ada di analisis kebutuhan. Pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti sangat sesuai dengan tahap ADDIE,

---

<sup>30</sup> Amir Hamzah, Metode Penelitian & Pengembangan R&D, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),1

<sup>31</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung, CV. Alfabeta,2015), 407

<sup>32</sup> Amir Hamzah, Metode Penelitian & Pengembangan R&D, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),30

<sup>33</sup> Risa Nur Saadah, dkk, Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2015), 32

disetiap urutan terdapat evaluasi untuk prosesnya yang akan memudahkan pengembangan produk. Adapun Langkah-langkah model pengembangan ADDIE sebagai berikut.<sup>34</sup>

a. *Analysis* (Analisa)

Analisa yaitu melakukan Analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisa tugas dan kecederungan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap analisa ini suatu proses yang mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik.

b. *Design* (Desain/perancangan)

(Desain/perancangan) yaitu tahap ini yang dilakukan pertama merancang desain produk yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta merancang skenario kegiatan belajar. Kedua mengatur strategi dan perangkat pembelajaran. Selain itu dipertimbangkan sumber-sumber pendukung yang akan menunjang pembelajaran menjadi efektif.

Adapun kegiatan awal yang dilakukan antara lain :

a) Merancang materi pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan beberapa tahap yaitu:

1. Menulis Standar Kompetensi dan tujuan pembelajaran pada materi hak dan kewajiban
2. Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar.

<sup>34</sup> Amir Hamzah, Metode Penelitian & Pengembangan R&D, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),39

3. Mengembangkan dan memilih materi.
- b) Merancang desain media pembelajaran menggunakan *wordwall*
    1. Medesign rancangan dasar media interaktif
    2. Mengumpulkan materi (bahan-bahan baik berupa grafik, image, sound, picture, dll)
  - c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan produk desain atau *flow chart* yang telah dibuat menjadi kenyataan. Jika dalam desain diperlukan *software* pembantu untuk mengembangkan produk yang akan menjadi *prototype 1*, maka selanjutnya tahap pengembangannya yaitu uji coba dari produk serta melakukan evaluasi. Maksud dalam tahap ini media pembelajaran interaktif TTS yang dibuat tahap akhir menjadi sebuah aplikasi android dimana produk yang sudah dirancang akan diuji coba terlebih dahulu

- d. *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di instal dan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan kepada peserta didik serta telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas atau di media daring. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media

pembelajaran baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode selanjutnya.

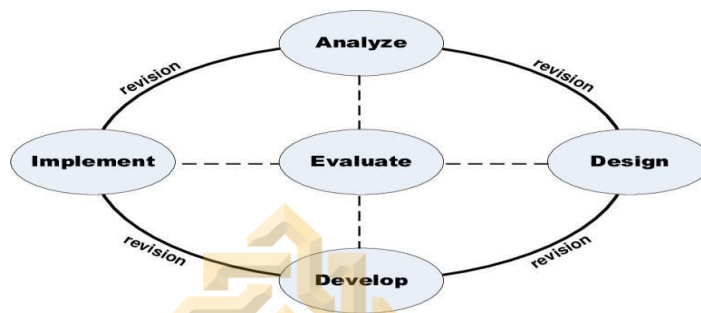
e. *Evaluation* (Evaluasi/ Umpan balik)

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain *system* pembelajaran ADDIE. Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh

model/metode baru tersebut. Beberapa evaluasi dalam mengukur beberapa hal yaitu:

- a) Antusias peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara menyeluruh
- b) Peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai bukti peningkatan kompetensi diri peserta didik
- c) Kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan media Interaktif yang telah dibuat





**Gambar 3. 1**  
**Gambar Model ADDIE**

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, *inovatif*, *otentik* dan *inspirasi*. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.<sup>35</sup>

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

<sup>35</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (Londo: Springerb Sciens + Business Media, (2009). 2

a. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis *kinerja* (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

b. *Design* (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas

kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

c. *Development* (Mengembangkan)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *powerpoint* interaktif adalah: 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi

*Puzlemaker*. Pembuatan TTS interaktif dilihat dari segi desain, segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. 2) Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan. 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

d. *Implementation* (Penerapan)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan TTS Interaktif Pada Pembelajaran PKn.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, TTS Interaktif perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.<sup>36</sup>

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta

---

<sup>36</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (Londo: SpringerSciens + Business Media, (2009). 2

menunjukkan kevalidan produk. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

### **1. Desain Uji Coba**

Untuk pengujian dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli pendidikan PKn yang diwakili guru maupun untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan sebagai dasar untuk melakukan revisi pertama.

### **2. Subjek Uji Coba**

Adapun subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah peserta didik kelas VIA MIN 4 Jember dan Guru Mata Pelajaran PKn. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kevalidan Media Pembelajaran Interaktif TTS pada materi Hak dan Kewajiban.

### **3. Jenis Data**

Data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan :

#### **1) Data kualitatif**

Data ini berupa masukan saran dan komentar selama proses pengembangan yang disajikan dalam bentuk deskriptif terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran TTS Interaktif pada Pembelajaran PKn Materi Hak Dan Kewajiban.

## 2) Data kuantitatif

Data ini berupa data yang berbentuk angka-angka sebagai hasil pengukuran. Data yang digunakan dalam mengukur kevalidan.

- a. Kelayakan media pembelajaran
- b. Data diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli PKN

## 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi angket respon peserta didik, dan dokumentasi.

### a. Observasi

Observasi merupakan salah satu bagian dari pengumpulan data. Observasi memiliki arti pengumpulan data langsung dari lapangan. Data yang diobservasi dapat berupa gambaran sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, dan keseluruhan tingkah laku manusia.

Data observasi dapat juga berupa interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman para anggota dalam berorganisasi.<sup>37</sup>

Observasi dilaksanakan di MIN 4 Jember. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar disana. Selain itu observasi dilakukan juga untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia. Observasi pertama dilakukan disekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta

---

<sup>37</sup> Mawardani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif", (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012). 51

didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga diperlakukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

Pada saat observasi awal yang dilakukan adalah mengamati situasi proses pembelajaran. Pada saat tersebut guru kelas menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi hak dan kewajiban. Guru menjelaskan materi lewat media yang sudah dibuat. Respon siswa pada saat tersebut ada beberapa yang sangat antusias dan ada juga yang masih terlihat bosan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipatif. Observasi partisipatif ialah peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.<sup>38</sup> Observasi partisipatif ini terdiri dari 4 jenis diantaranya partisipatif aktif, pasif, moderat, dan aktif

lengkap. Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipatif pasif. Yang mana peneliti berada di tempat kegiatan yang akan di observasi tetapi tidak terlibat dalam kegiatan tersebut.

Peneliti melakukan observasi partisipatif pasif bisa memperoleh data yang belum didapat dari wawancara. Peneliti pada saat observasi partisipatif pasif melakukan pengamatan dan pencatatan hasil dari pengamatannya secara langsung.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Indriyanti (dkk)., *Penerapan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, 2, 2, 2017, Hal. 21

<sup>39</sup> Refni Mayang Sari, et al., "*Community Dedication*", (Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022). Hal 44

Data yang diperoleh peneliti dalam observasi berupa hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas yang berawal dari metode ceramah. Metode tersebut sudah bagus, tetapi penelitian ini dapat dikembangkan menjadi media TTS interaktif. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia proses kerja, gejala gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>40</sup>

b. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*in-dept interview*) atau jenis wawancara tidak terstruktur. Sehingga perlu pula sebagai studi permulaan atau penjajahan umum di MIN 4 Jember menentukan fokus penelitian. Adapun sumber pertimbangan dari penggunaan metode wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Metode bersifat fleksibel, jadi bahan-bahan pertanyaan dapat lebih mudah diajukan dan lebih obyektif, sehingga pertanyaan yang diajukan dapat diarahkan kepada permasalahan yang lebih bersifat spesifik dan dinamis, karena bisa berhadapan langsung oleh pewawancara dengan orang diwawancarai, dengan ini dapat terjadi interaksi yang akrab dan secara keseluruhan nampak lebih komunikatif.

---

<sup>40</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Pt Alfabet, 2019),203

c. Angket validasi

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan juga pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui yang bisa diharapkan dan didapatkan dari responden. Angket atau kuisisioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan yang tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung maupun tidak langsung.<sup>41</sup>

Lembar validasi beserta video pembelajaran diberikan kepada validator kemudian validator memberikan penilaian terhadap media belajar berupa TTS Interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan cara memberikan tanda *checklist* pada setiap baris dan kolom aspek yang sesuai dengan kriteria. Kritik dan komentar terhadap perbaikan TTS Interaktif. Selanjutnya peneliti mengelola data dan menggunakan rumus validitas.

1. Lembar validasi ahli media

Lembar validasi diberikan kepada dosen ahli media sebelum dilakukan tahap selanjutnya. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran TTS interaktif.

---

<sup>41</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Pt Alfabet, 2019),199.



## 2. Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi diberikan kepada dosen ahli materi PKn sebelum dilakukan tahap selanjutnya. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran TTS interaktif berbasis pada materi hak dan kewajiban dengan tujuan untuk mengetahui kualitas media, ketepatan materi dan memperoleh masukan serta apakah media ini layak untuk digunakan.

## 3. Lembar validasi ahli pendidikan PKn

Lembar validasi ini akan diberikan kepada guru PKn di MIN 4 Jember khususnya guru mata Pelajaran PKn. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dari hasil pengembangan dan mewakili guru dan peserta didik terhadap media yang layak untuk digunakan.

## 4. Lembar Respon Siswa

Lembar Respon pada peserta didik akan diberikan setelah peneliti selesai pada saat melakukan tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik Ketika peneliti menerapkan media pembelajaran TTS interaktif.

## 5. Angket Respon Siswa

Hal yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini memberikan angket kepada siswa setelah siswa menggunakan dan mengamati video pembelajaran dalam proses pembelajaran

dan menyuruh siswa untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran melalui angket yang telah diberikan dengan memberikan tanda checklist pada kolom dan setiap aspek yang diukur sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mendapatkan produk media pembelajaran TTS interaktif pada materi hak dan kewajiban yang berkualitas, memenuhi aspek kevalidan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Langkah dalam menganalisis kriteria produk yang dikembangkan peneliti. Terdapat tiga aspek yang digunakan peneliti untuk menganalisis kevalidan.<sup>42</sup>

### 1. Analisis Data Kelayakan

Analisis kelayakan pada penelitian ini dapat dilakukan melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga validator ahli, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli PKn. Angket tersebut berisi beberapa indikator yang berisi kesesuaian

<sup>42</sup> Ririn Indriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1", (Skripsi, Universitas Sanata Darma, 2017), 76

cakupan yang dibutuhkan pada analisis media pembelajaran TTS interaktif. Adapun rumus yang digunakan dalam Analisis Data Hasil Validasi Ahli (Kelayakan) yaitu sebagai berikut:<sup>43</sup>

Prosedur pemberi penilaian validasi data penilaian ahli menggunakan persentase (%) bertujuan agar data yang dihasilkan sederhana dan praktis. Analisis data menggunakan *skala likert* untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto yaitu.<sup>44</sup>

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Nilai presentase

$\sum X$  = Skor yang diperoleh

$N$  = Skor maksimum<sup>45</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Untuk mengukur kevalidan media pembelajaran TTS Interaktif menggunakan kriteria penilaian. Berikut merupakan kriteria validasi Ahli media dan Ahli materi

<sup>43</sup> Sandu Siyoto & Ali Sodik, “*Dasar Metodologi Penelitian*”, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 9

<sup>44</sup> Edi Suwandi, H. Fitri Imansyah, H. Dasri, Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome, (Jurnal Ekonomi, 2018),2

<sup>45</sup> Sa’dun Akbar, Instrumen Pembelajaran (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 95

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Kelayakan**

<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Tingkat Kelayakan</b>
85,01% - 100%	Sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85%	Layak atau dapat digunakan namun perlu direvisi
50,01% - 70%	Kurang layak disarankan tidak digunakan karena perlu adanya revisi
0,1% - 50%	Tidak layak atau tidak boleh digunakan

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel 3.1 memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh guru PKn.

## 2. Analisis Data Kemenarikan

Analisis kemenarikan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil kemenarikan media pembelajaran TTS interaktif yang sudah dikembangkan peneliti. Rumus yang digunakan sebagai

berikut:<sup>46</sup>

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Persentase

TSe = Total Skor empirik yang didapat berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respon siswa.

TSh = Total Skor yang diharapkan

<sup>46</sup> Maharani Delta Dwi. Nur Izzati, Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas VII SMP, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, (Vol. 8 No. 2 Juli 2020), 219

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada tabel kategori kemenarikan media sebagai berikut:<sup>47</sup>

**Tabel 3. 2**  
**Kriteria Interpretasi Kemenarikan Media**

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat Validitas</b>
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Kurang menarik
21% - 40%	Tidak menarik
0% - 20%	Sangat tidak menarik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>47</sup> Euis Eti Rohaeti, dkk, Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended, SJME Supremum Journal of Mathematics Education, (Vol.3, No.2, July 2019), 97-98

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah MIN 4 Jember

MIN 4 Jember merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Jember yang beralamat di Jl K.Arifin. Pada tahun 1963 sekelompok masyarakat Dusun Pasar Alas Desa Garahan mendirikan Madrasah berbentuk Diniyah untuk mengatasi keteringgalan pendidikan agama yang bertempat di masjid Pasar Alas.

Pada tahun 1968 seorang tokoh Masyarakat mewakafkan sebidang tanah untuk madrasah dan di tanah itulah didirikan Gedung madrasah 3 lokal, karena masyarakat membutuhkan pendidikan umum maka sejak itulah madrasah dirubah statusnya menjadi Ibtidaiyah yang memberikan pendidikan agama dan umum dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum.

Pada tahun 1983 pengurus madrasah menambah Gedung baru 3 lokal. Hal ini dilakukan karena pengembangan murid kedepan semakin menjajikan, pada tahun 1990 mendapatkan tambahan Gedung baru 1 lokal dari Pemerintah.

Pada tahun 1997 MI Bustanul Ulum dengan persetujuan pengurus di negeri kan menjadi MIN Garahan, pada tahun 1998 mendapat tambahan gedung 2 lokal dari Pemerinta, pada tahun 2001 mendapat tambahan gedung 1 lokal dan pada tahun 2002 mendapat bantuan rehap

SIGP, pada tahun 2009 juga mendapat proyek rehab 7 ruang kelas pada tahun selanjutnya juga mendapat tepatnya pada tahun 2010 mendapat RKB (Ruang Kelas Baru) tiga ruang dan satu perpustakaan.

Pada tahun 2011 mendapat rehap ringan yaitu mendapat muabeler dan pintu gerbang, pada tahun 2012 mendapat rehabilitasi 5 ruang kelas lantai 2 dan pada tahun 2014 mendapat rehap 2 lokal untuk lantai 2, pada tahun 2016 nomorklatur MIN Garahan berubah menjadi MIN 4 Jember sesuai KMA (Keputusan Menteri Agama) nomor 673 Tahun 2016.

Pendiri Tokoh masyarakat yang berperan dalam suksesnya madrasah sebagai berikut:

1. K.H A Qusairi (mantan kepala desa Garahan)
2. K. Mujidin (Veteran)
3. K. Ishak Hasan, AMa (tokoh masyarakat)
4. K. Waqiah (tokoh masyarakat)
5. H. Mustofa (Tokoh masyarakat)
6. H. Abd Hamid (Tokoh masyarakat)

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang berlokasi di Jalan K. Arifin No. 72 Dusun Pasar Alas desa Garahan Kecamatan Silo Kabupaten Jember. Sejak diresmikannya menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Madrasah Kami telah dipimpin Oleh Beberapa Kepala , yaitu:

**Tabel 4. 1**  
**Data Nama Kepala Sekolah**

<b>No.</b>	<b>Nama Kepala</b>	<b>Tahun</b>
1.	K. Ishak Hasan, A.Ma	1997-1999
2.	Ashuri, A.Ma	1999-2006
3.	Supatmi, A.Ma	2006-2009
4.	Abdul Kohar, S.Ag	2009-2014
5.	Mustaiin Billah, S.Ag, M.Pd I	2014-2016
6.	Drs. Erma Fatmawati, S.Ag, M.Pd I	2016-2017
7.	Nasirudin F, S.Pd.I, M.Pd I	2017-2020
8.	Dedi Ependi, S.Ag, M.M.Pd	2020-2022
9.	Abdul Kohar,S.Ag	2022-2023
10.	Agus Salim, S.Pd,M.M.Pd	2023-sekarang

## 2. Profil MIN 4 Jember

MIN 4 Jember merupakan Lembaga pendidikan milik negara dibawah naungan Kementrian Agama RI, dengan nomor statistik madrasah: 11113509300003, NPSN, 60715707, yang beralamat di JLK. Arifin No.72 Pasar Alas Garahan kecamatan silo Kabupaten Jember 68184 dengan luas tanah 1.493M dan memiliki 1 musholla, 1 ruang guru, 1 ruang TU, 1 ruang Kepala Sekolah, 1 kamar mandi guru, 1 kamar mandi Kepala Sekolah, 3 kamar mandi siswa, 1 gudang, 15 ruang kelas, 1 koperasi sekolah, 1 perpustakaan, 1 tempat parkir, 1 kantin Madrasah ini juga menyediakan proyektor dan LCD.

## 3. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

### 1) Visi MIN 4 Jember

“Terwujudnya Insan yang rendah hati, berbudaya santri,  
unggul dalam prestasi”



## 2) Misi MIN 4 Jember

- a. Terciptanya budaya islami, dan rendah hati
- b. Berakhlaqul karimah dalam tata kehidupan sehari-hari
- c. Berprestasi bidang akademik
- d. Berprestasi bidang non akademik
- e. Menciptakan budaya kompetisi di madrasah

## 4. Data Pendidik dan Karyawan

**Tabel 4. 2**  
**Data Pendidik dan Karyawan**

No.	Nama	Jabatan
1.	Agus Salim,S.Pd,M.MPd	Kepala Sekolah
2.	Satini, S.Pd.I	Guru Kelas
3.	Akhmad Nurul Hidayat,S.Pd	Guru PJOK
4.	Putut Aribowo,S.Ag,M.Pd.I	Guru Qurdist
5.	Wiwik Sumiyati,S.Pd.I	Guru Kelas
6.	Erwin Trisnawati,S.Pd.I	Guru Kelas
7.	Mohammad Tohawi S.Pd.I	Guru Kelas
8.	Dwi Rahayu Agustini S.Pd	Guru Kelas
9.	Joko Sugiarto,S.Pd.I	Guru Kelas
10.	A.Fauzi Hasan	Staf Administrasi Sekolah
11.	Sudarsono,S.Pd	Guru Kelas
12.	Sapta Ahmad Prayoga,S.Pd.I	Guru Bahasa Inggris
13.	Nila Dwi Yanti,S.Pd.I	Guru SKI
14.	Wiwik Nur Cholipah,S.Sos.I	Guru SKI
15.	Tutik Syarifah,S.Pd.I	Guru Kelas
16.	Ernawati Ningsih,S.Pd.I	Guru Bahasa Arab
17.	Alfiah,S.Pd	Guru Kelas
18.	Faiqotul Mukorromah,S.Pd.I	Guru Aqidah
19.	Heriyanto,S.Pd.I	Guru Kelas
20.	Mafatul Karimah,S.Pd	Guru Kelas
21.	Hafid Samsul Hadi,S.Pd	Guru Kelas
22.	Vicky Masruri	Staf Administrasi Sekolah
23.	Hoiriyah	Cleaning Service
24.	Sudari	Penjaga Sekolah
25.	Abdu Nasir	Staf Administrasi Sekolah

Sumber: data sekunder, 2024

## B. Penyajian Data Uji Coba Produk

Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian *Reserch and Deveploment (RnD)* yang mengembangkan produk pembelajaran interaktif berbasis *game* melalui *AI Wordwall* model pengembangan yang di terapkan adalah ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implentation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil Penelitian dan pengembangan ini menyajikan data uji coba sebagai berikut:

### a. Hasil *Analysis* (Analisis)

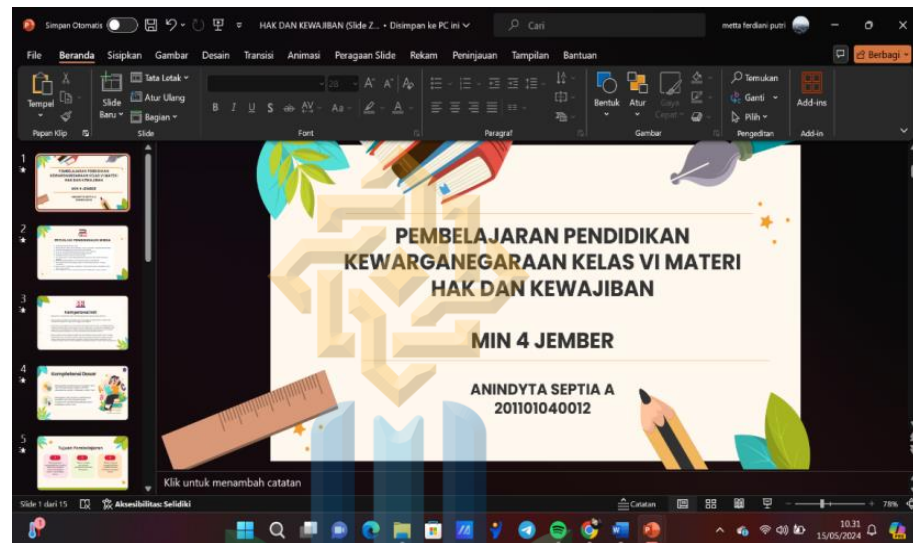
Tahap analisis memiliki tujuan untuk mengetahui kebutuhan apa yang di perlukan oleh peserta didik kelas VI di MIN 4 Jember. Melalui wawancara yang di lakukan dengan ibu Wiwik Sumiyati S.Pd.I selaku wali kelas VI-A, menyatakan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran siswa selalu merasa jenuh dan bosan dikarenakan guru memberikan soal berupa kertas. Selain itu, suasana dikelas saat pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa secara umum, siswa cenderung bersikap kurang serius, dan bercanda dengan teman sebangkunya, bahkan ada juga yang tertidur yang berdampak nrgative pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dari seorang pendidik dalam memilih metode mengajar yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, sehingga peserta didik lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan aktif aat kegiatan pembelajaran.

Menurut ibu Wiwik Sumiyati S.Pd.I, penggunaan alat penggunaan alat *assessment* tradisional dalam proses *assessment* memerlukan investasi waktu dan tenaga yang tidak sedikit. Hal ini disebabkan perlunya mengkoreksi setiap jawaban secara terpisah dan memeriksa peserta didik yang tidak menyelesaikan tugasnya. Namun berkat alat yang dikembangkan peneliti, guru lebih mudah mencatat nilai peserta didik. Alat penilaian ke platform seperti *wordwall*, menghemat waktu dan tenaga yang sebelumnya diperlukan secara manual.

**b. Hasil *Design* (Perancangan)**

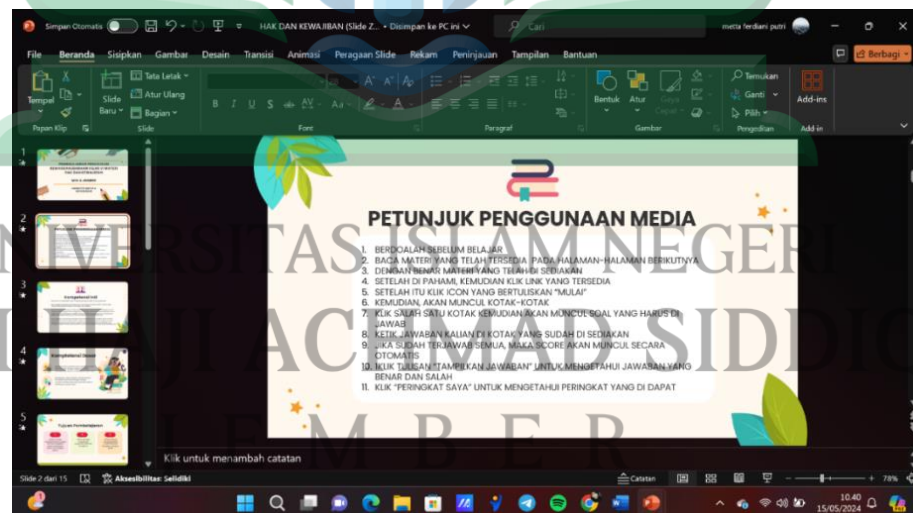
Setelah dilakukan analisis, peneliti memilih produk yang akan dikembangkan dan mengimplementasikan desain dengan power point dan *wordwall*. Produk yang dihasilkan berupa alat pembelajaran dan penilaian yang dirancang khusus untuk materi tematik, dengan tujuan untuk memudahkan proses guru untuk mengajar dan menjawab pertanyaan peserta didik, sekaligus menciptakan suasana belajar yang jauh lebih menyenangkan. Mengembangkan pembelajaran berbasis games melalui *AI Wordwall* mencakup menentukan rencana pembelajaran untuk materi tematik, membuat pertanyaan berdasarkan kriteria, dan membuat permainan teka teki silang *wordwall*, setelah meninjau dan mengelompokkan pertanyaan, Adapun Langkah-langkah pembuatan media.

1) Pada slide pertama terdapat cover identitas media



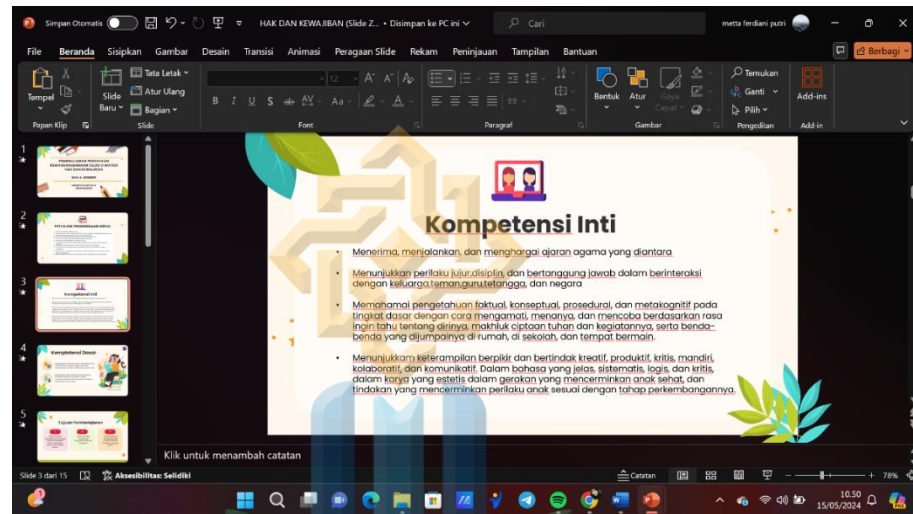
**Gambar 4.1**  
**Cover Media Permainan teka teki Silang Interaktif**

2) Slide kedua terdapat penggunaan media



**Gambar 4.2**  
**Petunjuk Penggunaan Media Permainan teka teki Silang Interaktif**

3) Slide ketiga terdapat KI (Kompetensi Inti)



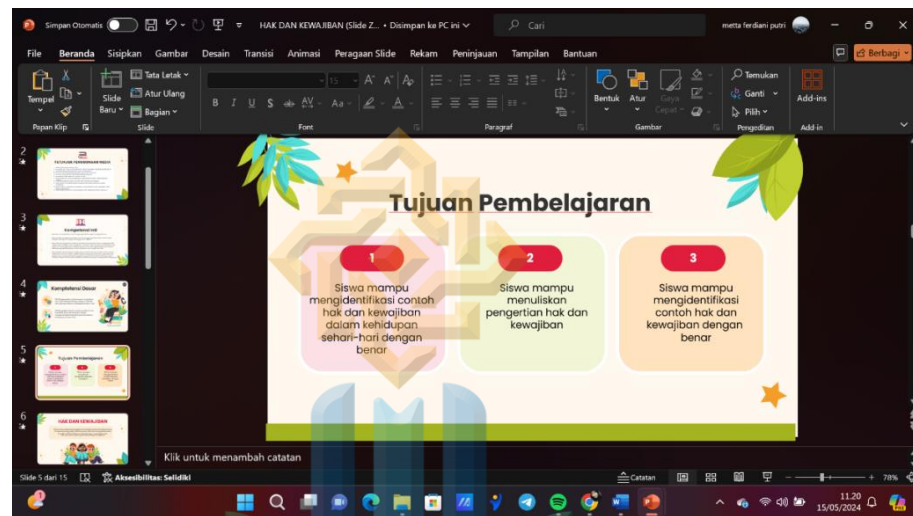
Gambar 4.3  
Kompetensi Inti

4) Slide keempat terdapat KD (Kompetensi Dasar)



Gambar 4.4  
Kompetensi Dasar

5) Slide kelima terdapat tujuan pembelajaran



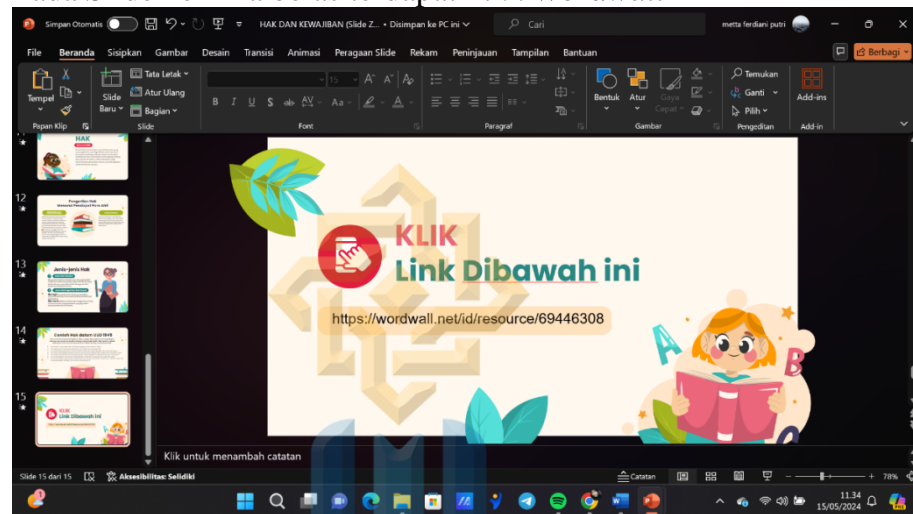
**Gambar 4.5**  
**Tujuan Pembelajaran**

6) Slide keenam sampai slide ke empat belas terdapat materi



**Gambar 4.6**  
**Materi Pembelajaran Pada Media Permainan teka teki Silang Interaktif**

7) Pada Slide ke lima belas terdapat *Link Wordwall*



**Gambar 4.7**  
**Link Wordwall**

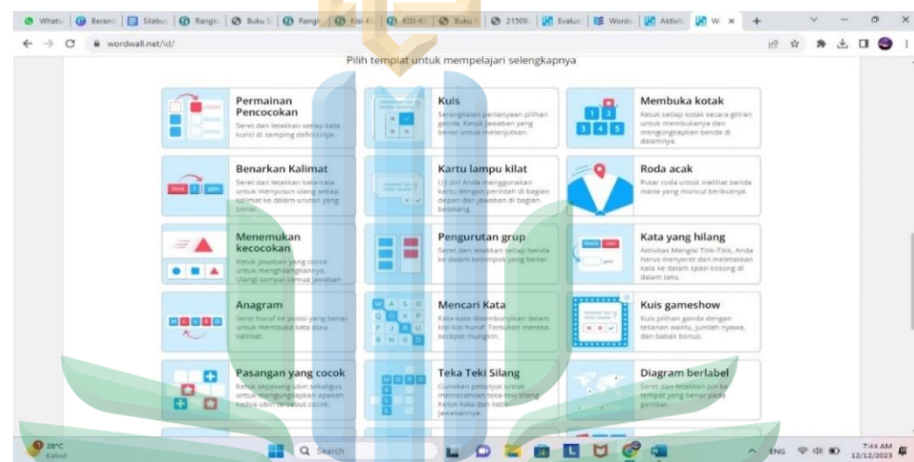
8) Tampilan awal pembuatan media menggunakan *wordwall*



**Gambar 4.8**  
**Tampilan Awal Wordwall**

Sebelum menyusun pertanyaan, peneliti perlu membuat akun *wordwall* terlebih dahulu. Langkah ini dapat dilakukan mengklik “Sign” yang terletak di pojok kanan atas website. Pendaftaran ini

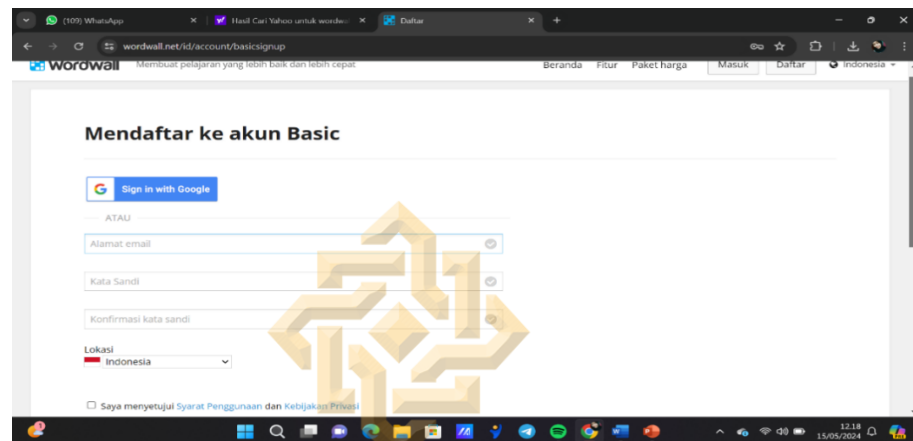
berguna karena memungkinkan anda menyimpan pertanyaan yang dibuat pada akun terdaftar secara otomatis, memungkinkan pengeditan dan memfasilitasi berbagai materi dengan peserta didik. Ketika mengakses halaman awal, pengguna akan menemukan berbagai pilihan template yang dapat digunakan.



**Gambar 4.9**  
**Macam-Macam Template**

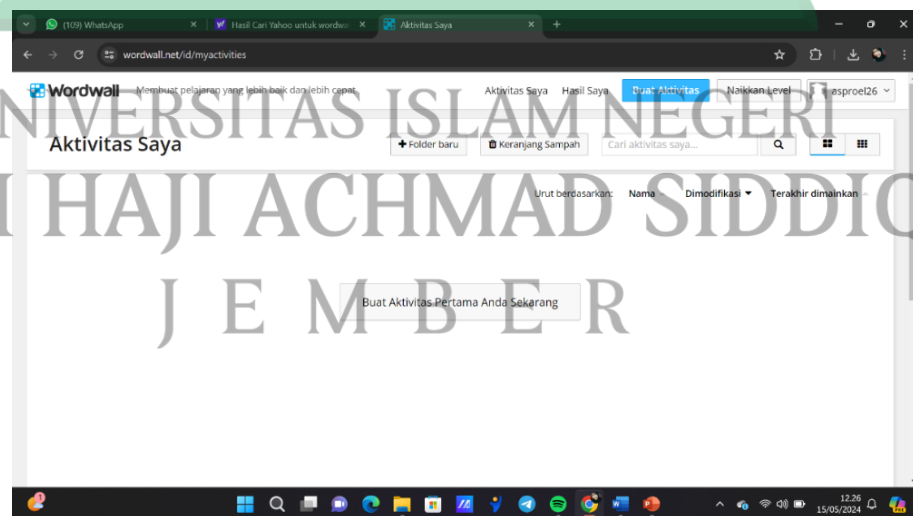
*Wordwall* menawarkan beberapa fitur yang sangat berguna untuk pembelajaran. Semua fitur yang disebutkan di atas dapat digunakan secara gratis dan pengguna memiliki keleluasaan untuk menyesuaikannya sesuai dengan soal atau tes yang digunakan. Fitur-fitur yang dimiliki *wordwall* tidak hanya menarik, tetapi juga menyenangkan dan praktis dalam proses penilaian. Informasi berikut harus diisi saat mendaftar *Wordwall*.





**Gambar 4.10**  
**Mendaftar Pada Akun *Wordwall***

Setelah akun wordwall berhasil dibuat, pengguna hanya perlu login dengan email atau akun google dan memasukkan kata sandi pada kolom yang sesuai. Setelah login selesai, pengguna akan diarahkan ke halaman utama website *wordwall* dengan layar seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.11**  
**Halaman Awal *Wordwall***

Selanjutnya jika pengguna sudah berhasil login nantinya akan masuk pada halaman awal *Wordwall*. Yang mana kita lihat di bagian atas sudah terdapat **aktivitas saya, hasil saya, buat aktivitas**, selanjutnya jika pengguna ingin membuat sebuah kuis interaktif pengguna dapat masuk pada menu **buat aktifitas**, nantinya akan muncul tampilan sebagai berikut

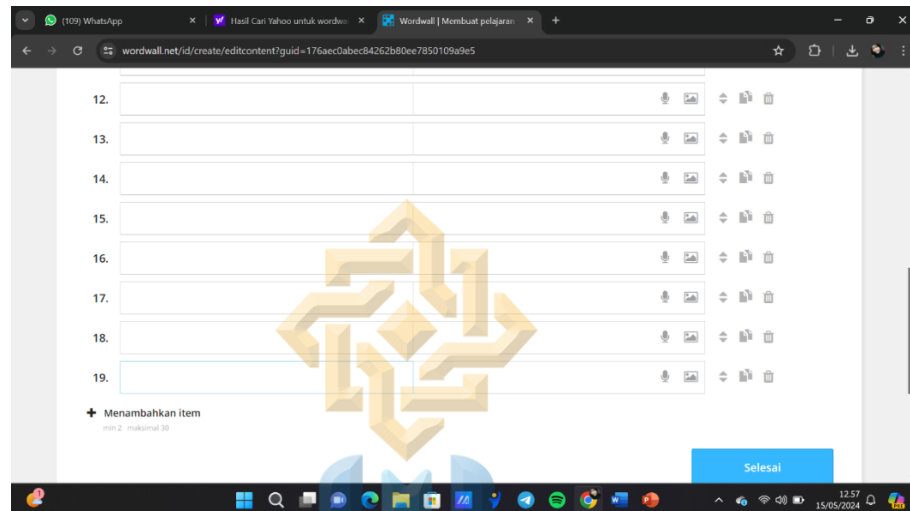


**Gambar 4.12**

### **Menu Tampilan Tamplate**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAL HAI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Dalam penelitian pengembangan pembelajaran interaktif berbasis games melalui *wordwall* ini, melibatkan satu kategori yang dapat ditemukan pada platform *wordwall*, yakni Permainan teka teki Silang



**Gambar 4.13**  
**Menu Tampilan untuk Membuat Soal**

Nantinya akan disediakan menu menu seperti pada gambar di atas, terdapat bagian judul, dan juga kolom pertanyaan dan jawaban, pada kolom kolom tersebut, pengguna dapat mengisi sesuai dengan mata Pelajaran yang kita buat, bukan hanya itu, pengguna juga dapat memasukkan gambar pada menu bagian soal dan jawaban. Jika ingin menghapus bagian soal, pengguna dapat mengklik icon sampah yang ada di sebelah kanan kolom soal.



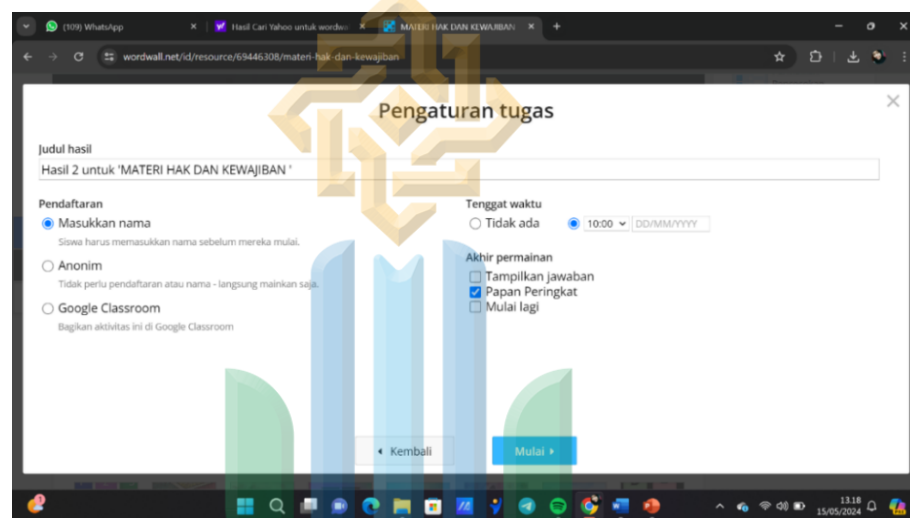
**Gambar 4.14**  
**Tampilan Soal**

Jika semua soal dan jawaban sudah di masukkan, Langkah terakhir yaitu klik **selesai**, nantinya akan masuk pada tampilan seperti berikut, dimana memuat judul kuis dan petunjuk pengerjaan.



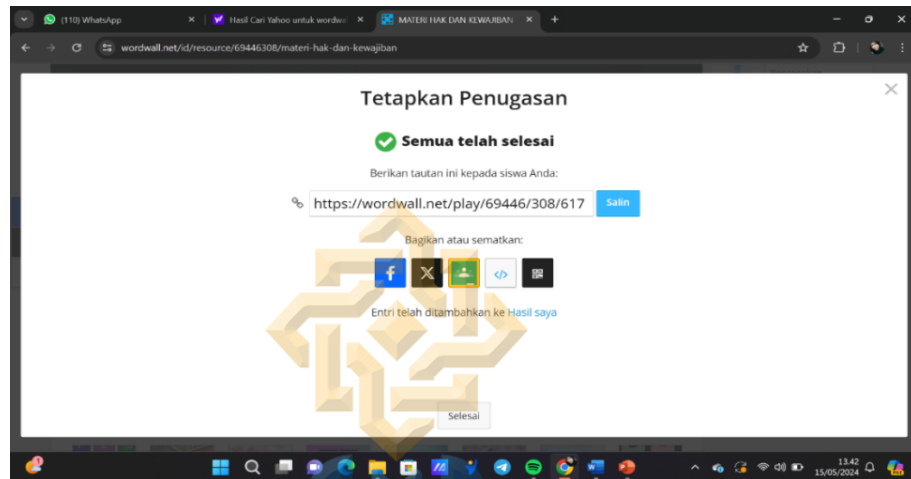
**Gambar 4.15**  
**Tampilan Awal Permainan teka teki Silang**

Untuk membagikan Permainan teka teki Silang pengguna dapat mengklik menu tetapkan penugasan. Nantinya akan muncul tampilan seperti berikut:

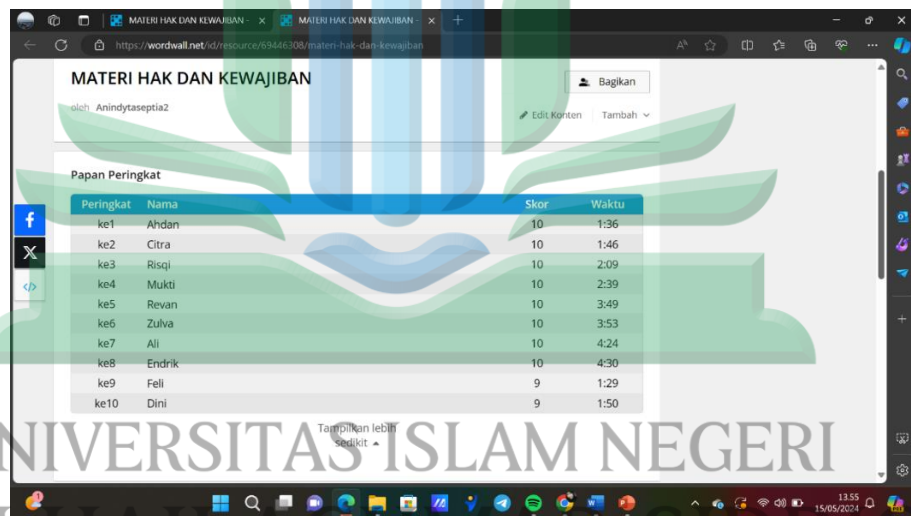


**Gambar 4.16**  
**Pengaturan Penugasan pada Wordwall**

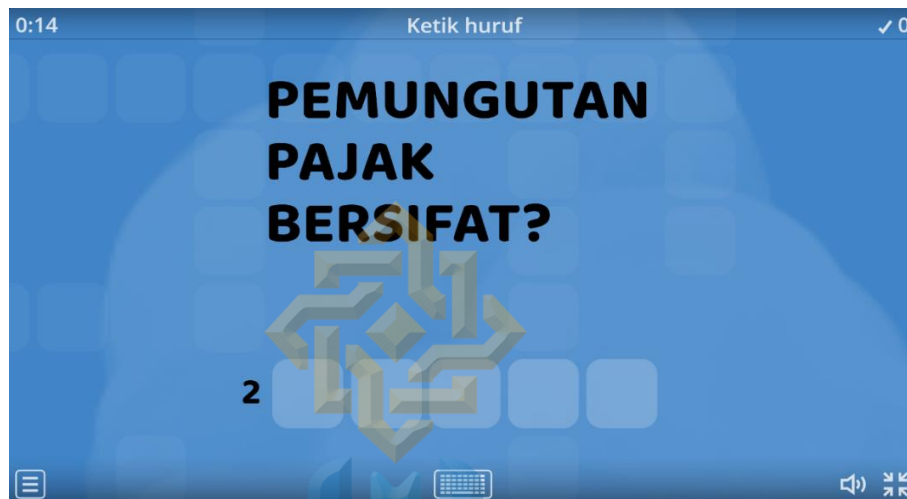
Pada menu penugasan ini pengguna dapat menyesuaikan jam dan template apa saja yang bisa di tampilkan pada akhir permainan, seperti contohnya papan peringkat dll, lalu **klik mulai** nantinya akan muncul link yang dapat di bagikan pada peserta didik yang nantinya nilai akan dapat terinput secara otomatis pada menu “*Hasil Saya*”



**Gambar 4.17**  
**Link Wordwall yang Dapat Dibagikan Pada Siswa**



**Gambar 4.18**  
**Tampilan Score Siswa**



**Gambar 4.19**  
Tampilan Permainan teka teki Silang Pada *Wordwall*

**c. Hasil *Development* (Pengembangan)**

Pada fase ini produk hasil pengembangan, yakni *wordwall*, menjalani proses validasi oleh sejumlah ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi (Wali kelas) validasi tersebut memiliki tujuan untuk menguji tingkat kevalidan produk, apakah layak digunakan tanpa revisi, memerlukan revisi atau bahkan tidak sesuai untuk pembelajaran. Validasi dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek, dengan setiap ahli menilai aspek tertentu sesuai dengan keahliannya. Jika terdapat komentar atau saran yang perlu diakomodasikan, produk atau bahkan materi tersebut akan direvisi untuk meningkatkan kualitasnya. Setelah revisi, produk dalam bentuk alat pembelajaran dapat diterapkan dalam konteks penelitian.

#### d. Hasil Implementasi

Implementasi ini merupakan tahap dimana penelitian ini melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif. Produk media pembelajaran yang sudah dinyatakan valid kemudian diuji cobakan dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas VI MIN 4 Jember. Dengan uji coba produk dilakukan untuk pendalaman materi dan dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif peneliti melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran permainan teka teki silang, melainkan menggunakan metode ceramah.

Proses implementasi dikelas VI dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peserta didik diatur untuk duduk dengan rapi, selanjutnya peneliti melakukan pengenalan media pembelajaran permainan teka teki silang kepada peserta didik, dalam media permainan teka teki silang terdapat uji coba soal soal yang terkait dengan materi hak dan kewajiban sehingga dapat mengukur Tingkat kefahaman peserta didik.



a) Kelayakan

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data kelayakan media permainan teka teki silang interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika dan meningkatkan motivasi belajar. Analisis kelayakan diukur dengan menggunakan validasi ahli. Validasi dalam penelitian ini menggunakan 3 validator, diantaranya validasi ahli media dan materi, dan praktisi. Hasil rata-rata 3 validator tersebut menunjukkan bahwa media permainan teka teki silang interaktif mendapatkan respon yang sangat baik dari validator dengan prosentase rata – rata 86,88%.

b) Kemenarikan

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data kemenarikan media permainan teka teki silang interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika dan meningkatkan motivasi belajar. Analisis kemenarikan diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media permainan teka teki silang interaktif. Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media permainan teka teki silang interaktif mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata – rata 80%.

Adapun data hasil angket respon peserta didik ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 4. 3**  
**Hasil Angket Respon Siswa**

No	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1	R1	49	60	81%
2	R2	44	60	73%
3	R3	50	60	83%
4	R4	43	60	71%
5	R5	47	60	78%
6	R6	57	60	95%
7	R7	44	60	73%
8	R8	53	60	88%
9	R9	55	60	91%
10	R10	48	60	80%
11	R11	42	60	70%
12	R12	44	60	73%
13	R13	41	60	68%
14	R14	52	60	86%
15	R15	53	60	88%
16	R16	45	60	75%
17	R17	41	60	68%
18	R18	47	60	78%
19	R19	47	60	78%
20	R20	53	60	88%
21	R21	46	60	76%
22	R22	43	60	71%
23	R23	47	60	78%
24	R24	47	60	78%
25	R25	48	60	80%
26	R26	57	60	95%
27	R27	50	60	83%
28	R28	47	60	78%
29	R29	45	60	75%
30	R30	46	60	76%
31	R31	56	60	93%
32	R32	49	60	81%

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Persentase

TSe = Total Skor empirik yang didapat berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respon siswa.

TSh = Total Skor yang diharapkan

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$P = \frac{1686}{2100} \times 100\% = 80\%$$

#### e. Hasil Evaluasi

Pada tahap terakhir ini merupakan proses terakhir dalam pengembangan ADDIE, evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil dan keberhasilan penelitian yang dilakukan. Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu mengevaluasi apa yang dilakukan pada tiap tahap perkembangan yaitu revisi tiap tahap untuk mengetahui Tingkat validitas produk yang baik dan dapat dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

### C. Hasil Analisis Data

#### 1. Hasil Analisis Data Kualitatif

Analisis data semi instruktur merupakan jenis analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Mendapatkan pengetahuan melalui analisis data ini pada akhirnya akan mengarah pada konsep dan pemahaman. Analisis data kualitatif adalah proses untuk

mencari data serta mengumpulkan informasi dari hasil observasi, wawancara agar orang lain dapat mudah memahami dan mengetahui hal tersebut

## 2. Hasil Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah metode penelitian yang di dalamnya menggunakan angka. Berikut adalah perhitungan dari hasil validasi media, validasi materi serta respon peserta didik sebagai berikut :

### a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengevaluasi *power point* dan *wordwall* pada desain pembelajaran berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk menilai desain pembelajaran tersebut dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti, sekaligus memberikan kritik, masukan dan saran untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan. Hasil dari penilaian

oleh validator akan dijelaskan dalam tabel berikut:

### a) Analisis Kelayakan Media

Analisis kelayakan dilakukan kepada 3 validator yang sudah ada. Ketiga validator tersebut memberikan penilaian, kritik, dan saran yang membangun terhadap media permainan teka teki silang interaktif.

Berdasarkan hasil rata-rata ketiga validator yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media permainan teka teki silang interaktif mendapatkan respon yang

sangat baik dari validator dengan presentase dari validasi ahli media sebesar 82,85%, dan hasil validasi ahli materi sebesar 92,85%. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran permainan teka teki silang layak yakni yang dikategorikan menarik.

**Tabel 4. 4**  
**Validasi Ahli Media**

No	Kriteria	Butir penelitian	Tingkat kelayakan				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan	1. Tampilan Awal Media Pembelajaran Permainan teka teki Silang		√			
		2. Tampilan informasi pada Media Pembelajaran Teka-Teki Silang mudah di pahami dan di mengerti		√			
2	Kemudahan	3. Kolaborasi Warna Pada Media Pembelajaran Permainan teka teki Silang menarik minat peserta didik untuk Belajar	√				
		4. Kepraktisan Media Pembelajaran Permainan teka teki Silang karena bisa digunakan secara berulang-ulang		√			
		5. Media Pembelajaran Permainan teka teki Silang mudah untuk digunakan peserta didik		√			
3	Ketertarikan	6. Kemenarikan Media Pembelajaran Permainan teka teki Silang untuk di pelajari		√			
		7. Media Pembelajaran memilikigambar yang jelas sehingga dapat menambah daya tarik peserta didik		√			
Jumlah skor							
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$			$\frac{29}{35} \times 100\% = 82,85\%$				

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{35} \times 100\% = 82,85\%$$

**Keterangan:**

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah skor ahli materi dalam satu item

$\sum x_i$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Dari hasil perhitungan, di dapatkan skor *presentase* 82,85% yang menunjukkan bahwa pembelajaran permainan teka teki silang interaktif termasuk dalam kriteria “valid”. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa pengembangan pembelajaran ini dianggap layak dan siap diuji cobakan tanpa perlu dilakukan revisi.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli media dilakukan untuk mengevaluasi *power point* dan *wordwall* pada desain pembelajaran berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk menilai desain pembelajaran tersebut dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti, sekaligus memberikan kritik, masukan dan saran untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan. Hasil dari penilaian oleh validator akan dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
<b>Aspek Relevansi Materi</b>							
1	Kesesuaian dengan KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD	√				
2	Kejelasan perumusan tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	√				
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	√				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu pembelajaran tematik.		√			
6	Kebenaran kunci jawaban	disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	√				
7	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas.	√				
8	Kejelasan perumusan soal	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas.		√			
9	Variasi Soal	Variasi Soal	√				
10	Tingkat kesulitan Soal	Tingkat kesulitan soal sesuai Materi	√				
11	Kejelasan konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam pembelajaran tematik	√				
12	Kejelasan Pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas.		√			
<b>Aspek Bahasa</b>							
13	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat.		√			
14	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan	Penggunaan Bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi		√			

Bahasa.					
Skor Total		65			
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$		$\frac{65}{70} \times 100\% = 92,85\%$			

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{65}{70} \times 100\% = 92,85\%$$

**Keterangan:**

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah skor ahli materi dalam satu item

$\sum x_i$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Dari hasil yang telah dihitung, diperoleh skor presentase sebesar 92,85% yang menunjukkan bahwa pembelajaran

permainan teka teki silang dapat diklasifikasikan sebagai “sangat valid” oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran ini dapat dianggap layak.

c) Validasi Ahli Praktisi (Wali Kelas)

Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai secara menyeluruh pembelajaran yang menggunakan permainan teka teki silang interaktif. Pembelajaran Interaktif tersebut telah melewati proses validasi oleh beberapa ahli, termasuk ahli media dan ahli materi. Para validator diminta untuk memberikan



penilaian terhadap desain pembelajaran interaktif dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti, serta memberikan kritik dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari penilaian oleh validator akan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 6**  
**Ahli Praktisi**

No	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		5	4	3	2
<b>Materi</b>					
1	Kesesuaian pengorganisasian soal dengan materi	√			
2	Kesesuaian konsep pada setiap soal	√			
3	Kesesuaian isi materi pada tiap butir soal	√			
4	Referensi yang digunakan sesuai dan memadai	√			
5	Pengecoh benar -benar berfungsi		√		
<b>Penyajian</b>					
6	Tampilan pembelajaran permainan teka teki silang interaktif Menarik	√			
7	Isi dari permainan teka teki silang jelas	√			
8	Pembelajaran permainan teka teki silang interaktif berisi objek objek pendukung yang menarik	√			
9	Memudahkan peserta didik mengerjakan soal dengan menggunakan <i>wordwall</i> .	√			
<b>Pembelajaran Permainan teka teki Silang interaktif</b>					
10	Pembelajaran teka teki silang interaktif memudahkan peserta didik dalam menjawab soal	√			
11	Isi dalam <i>wordwall</i> yang digunakan menarik	√			
12	Menu di dalam pembelajaran permainan teka teki silang interaktif yang ditampilkan menarik	√			
<b>Bahasa</b>					
13	Petunjuk penggunaan mudah untuk dipahami	√			
14	Istilah-istilah yang digunakan dalam soal dapat dipahami dan dimengerti	√			

15	Kalimat yang digunakan dalam soal mudah untuk Dipahami	√				
Skor Total		64				
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$		$\frac{64}{75} + 100\% = 85,3\%$				

Dari hasil yang telah dihitung, diperoleh skor presentase sebesar 85,3% yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *games* melalui *AI Wordwall.net* dapat diklasifikasikan sebagai “valid” oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran ini dapat dianggap layak.

#### d) Analisis Kemenarikan Media

Analisis respon kemenarikan pada siswa diukur dengan menggunakan angket siswa terhadap media permainan teka teki silang interaktif. Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel.

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media permainan teka teki silang interaktif mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran permainan teka teki silang dikategorikan menarik.

**Tabel 4. 7**  
**Hasil Angket Respon Siswa**

No.	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	R1	49	60	81%
2.	R2	44	60	73%
3.	R3	50	60	83%
4.	R4	43	60	71%
5.	R5	47	60	78%
6.	R6	57	60	95%
7.	R7	44	60	73%
8.	R8	53	60	88%
9.	R9	55	60	91%
10.	R10	48	60	80%
11.	R11	42	60	70%
12.	R12	44	60	73%
13.	R13	41	60	68%
14.	R14	52	60	86%
15.	R15	53	60	88%
16.	R16	45	60	75%
17.	R17	41	60	68%
18.	R18	47	60	78%
19.	R19	47	60	78%
20.	R20	53	60	88%
21.	R21	46	60	76%
22.	R22	43	60	71%
23.	R23	47	60	78%
24.	R24	47	60	78%
25.	R25	48	60	80%
26.	R26	57	60	95%
27.	R27	50	60	83%
28.	R28	47	60	78%
29.	R29	45	60	75%
30.	R30	46	60	76%
31.	R31	56	60	93%
32.	R32	49	60	81%
33.	R33	43	60	71%
34.	R34	54	60	90%
35.	R35	53	60	88%
Jumlah rata-rata		1.686	2.100	80%

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{1686}{2100} \times 100\% = 80\%$$

**Tabel 4. 8**  
**Rata-Rata Hasil Kelayakan**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	82,85%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	92,5 %	Sangat Layak
3	Ahli Praktisi	85.3%	Sangat Layak
<b>Nilai Rata-Rata Persentase</b>		<b>86,88%</b>	<b>Sangat Layak</b>

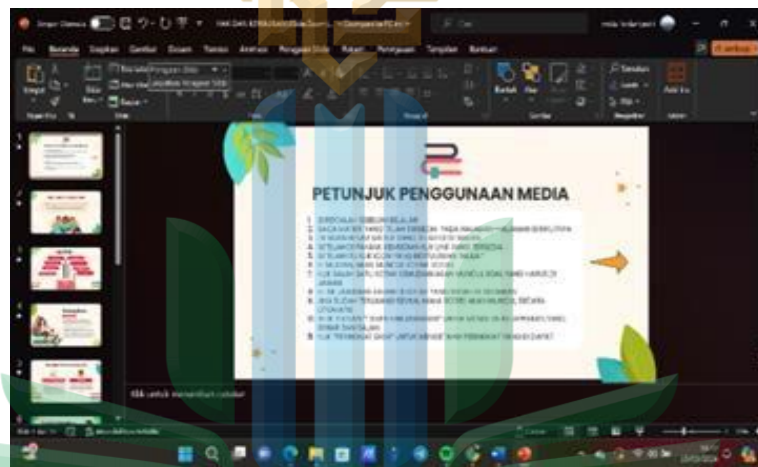
Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh ketiga validator, ditemukan bahwa presentase nilai rata-rata mencapai 86,88%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran permainan teka teki silang interaktif berbasis *AI Wordwall* telah memenuhi kategori “sangat layak”

#### **D. Revisi Produk**

Pengembangan media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif berbasis *games* melalui *Wordwall* ini telah melewati tahap revisi berdasarkan masukan dan saran dari beberapa ahli. Proses dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pengembangan pembelajaran permainan teka teki silang interaktif yang telah dirancang oleh peneliti, sehingga menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Perbaikan media ini sebelum dan sesudah di revisi.

## 1. Validasi Ahli Media

Peneliti mendapatkan revisi produk dari ahli media sebanyak 1 kali, revisi pertama di dapatkan pada tanggal 14 Maret 2024 dengan catatan perbaikan sebagai berikut: Identitas media belum jelas, belum disertakan tujuan pembelajaran.



(Sebelum Revisi)



(Sesudah Revisi)

## 2. Validasi Ahli Materi

Peneliti melakukan validasi materi kepada ahli materi sebanyak 1 kali pada, validasi di dapatkan pada tanggal 6 Maret 2024 dengan catatan perbaikan.

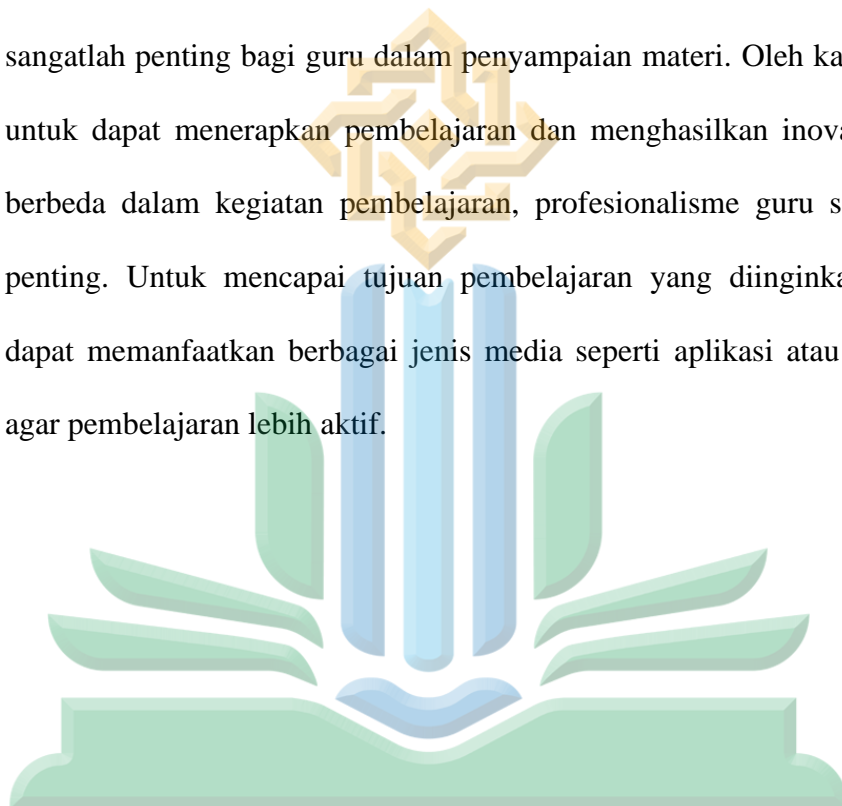
Berdasarkan hasil pembelajaran sebelum melakukan sebelum siswa cenderung merasa bosan bahkan peserta didik tidak mendengarkan gurunya dalam menjelaskan materi pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran hanya sekedar menulis, mendengarkan saja. Guru belum memberikan suatu metode atau media dalam pembelajaran, jadi minat belajar peserta didik menurun bisa dipengaruhi oleh faktor seperti, pendekatan pengajaran yang digunakan, seperti metode ceramah yang monoton yang dapat menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan konsentrasi dalam belajar.

Dari pengalaman belajar dengan media pembelajaran ini, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, karena guru telah memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang bisa menumbuhkan semangat belajar, menarik perhatian peserta didik dan merangsang sebuah pikiran

**Tabel 4. 9**  
**Sebelum dan Sesudah Revisi**

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tidak disertai identitas media	Disertai identitas media

Berdasarkan tabel diatas media diperlukan revisi pada bagian penambahan slide identitas media yang awalnya belum ada menjadi ada agar media yang dikembangkan sesuai saran dari validator. Media sangatlah penting bagi guru dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, untuk dapat menerapkan pembelajaran dan menghasilkan inovasi yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran, profesionalisme guru sangatlah penting. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media seperti aplikasi atau website agar pembelajaran lebih aktif.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### KAJIAN dan SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan media merupakan suatu peningkatan dalam sebuah produk yang sudah dilakukan oleh peneliti kemudian dilakukannya pengujian terhadap hasil dari kelayakan produk yang sudah dihasilkan tersebut. Dalam hal ini produk yang akan ditingkatkan atau dikembangkan adalah sebuah produk yang sebelumnya sudah pernah dipakai namun ditingkatkan lagi atau dikembangkan lagi sehingga menjadi suatu produk tertentu. Sedangkan media sendiri mempunyai arti suatu alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar memperoleh tujuan yang ingin dicapai.<sup>48</sup>

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan penggunaan untuk membuat puzzle atau permainan teka teki sendiri dari gambar atau teks yang mereka pilih. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis *puzzle*, seperti *jigsaw*, kata kata silang, sudoku, dan lain-lain.<sup>49</sup>

Dalam pengembangan media permainan teka teki silang interaktif pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan peserta didik kelas VI Madrasah Ibtidaiyah 4 Jember dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang peneliti menggunakan penelitian (*Research and Development*) dengan model penelitian *ADDIE* yang memiliki lima tahapan diantaranya: *analysis*

---

<sup>48</sup> Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah, & Ganang Lakshita, "*Media Pembelajaran PPKn SD*", (Surabaya, Jawa Timur: CV Jakad Publishing Surabaya, 2019). Hal 58

<sup>49</sup> Wahyu Riski, "*Pengembangan Media Pembelajaran PPKN Berbantuan AS3*" (Semarang, Jawa Tengah, 2022). 4.



(*analysis*), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Permainan teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI di MIN 4 Jember menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa “Permainan teka teki Silang Interaktif”

Pengembangan media yang dilakukan peneliti sesuai dengan teori yang digunakan. Seels dan Glasgow mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki 2 unsur yaitu audio-visual dikatakan interaktif karena media yang dirancang akan melibatkan respon peserta didik secara aktif

Pada Pengembangan Teka-Teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI di MIN 4 Jember memperhatikan tahapan tahapan dalam mengembangkan media permainan teka teki silang interaktif adalah:

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Office Powerpoint* dan *Wordwall* dari segi desain, segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah
- b. Melakukan *review* media pembelajaran sesuai dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media dan tim ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan angket respon peserta didik media pembelajaran permainan teka teki silang

interaktif kategori layak untuk digunakan. Hasil dari penilaian ahli media dengan presentase 82,85% dalam kategori kelayakan dinyatakan layak dari rentang persentase 76-100%. Hasil angket respon guru diperoleh persentase 85,3% dalam kategori kelayakan dinyatakan layak dari rentang persentase 76-80% .

Hasil Validitas media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid yaitu dengan rata-rata validitas 86,88%. Hal ini berarti media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VI.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif setelah dilakukan validasi, revisi produk dan uji coba media dinyatakan layak digunakan di sekolah dasar

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi para pendidik baik di MI/SD dalam melakukan pembelajaran, dengan

menggunakan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar juga efektifitas.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat diterapkan secara luas oleh para pendidik baik di MI/SD dalam melakukan pembelajaran disemua tingkatan kelas, hal ini bertujuan untuk menjadikan model pembelajaran berbasis *games* melalui *AI Wordwall.net* ini dapat digunakan secara konsisten di seluruh lingkungan pembelajaran.
- c. Harapan lebih lanjut adalah agar para pendidik dapat mengadopsi media ini untuk diterapkan pada semua jenis mata pelajaran di sekolah dasar.
- d. Sebagai kelanjutan dari keterbatasan penelitian ini, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan pelaksanaan pembelajaran oleh guru yang bersangkutan, dan bukan oleh peneliti. Hal ini dapat memberikan pandangan yang lebih relevan terkait implementasi dari model pembelajaran permainan teka teki silang interaktif berbasis *games* melalui *AI wordwall.net*.

## 2. Diseminasi Produk

Pengembangan produk media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif berbasis *games* melalui *AI wordwall.net* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bisa diterapkan pada semua Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar lainnya di Kabupaten Jember. Tetapi dengan tersebarnya media pembelajaran permainan teka teki silang interaktif berbasis *games* melalui *AI wordwall.net* produk harus

tetap memperhatikan karakteristik peserta didik juga agar dari penyebaran produk tersebut akan bermanfaat dengan baik dan produk tidak sia-sia.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a. Produk yang dikembangkan berupa media permainan teka teki silang interaktif berbasis *games* melalui *AI wordwall.net* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VI materi Hak dan Kewajiban sudah dapat diputuskan bahwa mendapatkan kriteria layak untuk diterapkan, sehingga disarankan dapat diterapkan juga pada mata pelajaran yang lainnya.

b. Produk yang dikembangkan berupa media permainan teka teki silang interaktif berbasis *games* melalui *AI wordwall.net* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VI materi Hak dan Kewajiban hanya diterapkan pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah 4 Jember,

akan lebih baik juga jika dapat dikembangkan di kelas atau di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar lainnya juga.

c. Bagi pihak yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan produk media permainan teka teki silang interaktif berbasis *games* melalui *AI wordwall.net* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VI materi Hak dan Kewajiban disarankan dapat mendesain cover dan media menjadi lebih menarik dengan mengubah beberapa efek atau animasi yang ada pada media serta dapat mengkonsep suatu media menjadi lebih menarik, juga

menambahkan materi yang mudah dimengerti siswa dan lebih luas lagi.

- d. Bagi pihak yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan produk media permainan teka teki silang interaktif berbasis *games* melalui *AI wordwall.net* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VI materi Hak dan Kewajiban disarankan dapat pula memberikan hasil keefektifan pada pembelajaran.

### C. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan di MIN 4 Jember menunjukkan bahwa pengembangan Media Permainan teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI di MIN 4 Jember diperoleh kesimpulan:

1. Pengembangan Media Permainan teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban

Kelas VI Di MIN 4 Jember ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

2. Kelayakan Media Permainan teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI Di MIN 4 Jember dapat diketahui setelah dilakukan uji validitas yang dilakukan oleh 3 validator, yaitu validator media, validator materi dan validator praktisi. Dari penilaian 3 validasi ini memperoleh rata-rata

sebesar 86,88% menandakan bahwa media Permainan teka teki Silang Interaktif ini dinilai sangat layak digunakan.

3. Kemenarikan Media Permainan teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI Di MIN 4 Jember dapat diketahui setelah dilakukan uji uji respon peserta didik. Dari hasil respon siswa ini memperoleh rata-rata sebesar 80% menandakan bahwa media Permainan teka teki Silang Interaktif ini dinilai sangat menarik digunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhina Eska Riyana, “ pengaruh penggunaan media teka-teki silang dengan aplikasi hot potatoes terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X IPS SMAMuhammadiyah Wonosobo“(Skripsi,Universitas Negeri Semarang,2019),01
- Al-Quran Dan Terjemah (Bandung:Diponegoro,2015) 24
- Amir Hamzah, Metode Penelitian & Pengembangan R&D, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),1
- Andi Prastowo, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Yogyakarta: DIVA Press, 2015),329.
- Ardian Asyhari, Helda Silvia, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu” Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika „AlBiRuNi“ 05 No.1,( Maret 2016):4.
- Azhar Arsyad, Media Pengajaran,(Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997),3
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Jakarta: KENCANA (Divisi Prenada Media Group,2020),17.
- Daryanto “Media Pembelajaran” (Yogyakarta :Gava Media,2010)
- Desi Dwi Pamuji “Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan” (FKIP UMP,2014)
- Edi Suwandi, H. Fitri Imansyah, H. Dasri, Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome, (Jurnal Ekonomi, 2018),2
- Euis Eti Rohaeti, dkk, Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended, SJME Supremum Journal of Mathematics Education, (Vol.3, No.2, July 2019), 97-98
- Fikri H.& Madona, A. S. Pengembangan media pembelajaran berbasis multi mediainteraktif.(Yogyakarta:SamudraBiru. 2018.) 32
- Hamid Darmadi, APA MENGAPA BAGAIMANA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN MORAL PANCASILA DAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn) (2020) 83

- Kadek Sintya Pratiwi “Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan teka teki Silang Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS, “Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 5 , no. 3 (2022) 16
- Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar 12*, no. 1(2020)
- Maharani Delta Dwi. Nur Izzati, Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas VII SMP, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, (Vol. 8 No. 2 Juli 2020), 219
- Marlina, “Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI”, (Pasuruan: Yayasan Muhammad Zaini, 2021).33
- Mawardani, ”Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif “,(Yogyakarta: DEEPUBLISH,2012).51
- Muhamad Hasan et al.,*Media Pembelajaran* (Klaten: CV Tahta Media Group,2021),85-86.
- Munir “Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan” (Bandung:Alfabeta,2015)
- Nura Lutfiya, “Teka-Teki Silang,” 20
- Pandu Rudi Widyatama “Pengembangan Aplikasi Permainan teka teki Silang Sebagai Alternatif Pembelajaran PKN Kelas XI Pada Materi Lembaga Negara”. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan 2* no. 1 (2022) 251
- Pra Observasi di Kelas VI MIN Jember pada tanggal 26 september 2023 Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta: kencana,2010). 98
- Riduwan, *Dasar-Dasar Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2014) .39
- Ririn Indriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1”, (Skripsi, Universitas Sanata Darma, 2017), 76
- Risa Nur Saadah, dkk, *Metode Peneletian R&D(Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2015), 32
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (Londo:Springerb Sciens+Business Media,(2009).2



- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (Londo:Springerb Sciens+Business Media,(2009).2
- Rubhan Masykur, Nofrizal,Muhamad Syajali,"Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash" *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8,No.2(2017).177
- Septy dan 4A, *Media Pembelajaran*, 29
- Septy Nurfadilah dan 4A Pendidiklan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhamadiyah Tangerang Tahun 2001, *Media Pembelajaran*.(Sukabumi:CV Jejak, Anggota IKAPI,2021),15
- Setneg RI .UU No.20 tahun 2003,pasal 1 ayat (1)
- Setneg RI. UU No.2 tahun 1989
- Silvia Agustin,Sumardi,Ghullam Hamdu,"Kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan media permainan teka teki silang pada pembelajaran SD," *Pedadidaktika: Jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar*,(2021),169
- Siti Noor," Peningkatan hasil belajar siswa pada materi kalimat Thayyibah melalui model pembelajaran problem based learning," *Seminar nasional pendidikan profesi guru agama islam, IAIN Palangkaraya, Desember 2022*,1363
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Pt Alfabet, 2019),203
- Sinta Yulis Pratiwi,Lailatul Usriyah: Implementasi Pendidikan Profetik dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar Al-Baitul Amien Jember, *Jember: Jurnal Artikel Educare*,2020
- Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik" *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 No.1, (April 2011):24.
- Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Kewarganegaraan,pasal 31 ayat (1)
- Yesi Septiana, "Pengembangan Permainan teka teki Silang Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Alat Evaluasi Materi (2

*Lampiran 1*

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anindyta Septia astiningtyas

NIM : 201101040012

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI Di MIN 4 Jember” secara keseluruhan adalah hasil karya saya sendiri. Kemudian di rujuk dari sumbernya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B

Banyuwangi, 22 Mei 2024  
Saya yang menyatakan

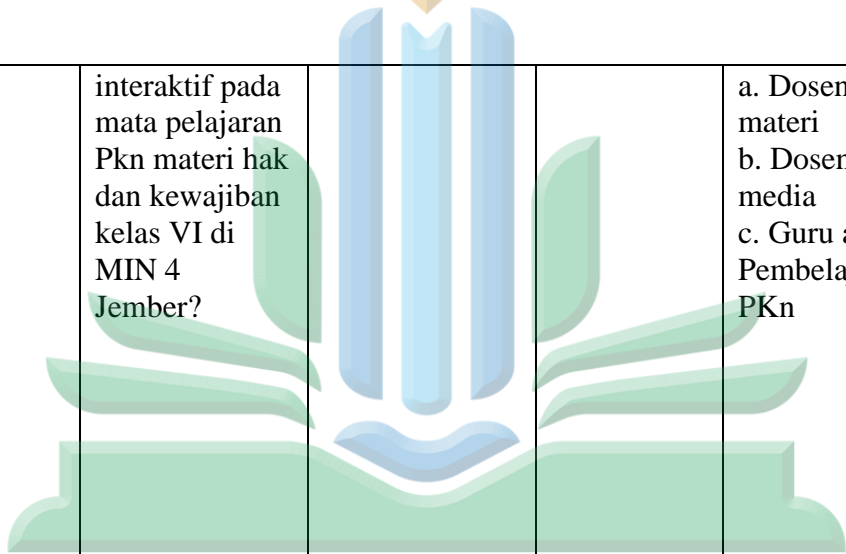
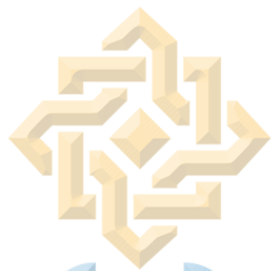


Anindyta Septia Astiningtyas  
NIM. 201101040012

Lampiran 2

MATRIKS

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode
Pengembangan Media Permainan teka teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI di MIN 4 Jember	1. Bagaimana pengembangan media teka-teki silang interaktif pada mata pelajaran Pkn materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember? 2 Bagaimana kelayakan media teka-teki silang	1. TTS Interaktif 2. <i>Wordwall</i> 3. Pembelajaran PKn	1. Permainan teka teki Silang Interaktif 2. Media yang digunakan untuk membuat TTS Interaktif 3. Media Pembelajaran PKn SD/MI	1. Respondes siswa kelas VI 2. Informan: a. Kepala Sekolah b. Wali Kelas c. Angket 3. Dokumentasi 4. Bahan Rujukan, Skripsi, Buku Pustaka, Artikel jurnal. 5. Validasi	1. Metode Penelitian: <i>Research and Development (R&amp;D)</i>  2. Model Penelitian : ADDIE  3. Teknik pengumpulan data : a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi  4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

interaktif pada mata pelajaran Pkn materi hak dan kewajiban kelas VI di MIN 4 Jember?

- a. Dosen ahli materi
- b. Dosen ahli media
- c. Guru ahli Pembelajaran PKn

likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto yaitu :

$$V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$V$  = nilai

$\sum X$  = skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimum

*Lampiran 3*

PEDOMAN WAWANCARA

- A. Wawancara dengan Kepala Madrasah MIN 4 Jember
  - 1. Bagaimana sejarah berdirinya MIN 4 Jember?
  - 2. Apa visi dan misi MIN 4 Jember?
  - 3. Apa tujuan dari MIN 4 Jember?
  - 4. Berapa banyak jumlah guru dan karyawan di MIN 4 Jember?
  - 5. Ada berapa ruang kelas di MIN 4 Jember?
  
- B. Wawancara dengan Guru Kelas VI A
  - 1. Apa kendala saat melakukan kegiatan pembelajaran?
  - 2. Media apa yang sebelumnya dipakai saat pembelajaran?
  - 3. Berapa jumlah siswa yang ada di kelas VI A?
  - 4. Bagaimana suasana di kelas pada saat melakukan pembelajaran menggunakan media?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 4

INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER

( AHLI MEDIA )

Judul Penelitian : Pengembangan Media Teka Teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Peneliti : Anindyta Septia Astiningtyas

Nama validator : Dr.NINO INDRIANTO, M.Pd.

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

3. Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberikan tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

B. Lembar Penilaian Ahli Media.

No	Kriteria	Butir penelitian	Tingkat kelayakan					
			5	4	3	2	1	
1	Tampilan	1. Tampilan Awal Media Pembelajaran <i>Teka Teki Silang</i>		✓				
		2. Tampilan informasi pada Media Pembelajaran <i>Teka-Teki Silang</i> mudah di pahami dan di mengerti		✓				
2	Kemudahan Pengguna	3. Kolaborasi Warna Pada Media Pembelajaran <i>Teka Teki Silang</i> menarik minat peserta didik untuk belajar	✓					
		4. Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Teka Teki Silang</i> karena bisa di gunakan secara berulang-ulang		✓				

		5. Media Pembelajaran <i>Teka Teki Silang</i> mudah untuk digunakan peserta didik	✓				
3	Ketertarikan	6. Kemenarikan Media Pembelajaran <i>Teka Teki Silang</i> untuk di pelajari	✓				
		7. Media Pembelajaran memiliki gambar yang jelas sehingga dapat menambah daya tarik peserta didik	✓				
		Jumlah skor					
		Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$					

C. Masukan, Kritik dan Saran.

- Identifikasi media belum jelas
- belum disebutkan tujuan pembelajaran dan peta konsep.
- gambar/minor/illustrasi yg dipilih belum sesuai dg materi

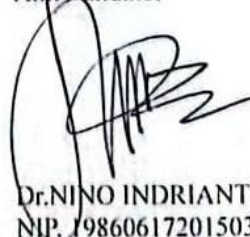
D. Kesimpulan

Media *Teka Teki Silang* Berbasis Multimedia dalam penelitian ini dinyatakan :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (✓)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak,tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Kurang layak,perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak,revisi	

Jember, Maret 2024

Ahli Validator



Dr.NINO INDRIANTO, M.Pd.  
NIP. 198606172015031006

UNIVERSITAS NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 5

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Teka Teki Silang Berbasis Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI Di Mdrsalh Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Sasaran Program : Siswa Siswi Kelas 6-A MIN 4 Jember.

Mata Pelajaran : Tematik.

Peneliti : Anindyta Septia Astiningtyas

Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku Ahli materi terhadap kelayakan media teka teki silang berbasis multimedia yang dikembangkan.

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak/ ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media teka teki silang ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala

4 = sangat setuju

3 = setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

Masukan atau saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



Lampiran 6

A. Penilaian Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi							
1	Kesesuaian dengan KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD	✓				
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓				
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu pembelajaran tematik.		✓			
6	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.	✓				
7	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal <sup>Penggunaan Media</sup> disampaikan dengan jelas.	✓				
8	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
9	Variasi soal	Variasi soal	✓				
10	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	✓				
11	Kejelasan konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam pembelajaran tematik	✓				
12	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas.		✓			
Aspek Bahasa							
13	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat.		✓			
14	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan Bahasa.	Penggunaan Bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓				

B. Kebenaran Materi.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		✓ Tolong diperhaluskan dalam penulisan dan baidah materi.

C. Kesimpulan.

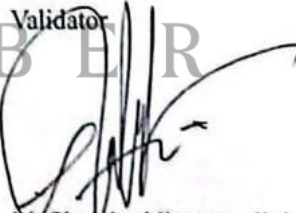
Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Jember, Maret 2024

J E M B E R

Validator



M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd..

Lampiran 7

**INTRUMEN ANGKET PENDIDIK**

**“PENGEMBANGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGRAAN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS VI DI MIN 4 JEMBER”**

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi program sarjana universitas Islam negeri kiai haji Ahmad Siddiq Jember dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan hal tersebut di atas mohon bantuan bapak atau ibu untuk memberikan penilaian terhadap pembelajaran terlampir jawaban bapak atau ibu akan berpengaruh terhadap kemenarikan pembelajaran terlampir.

Petunjuk pengisian angket :

1. Mohon bapak atau ibu membaca setiap pertanyaan-pertanyaan dengan teliti
2. Mohon bapak atau ibu memilih satu jawaban dengan memberi tanda centang (V) pada kolom yang sesuai dengan pendapat bapak atau ibu

Keterangan : dengan penilaian 5 sangat menarik. 4 menarik, 3 cukup menarik. 2 tidak menarik, 1 sangat tidak menarik

3. Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan yang bapak atau ibu berikan.

Nama pendidik :

Kelas yang diampu :

Asal sekolah :

No	Aspek yang dinilai	keterangan				
		5	4	3	2	1
<b>Materi</b>						
1	Kesesuaian pengorganisasian soal dengan materi	✓				
2	Kesesuaian konsep pada setiap soal	✓				
3	Kesesuaian isi materi pada tiap butir soal	✓				
4	Referensi yang digunakan sesuai dan memadai	✓				
5	Pengecoh benar-benar berfungsi		✓			
<b>Penyajian</b>						
6	Tampilan pembelajaran teka teki silang interaktif menarik	✓				
7	Isi dari pembelajaran teka teki silang interaktif jelas	✓				
8	Pembelajaran teka teki silang interaktif berisi objek pendukung yang menarik	✓				
9	Memudahkan peserta didik mengerjakan soal dengan menggunakan pembelajaran teka teki silang interaktif	✓				
<b>Pembelajaran teka teki silang interaktif</b>						
10	Pembelajaran teka teki silang interaktif memudahkan peserta didik dalam menjawab soal evaluasi	✓				
11	Isi dalam pembelajaran teka teki silang interaktif yang digunakan menarik	✓				
<b>Bahasa</b>						
13	Petunjuk penggunaan mudah untuk dipahami	✓				
14	Istilah-istilah yang digunakan dalam soal dapat	✓				

	dipahami dan dimengerti					
15	Kalimat yang digunakan dalam soal mudah untuk dipahami	✓				
Jumlah skor		69				

Tanggapan, kritik dan saran

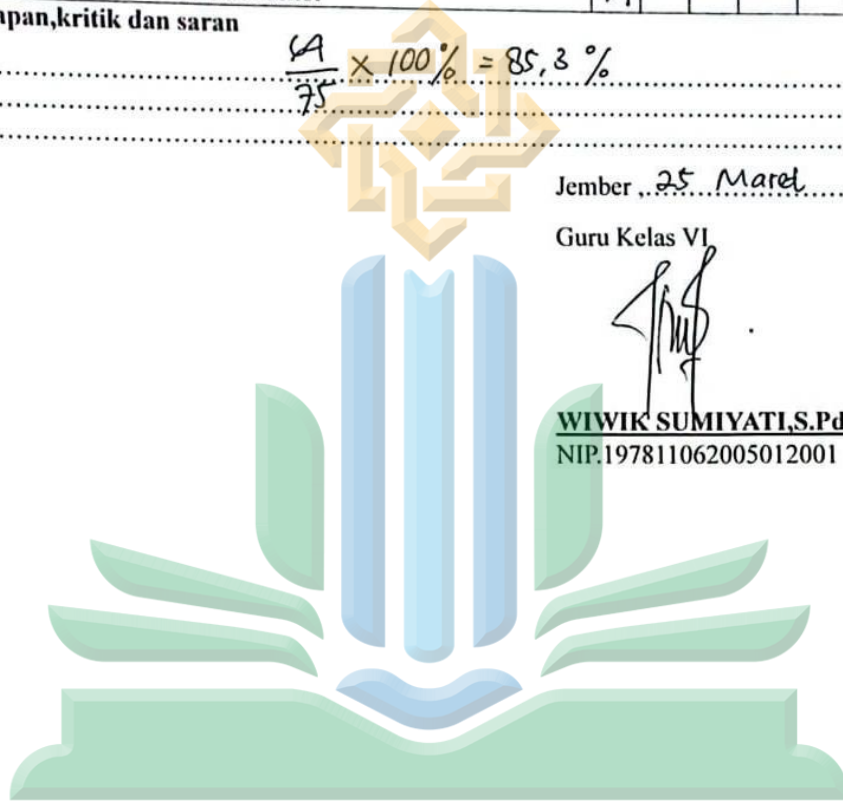
$$\frac{69}{75} \times 100\% = 85,3\%$$

Jember .. 25 Maret ..... 2024

Guru Kelas VI



**WIWIK SUMIYATI, S.Pd.I**  
NIP.197811062005012001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 8

Angket Respon Siswa

Nama : Siti Aisyah L.F.A.

Kelas : 1/1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Teka Teki Silang Interaktif sangat menyenangkan dan mudah saat digunakan	✓				
2	Saya merasa tidak tertekan saat mengerjakan soal dengan menggunakan Teka Teki Silang		✓			
3	Meskipun diberikan waktu untuk mengerjakan tapi saya tetap mengerjakan dengan fokus dan teliti		✓			
4	Ketika paket data saya melemah focus saya untuk mengerjakan soal menjadi terganggu.	✓				
5	Saya sangat bersemangat dalam mengerjakan ujian menggunakan Teka Teki Silang	✓				
6	Saya merasa ingin bersaing untuk memperoleh peringkat tertinggi dalam mengerjakan soal di dalam Teka Teki Silang Interaktif	✓				
7	Tampilan dalam Teka Teki Silang sangat menarik dan membuat saya bersemangat dalam mengerjakan soal	✓				
8	Saya termotivasi untuk belajar lebih giat dan rajin	✓				
9	Saya sangat tertantang dalam menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat		✓			
10	Kendala dalam pembelajaran ada pada jaringan internet di karenakan untuk terhubung harus memiliki paket data yang mencukupi			✓		
11	Saya termotivasi untuk mendapatkan nilai tertinggi dan menjadi top score	✓				
12	Saya merasa senang dan termotivasi ketika saya menduduki peringkat tiga besar dalam mengerjakan soal		✓			
Jumlah skor		35	16	3		
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor seluruhnya}} \times 100\%$		59				

Keterangan :

SKALA	KRITERIA	KETERANGAN
5	SS	Sangat setuju
4	S	Setuju
3	KS	Kurang setuju
2	TS	Tidak setuju
1	STS	Sangat tidak setuju

### Angket Respon Siswa

Nama : Marsya

Kelas : VI di Insirah

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Teka Teki Silang Interaktif sangat menyenangkan dan mudah saat digunakan		✓			
2	Saya merasa tidak tertekan saat mengerjakan soal dengan menggunakan Teka Teki Silang				✓	
3	Meskipun diberikan waktu untuk mengerjakan tapi saya tetap mengerjakan dengan fokus dan teliti	✓				
4	Ketika paket data saya melemah focus saya untuk mengerjakan soal menjadi terganggu.		✓			
5	Saya sangat bersemangat dalam mengerjakan ujian menggunakan Teka Teki Silang	✓				
6	Saya merasa ingin bersaing untuk memperoleh peringkat tertinggi dalam mengerjakan soal di dalam Teka Tek silang Interaktif	✓				
7	Tampilan dalam Teka Teki Silang sangat menarik dan membuat saya bersemangat dalam mengerjakan soal		✓			
8	Saya termotivasi untuk belajar lebih giat dan rajin		✓			
9	Saya sangat tertantang dalam menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat			✓		
10	Kendala dalam pembelajaran ada pada jaringan internet di karenakan untuk terhubung harus memiliki paket data yang mencukupi			✓		
11	Saya termotivasi untuk mendapatkan nilai tertinggi dan menjadi top score	✓				
12	Saya merasa senang dan termotivasi ketika saya menduduki peringkat tiga besar dalam mengerjakan soal	✓				
Jumlah skor		25	16	6	2	
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor seluruhnya}} \times 100\%$		49.				

Keterangan :

SKALA	KRITERIA	KETERANGAN
5	SS	Sangat setuju
4	S	Setuju
3	KS	Kurang setuju
2	TS	Tidak setuju
1	STS	Sangat tidak setuju

Angket Respon Siswa

Nama : GEISYA AFFINA P

Kelas : VI Al-INSYIRAH

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Teka Teki Silang Interaktif sangat menyenangkan dan mudah saat digunakan	✓				
2	Saya merasa tidak tertekan saat mengerjakan soal dengan menggunakan Teka Teki Silang		✓			
3	Meskipun diberikan waktu untuk mengerjakan tapi saya tetap mengerjakan dengan fokus dan teliti	✓				
4	Ketika paket data saya melemah focus saya untuk mengerjakan soal menjadi terganggu.				✓	
5	Saya sangat bersemangat dalam mengerjakan ujian menggunakan Teka Teki Silang	✓				
6	Saya merasa ingin bersaing untuk memperoleh peringkat tertinggi dalam mengerjakan soal di dalam Teka Tek silang Interaktif		✓			
7	Tampilan dalam Teka Teki Silang sangat menarik dan membuat saya bersemangat dalam mengerjakan soal	✓				
8	Saya termotivasi untuk belajar lebih giat dan rajin	✓				
9	Saya sangat tertantang dalam menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat		✓			
10	Kendala dalam pembelajaran ada pada jaringan internet di karenakan untuk terhubung harus memiliki paket data yang mencukupi		✓			
11	Saya termotivasi untuk mendapatkan nilai tertinggi dan menjadi top score	✓				
12	Saya merasa senang dan termotivasi ketika saya menduduki peringkat tiga besar dalam mengerjakan soal	✓				
Jumlah skor		35	16		2	
Presentase (P) = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor seluruhnya}} \times 100\%$		53				

Keterangan :

SKALA	KRITERIA	KETERANGAN
5	SS	Sangat setuju
4	S	Setuju
3	KS	Kurang setuju
2	TS	Tidak setuju
1	STS	Sangat tidak setuju

Lampiran 9

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 4  
JEMBERMata Pelajaran : PPKn  
Kelas / Semester : VI (Enam) / 1  
Materi Pokok : Hak Dan Kewajiban Dalam Kehidupan Sehari- hari  
Alokasi Waktu : 2x35 Menit

**A. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.2 Menganalisis pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Mengidentifikasi 6 contoh hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari (C4)
4.2 Menyajikan hasil analisis pelaksanaan kewajiban, hak sebagai masyarakat beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1 Menuliskan pengertian, contoh, yang memengaruhi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari (C4)

**B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa mampu mengidentifikasi contoh hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari
2. Siswa mampu menuliskan pengertian hak dan kewajiban
3. Siswa mampu mengaplikasikan hak dan kewajiban

**C. MATERI PELAJARAN**

1. **Hak** adalah sesuatu yang mutlak menjadi milik kita dan penggunaannya bergantung pada kita sendiri. Namun, hak kita juga dibatasi oleh hak orang lain  
**Contoh:**
  1. Hak untuk belajar mendapatka perlakuan yang layak
  2. Setiap warga negara berhak mendapatkan perlindungan hukum
2. **Kewajiban** adalah sesuatu yang harus dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab  
**Contoh:**
  1. Kewajiban untuk patuh kepada orang tua
  2. Kewajiban untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah



**D. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Model : *Project Based Learning (PjBL)*
3. Metode : Pengamatan, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan simulasi.

**E. MEDIA PEMBELAJARAN**

- a. Media Power Point interaktif
- b. Alat Laptop

**F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i></li><li>• Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional "Indonesia Pusaka". <i>Nasionalis</i></li><li>• Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li><li>• Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Tokoh dan Penemuan".</li><li>• Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. <i>Communication</i></li></ul>	Menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa mengamati materi yang ada di dalam power point interaktif</li><li>▪ Siswa diminta mengisi permainan teka tekisilang interaktif (<i>Critical Thinking</i>)</li></ul>	Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <b>Integritas</b></li> <li>• Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>• Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> </ul>	menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>• Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <b>Religius</b></li> </ul>	

#### G. SUMBER BELAJAR

1. Anggari Angi St, dkk. (2018). *Buku Guru SD/MI Kelas 6 Tema 2 Persatuan dalam Perbedaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
2. MJA Irene, dkk. (2018). *Buku Penilaian Bupena Jilid 6A untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Erlangga.

Mengetahui  
Guru Kelas VI




**WIWIK SUMIYATLIS.Pd**  
**NIP. 197811062005012001**

Jember, 25 Maret 2024  
Praktikkan



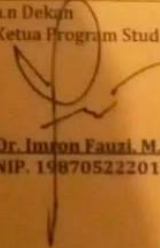
**ANINDYTA SEPTIAA**



**KARTU KONSULTASI**  
**BIMBINGAN SKRIPSI PROGRAM S1**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

Nama : Anindyta Septia A  
 No. Induk Mahasiswa : 201101090012  
 Fakultas : Tarbiyah  
 Program Studi : PEM  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Teka-Teki Silang Berbasis Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Kelas VI di MTs 4 Jember  
 Pembimbing :  
 Tanggal Persetujuan : Mulai Tanggal \_\_\_\_\_ s/d \_\_\_\_\_

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	MASALAH YANG DIBICARAKAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	30-11-2023	Judul skripsi	[Signature]
2.	20-12-2023	Memeriksa latar belakang Penelitian terdahulu dan media yang digunakan	[Signature]
3.	21-12-2023	Footnote dan cupus	[Signature]
4.	1-01-2024	Membahas tentang media	[Signature]
5.	3-01-2024	Revisi Produk	[Signature]
6.	16-02-2024	Bimbingan bab 4	[Signature]
7.	1-03-2024	Bimbingan bab 5	[Signature]
8.	1-05-2024	Bimbingan revisi bab 4 dan 5	[Signature]
9.	13-05-2024	Acc Sidang	[Signature]
10.			[Signature]
11.			[Signature]
12.			[Signature]
13.			[Signature]
14.			[Signature]
15.			[Signature]

a.n Dekan  
 Ketua Program Studi  
  
**Dr. Imron Fauzi, M.Pd.**  
 NIP. 198705222015031005

Catatan : Kartu Konsultasi ini Harap Dibawa Pada Saat Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing Skripsi

Lampiran 11



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

Jalan K. Arifin No. 72 Dusun Pasar Alas Desa Garahan Kecamatan Silo  
Website: www.jember.kemenag.go.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B-318 /Mi.13.32.04 / Pp.00.4 /05/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Nama : Agus Salim, S.Pd, M.MPd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : MIN 4 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Anindyta Septia Astiningtyas  
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 25 September 2001  
NIM : 201101040012  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di sekolah kami selama ± 60hari dalam rangka penulisan skripsi dengan judul *"Pengembangan Media Teka Teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Vi Di MIN 4 Jember"*

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDIQ  
JEMBER

Agus Salim, S.Pd, M.MPd

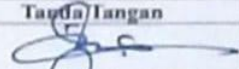
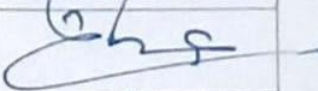


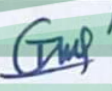



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : qlcMfs

Lampiran 12

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember, Jl. K. Arifin No.72, Ps.Alas, Garahan. Kec  
Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68184


No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1	16 November 2023	Observasi pra penelitian	
2	5 Maret 2024	Penyerahan surat ke MIN 4 Jember	
3	6 Maret 2024	Wawancara bersama kepala madrasah	
4	6 Maret 2024	Wawancara bersama guru kelas VI A	
5	14 Maret 2024	Penjelasan produk yang dikembangkan kepada guru kelas VI A	
6	25 Maret 2024	Penerapan media teka teki silang interaktif di kelas VI A	
7	25 Maret 2024	Wawancara peserta didik mengenai penerapan media teka teki silang interaktif	
8	20 Mei 2024	Menerima surat selesai	

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

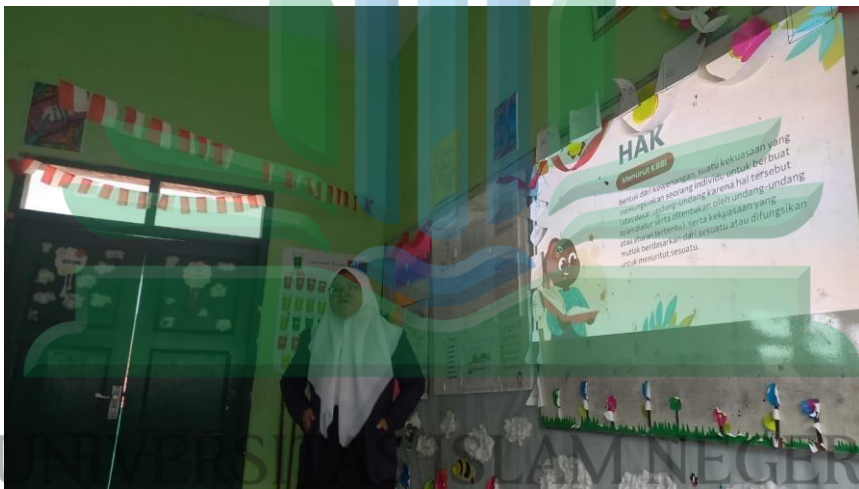
Agus Salim, S.Pd, MM.Pd

Kepala Madrasah

20 Mei 2024



Lampiran 13



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

## BIODATA PENULIS



### A. Identitas Penulis

Nama : Anindyta Septia Astiningtyas  
Nim : 201101040012  
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 25 September 2001  
Alamat : JL Kepiting, Tukangkayu, BanyuwangiProgram  
Studi : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah  
No Hp : 085859442185  
Email : [anindytaseptia25@gmail.com](mailto:anindytaseptia25@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. Taman Kanak-Kanak : TK Dewi Sartika
2. Sekolah Dasar : SDN 1 Singotrunan
3. Sekolah Menengah Pertama : SMPN 1 Glagah
4. Sekolah Menengah Atas : MAN 1 Banyuwangi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember