

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA MATA  
PELAJARAN PKN KELAS V SDN 4 GEDONG AIR  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

**Rizky Agung Ramadani<sup>1</sup>, Yulia Siska<sup>2</sup>, Try Indiasuti Kurniasih<sup>3</sup>**  
<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung  
Email: [rizkyramadani714@gmail.com](mailto:rizkyramadani714@gmail.com)<sup>1</sup>, [yuliasiska1985@gmail.com](mailto:yuliasiska1985@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[try\\_indias@yahoo.co.id](mailto:try_indias@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan karena pembelajaran PKN belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Guru masih menggunakan media konvensional atau belum adanya media berbasis game atau permainan. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif. Media yang digunakan kurang menarik sehingga tidak menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar, kemampuan guru dalam pemanfaatan media kurang maksimal untuk menciptakan suasana yang menyenangkan ketika kegiatan belajar berlangsung sehingga membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkannya media teka-teki silang yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh validasi materi 87.5% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Hasil validasi media adalah 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Uji kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata 82.5% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”. Uji kelompok lapangan memperoleh nilai rata-rata 89% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”. Hasil respon pendidik diperoleh hasil rata-rata 95% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”. Media teka-teki silang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tambahan oleh pendidik dalam proses kegiatan belajar agar lebih inovatif, dan dapat didistribusikan kepada peserta didik kelas V.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media teka-teki silang, Materi PKN

**Abstract:** *This research is motivated by the fact that PKN learning has not been optimal in using learning media. Teachers still use conventional media or there is no game-based media. The learning strategies used by teachers are less innovative. The media used is less attractive so it does not attract students' attention and interest in learning, the teacher's ability to use media is less than optimal to create a pleasant atmosphere when learning activities take place, making students less active in learning activities. Based on existing problems, it is necessary to develop crossword puzzle media that can make it easier for teachers to convey learning material and make students active in learning activities. This research is research and development (R&D) which uses the ADDIE model in its development. This research was conducted to determine the feasibility of the product that has been developed. Based on the research results, material validation was obtained at 87.5% with the interpretation criteria "Very Appropriate". The media validation result is 100% with the criteria "Very Eligible". The small group test got an average score of 82.5% with the interpretation criteria "Very Interesting". The field group test obtained an average score of 89% with the interpretation criteria "Very Interesting". The results of the educators' responses obtained an average of 95% with the interpretation criteria of "Very Interesting". Crossword puzzle media can be used as additional learning media by educators in the process of learning activities to make them more innovative, and can be distributed to class V students.*

**Keywords:** *Development, crossword puzzle media, PKN material*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang penting, karena pendidikan dapat membantu manusia untuk mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari baik pada masa sekarang maupun masa yang akan datang. Selain memiliki peranan penting dalam memperbaiki mutu sumber daya manusia, pendidikan juga digunakan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, untuk menyesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang pesat dalam era global perlu adanya upaya peningkatan mutu pendidikan.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sementara itu, pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berlandaskan Pancasila serta UUD 1945 dengan tetap berakar pada nilai agama dan kebudayaan nasional Indonesia, sekaligus tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Jadi, sistem pendidikan nasional didefinisikan sebagai seluruh komponen pendidikan yang saling berhubungan atau terkait secara terpadu dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan, sehingga berlangsung pengalaman belajar dan hasil belajar menjadi lebih bermakna.

Teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan salah satunya adalah untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Teknologi dapat

digunakan sebagai alat yang tepat memudahkan penyampaian materi pendidikan. Media bisa juga digunakan untuk mendorong peserta didik agar lebih bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran.

Media merupakan satu alat yang dapat membantu tenaga pendidik menyampaikan materi agar lebih mudah. Melalui media, perhatian anak akan terfokus pada materi, sehingga melalui bantuan media, anak akan termotivasi dan meningkatkan kualitasnya.

Namun terkait pemanfaatan teknologi yang sedemikian pesat, materi pendidikan kini dapat dibuat tidak hanya dalam bentuk cetak tetapi ada juga yang berbentuk multimedia, salah satunya yaitu penggunaan *handphone* android sebagai bahan ajar pada peserta didik. Selain itu dengan adanya *handphone* android di Indonesia mencapai lebih satu miliar dan OS mencapai 700 juta. Sedangkan rata-rata pengguna ponselnya sebanyak 150 kali sehari, sehingga memiliki potensi yang sangat besar untuk membuat materi berbentuk *powerpoint* dan game menggunakan *website*.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian di kelas V SDN 4 Gedong Air tentang penerapan media pembelajaran yang digunakan, peneliti melakukan wawancara langsung kepada ibu Rini Pangestuti, S.Pd. selaku guru kelas V dan mengatakan bahwa masih sangat kurang mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap pembelajaran PKN. Khususnya pada saat guru melakukan pengambilan nilai kepada peserta didik sehingga peserta didik kurang antusias mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Hanya mengandalkan LKPD atau buku yang disediakan oleh pihak sekolah saja. Seorang guru selain melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, seharusnya guru menggunakan media yang interaktif dalam pengambilan nilai. Peserta didik tentu akan lebih semangat

dan mudah memahami sesuatu jika proses pembelajaran menggunakan media, karena peserta didik dapat melihat secara langsung kejadian yang sebenarnya dan akan sangat mendukung materi yang akan disampaikan. Hasil pengamatan lainnya yang ditemukan peneliti bahwa proses pengambilan yang dilaksanakan guru masih sebatas guru memberikan soal dari buku dan peserta didik langsung mengerjakan tanpa pemahaman yang bermakna yang diberikan oleh guru.

Penulis telah memilih *website wordwall* sebagai media yang akan digunakan dalam meningkatkan hasil belajar. *Wordwall* merupakan aplikasi pembuat game edukasi yang mudah digunakan dan tersedia berbagai fitur di dalamnya sehingga bisa membuat kelas menjadi lebih seru dan menarik. Beberapa jenis game edukasi yang bisa dibuat menggunakan aplikasi *wordwall* adalah kuis, pencocokan kata, labirin, dan masih banyak lagi. *Wordwall* sendiri dapat diakses dimanapun dan kapanpun, sehingga proses kegiatan pembelajaran tidak lagi terbatas hanya dilingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V SDN 4 Gedong Air Tahun Ajaran 2023/2024”.

Menurut Gustafson, 1991 bahwa “pengembangan merupakan aktivitas yang terdiri dari lima kategori yaitu : (1) menganalisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang terjadi, (2) mendesain seperangkat spesifikasi lingkungan belajar yang efektif dan efisien, (3) mengembangkan aspek-aspek yang sesuai dengan peserta didik dan pengelolaan materi, (4) implementasi materi yang dikembangkan, (5) mengevaluasi formatif dan submatif terhadap hasil pengembangan”. berdasarkan penjelasan berikut dapat

dipahami bahwa pengembangan sebagai konsep pelaksanaan aktivitas yang dilakukan secara sistematis sehingga mencapai hasil yang maksimal.

Sedangkan menurut Bahri, 2017 pengembangan merupakan aktivitas atau proses mendesain pembelajaran secara sistematis dan logis dengan memperhatikan potensi dan kemampuan peserta didik sehingga mencapai hasil yang maksimal”. Asumsi tersebut menekankan pada kreativitas berlandaskan sistematika kerja dengan melihat kondisi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, konsep pengembangan pembelajaran memberikan kontribusi pengembangan potensi dan pengembangan potensi dan kemampuan peserta didik.

Lebih lanjut, Menurut Suyitno, 2014 pengembangan sebagai aspek bahan ajar yang dikondisikan dengan pengetahuan baik secara teoritis maupun secara praktis. Konsep tersebut memberikan penekanan terhadap pengembangan strategi pembelajaran sehingga sesuai dengan perkembangan pengetahuan yang ada”.

Berdasarkan beberapa pendapat pengalaman para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa pengembangan adalah usaha menaikan atau meningkatkan nilai mutu suatu barang atau alat agar memberikan inovasi terkait penggunaannya agar semakin baik dalam penggunaannya.

Menurut Oktavia, 2018, Media adalah bahan ajar yang berupa alat pembelajaran yang dapat digunakan sebagai proses penyampaian atau penyaluran.

Sedangkan menurut Mahnun, 2012 media juga merupakan sarana penyalur pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa.

Selanjutnya menurut Dewi et al, 2020 menyatakan bahwa media pembelajaran adalah peralatan yang membawa pesan-pesan, gagasan, serta ide untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan media yang telah dipaparkan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media adalah alat atau sarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik. Media juga berfungsi agar kegiatan belajar tidak monoton dan peserta didik tidak merasa bosan saat kegiatan belajar berlangsung.

Menurut Khalilullah, 2012 media permainan teka-teki silang adalah media permainan yang dalam memainkannya mengisi kotak ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang akan membentuk sebuah kata yang sesuai.

Sedangkan menurut (Sholihah, 2016) ” media permainan teka-teki silang bisa dijadikan sebagai strategi pembelajaran tambahan yang menarik dan menyenangkan tanpa menghilangkan konsentrasi siswa.

Lebih lanjut berdasarkan Wikipedia, (2008) Teka-teki silang atau biasa disebut TTS adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk tersebut biasanya dibagi kedalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa teka-teki silang atau bisa disebut juga dengan TTS adalah media permainan dalam pembelajaran yang berbentuk kotak-kotak kosong dalam kategori mendatar atau menurun dimana kotak tersebut akan diisi sebuah huruf yang akan membentuk suatu kata dari apa yang menjadi sebuah pertanyaan dalam permainan tersebut.

Kelebihan Media Teka-Teki Silang : 1) Tidak membutuhkan media yang rumit dan mahal; 2) Melatih ketelitian peserta didik dalam menjawab dan menyusun kata; 3) Dapat

merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar; 4) Dapat bermanfaat untuk mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan ilmu pengetahuan kepada siswa; 5) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi peserta didik; 6) Adanya persaingan sehat antar peserta didik; 7) Dapat meningkatkan kemandirian siswa; 8) Dapat memudahlam siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan; 9) Dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar.

Menurut Zamroni (dalam Ubaedillah, A, dkk, 2008: 9), bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis”. Melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.

Sedangkan menurut Cholisin (2004: 10) mengemukakan bahwa “PKn adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara”.

Pendapat lain Nu'man Somantri (1976: 54) mengemukakan bahwa “pendidikan kewarganegaraan adalah program 17 pendidikan yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, positive influence pendidikan sekolah, masyarakat, orangtua, yang kesemuanya itu diproses untuk melatih pelajarpelajar berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis dengan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan pemaparan para ahli penulis dapat menyimpulkan bahwa PKN adalah suatu mata pelajaran yang merupakan salah satu rangkaian proses kegiatan belajar untuk mengajarkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Jenis penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada.

Pendekatan pengembangan yang digunakan dalam proyek ini adalah model ADDIE. Tahapan prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima langkah, yakni: *analysis* (analisis), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis yang bersumber dari pra penelitian hasil observasi ketika mengikuti kegiatan kampus mengajar angkatan 6 serta wawancara dengan guru kelas V SDN 4 Gedong Air. Maka hasil dari observasi dan wawancara tersebut dilakukan analisis yang menjadi pedoman dan tolak ukur dalam pengembangan media teka-teki silang PKN kelas V. Adapun analisis yang dilakukan meliputi: 1) Analisis Kebutuhan; 2) Analisis kurikulum; dan 3) Analisis Karakteristik Peserta Didik.

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan pendesainan pada Produk yang dikembangkan berupa media teka-teki silang yang dibuat menggunakan website *wordwall*. Media ini terhubung dengan suatu platform *wordwall* yang kemudian terhubung juga dengan *powerpoint*.

Berikut adalah desain awal media teka-teki silang yang telah penulis rancang.

### a. Cover Awal

Pada cover awal media teka-teki silang dibuat secara otomatis oleh website *wordwall*. Tentunya akan membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari apa saja sebenarnya materi yang akan disampaikan. Dengan mengklik tombol start pada tampilan *cover*, maka akan muncul slide menu utama.



**Gambar 1**  
Desain Awal Teka-Teki Silang

### b. Slide Menu Utama

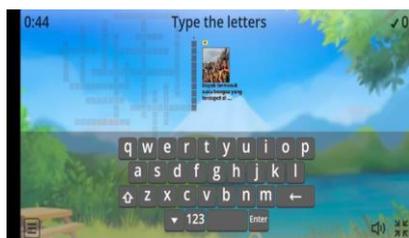
Tampilan pada menu utama penulis memilih menggunakan *background* komik karena penulis merasa tampilan tersebut menarik perhatian siswa. Dimana tampilan tersebut yang berisikan soal-soal yang akan dikerjakan peserta didik.



**Gambar 2**  
Desain Awal Menu Utama Media Teka-Teki Silang

### c. Slide Menu Game

Pada slide ini menampilkan soal-soal yang apabila kita mengklik salah satu nomor maka akan muncul soal yang peserta didik harus jawab. Jika sudah selesai menjawab semua soal maka peserta didik dapat menuliskan nama mereka dan juga mengetahui nilai yang peserta didik dapatkan.



**Gambar 3**  
**Desain Menu Game Teka-teki Silang**

Pada tahap ini pengembangan media teka-teki silang sesuai dengan rancangan. Setelah media teka-teki silang berhasil. Dikembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi dilakukan dengan dua macam, yaitu validasi oleh dosen ahli materi dan validasi materi oleh dosen ahli materi. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang telah penulis susun pada tahap sebelumnya. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media teka-teki silang yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan media teka-teki silang serta memberikan saran dan komentar yang berhubungan dengan media teka-teki silang nantinya akan digunakan sebagai pedoman revisi perbaikan dan penyempurnaan media teka-teki silang. Validasi dilakukan sampai pada akhirnya media teka-teki silang diakui layak untuk dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis data terhadap hasil penilaian media teka-teki silang yang diperoleh dari validator. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai kevalidan media teka-teki silang.

Validasi yang dilaksanakan terdiri dari dua macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media,

#### 1. Validasi Ahli Materi

Hasil uji validitas Materi dipaparkan pada tabel dibawah ini

**Tabel 1**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	No	Alternatif Penilaian			Kriteria
		f	N	$\frac{f}{N} \times 100\%$	
Aspek Kelayakan Isi	1	3	4	75%	Layak
	2	3	4	75%	Layak
	3	4	4	100%	Sangat Layak
	4	4	4	100%	Sangat Layak
Aspek Kelayakan Penyajian	5	3	4	75%	Layak
	6	4	4	100%	Sangat layak
	7	3	4	75%	Layak
	8	4	4	100%	Sangat Layak
Aspek penilaian Kontekstual	9	3	4	75%	Layak
	10	4	4	100%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>40</b>		
<b>Presentase Skor (f/n.100%)</b>		<b>87,5%</b>			
<b>Kriteria Interpretasi</b>		<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan table diatas hasil validasi oleh validator ahli materi diketahui untuk sumber kelayakan materi pada media teka-teki silang diperoleh presentase skor atau rata-rata sebesar 87,5%. Maka, media teka-teki silang yang dikembangkan dapat dikategorikan **“Sangat Layak”**. Selain itu, terdapat revisi berupa saran dari validator ahli materi yaitu untuk menambahkan deskripsi (contoh berupa gambar).

#### 2. Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

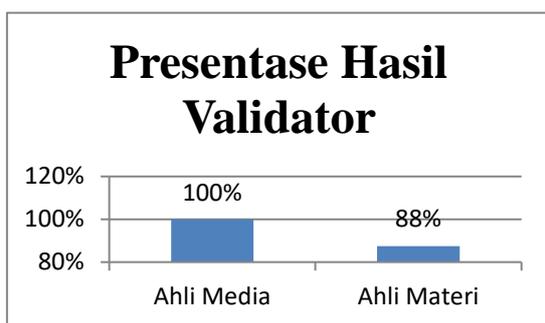
**Tabel 2**  
**Hasil Validasi Ahli media**

Aspek Penilaian	No	Alternatif penilaian			Kriteria
		F	N	$\frac{f}{N} \times 100\%$	
Aspek Kelayakan Kegrafikan	1	4	4	100%	Sangat Layak
	2	4	4	100%	Sangat Layak
	3	4	4	100%	Sangat Layak
	4	4	4	100%	Sangat Layak
	5	4	4	100%	Sangat Layak
	6	4	4	100%	Sangat Layak
	7	4	4	100%	Sangat Layak
	8	4	4	100%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>40</b>		
<b>Presentase Skor (f/n.100%)</b>		<b>100%</b>			
<b>Kriteria Interpretasi</b>		<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan data dari table 2 hasil validasi oleh validator ahli media

diketahui untuk kelayakan media teka-teki silang diperoleh presentase skor atau rata-rata sebesar 100%. Maka, media teka-teki silang yang dikembangkan dapat dikategorikan “**Sangat Layak**”. Selain itu, tidak terdapat revisi berupa saran/kritik dari validator ahli media terkait media teka-teki silang.

Setelah mendapatkan hasil evaluasi dari setiap validator yaitu pakar materi dan spesialis media maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



**Gambar 2**  
**Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Ahli Materi**

Langkah berikutnya adalah implementasi dengan melakukan percobaan atau uji coba.

### 1. Uji Coba Lapangan

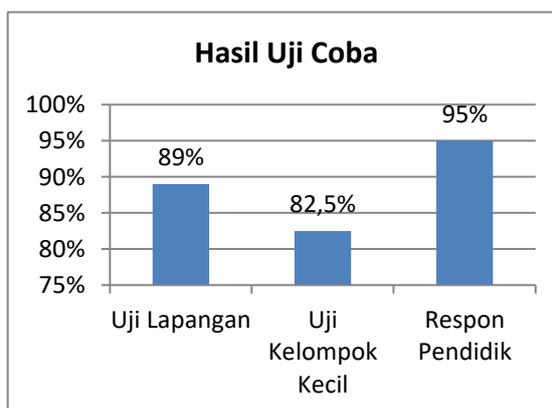
Produk yang telah diuji coba dalam kelompok kecil selanjutnya dilakukan ujicoba coba produk lapangan atau kelompok besar. Uji coba ini melibatkan 15 peserta didik kelas VA di SDN 4 Gedong Air. Media teka-teki silang yang sudah dikembangkan maka peneliti memberikan angket setelah menggunakan media teka-teki silang. Uji coba skala besar (lapangan) ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media teka-teki silang yang dikembangkan. Respon peserta didik terhadap media teka-teki silang memperoleh hasil nilai rata-rata yang dicapai yaitu 89% dengan kriteria interprestasi yaitu “Sangat Menarik”.

### 2. Uji Kelompok Kecil

Media teka-teki silang yang sudah dikembangkan maka peneliti memberikan angket setelah menggunakan media teka-teki silang. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media teka-teki silang yang dikembangkan. Respon peserta didik terhadap media teka-teki silang memperoleh hasil nilai rata-rata yang dicapai yaitu 82,5% dengan kriteria interprestasi yaitu “Sangat Menarik”.

### 3. Respon Pendidik

Setelah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan, selanjutnya produk diuji cobakan kembali untuk mengetahui respon pendidik terhadap media teka-teki silang yang dikembangkan. Untuk menyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara lebih luas, respon pendidik berjumlah 1 pendidik kelas VA yaitu Ibu Rini Pangestuti, S.Pd dengan cara memberikan angket untuk mengetahui respon pendidik terhadap kemenarikan dan isi media teka-teki silang. Uji coba dilakukan di SDN 4 Gedong Air. Hasil repon pendidik terhadap media teka-teki silang diperoleh hasil rata-rata 95% dengan kriteria interprestasi “Sangat Menarik”. Media teka-teki silang yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria menarik digunakan sebagai media pembelajaran sehingga membantu kproses kegiatan pembelajaran lebih inovatif dan bervariasi khususnya pada mata pelajaran PKN semester II pada kelas V SD/MI.



**Gambar 3 Diagram Perbandingan Hasil Uji Lapangan, Uji Kelompok Kecil, dan Respon Pendidik**

**Kajian Produk Akhir**

Produk Akhir ini merupakan hasil penelitian dan pengembangan media teka-teki silang pada materi PKN kelas V. Produk ini yang nantinya akan didistribusikan kepada pendidik dan peserta didik kelas V SDN 4 Gedong Air. Berikut adalah kajian produk akhir media teka-teki silang.

**Tabel 3  
Kajian Produk Akhir**

No	Item	Penjelasan
1	Cover Awal Materi 	Cover awal materi terdapat judul yang bertuliskan keberagaman sebagai anugerah. Dengan tampilan tersebut peserta didik akan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena terdapat elemen-elemen yang menarik perhatian peserta didik.
	Menu Materi Pembelajaran 	Materi pembelajaran menampilkan pembahasan terkait keberagaman yang ada di Indonesia. Ada enam agama yang diakui di Indonesia yaitu Islam, Hindu, Kristen, Khatolik, Khonghucu, Budha
	Materi pembelajaran 	Pada slide ini materi pembelajaran berisikan pembahasan pokok terkait macam-macam agama, suku bangsa, dan ras. Indonesia terdiri dari sekitar 1.340 suku bangsa yang tersebar di seluruh Indonesia. Menurut data BPS sendiri separuh atau 50% dari suku bangsa di Indonesia adalah suku Jawa. Sisanya suku-suku yang mendiami wilayah di luar Jawa seperti suku Makassar Bugis (3,68%), Batak (2,04%), Bali (1,88%)



Aceh (1,4%) dan suku lainnya. Setia suku memiliki norma dan adat yang berbeda-beda, meski demikian keberagaman tersebut tidak membuat bangsa terpecah-pecah, sebaliknya keberagaman kemudian menyatu untuk mencapai tujuan masyarakat yang adil dan makmur.

- Suku Jawa  
Suku Jawa merupakan suku bangsa terbesar yang ada di Indonesia. Suku Jawa merupakan gabungan dari suku Jawa, osing, tengger, samin, dll. Suku Jawa memiliki pakaian adat yang bernama Kebaya dan Jawi Jangkep. Rumah adat suku Jawa bernama Rumah Joglo yang menjadi ciri khas daerah Jawa Tengah. Makanan khas suku Jawa sangat beragam salah satunya Gudeg.

- Suku Sunda  
Suku Sunda biasanya mendiami daerah Jawa Barat dengan populasi mencapai 15,5%. Suku Sunda merupakan suku terbesar kedua setelah suku Jawa. Suku Sunda memiliki pakaian adat yang bernama Baju Pangsi. Rumah adat Sunda bernama Badak Heuyay. Suku Jawa memiliki makanan khas yaitu Nasi Liwet.

- Suku Batak  
Suku Batak merupakan suku bangsa dengan populasi terbesar ketiga yang ada di Indonesia yakni sebesar 3,6%. Suku ini berasal dari Sumatera Utara. Suku Batak terkenal dengan julukan seribu marga. Suku Batak memiliki rumah adat yang bernama Rumah Bolon

<p><b>Suku Bugis</b> Di Pulau Sulawesi terdapat Suku Bugis yang jumlah penduduknya 2,7%. Mayoritas penduduk Suku Bugis mendiami provinsi Sulawesi Selatan.</p> <p><b>Rumah Adat &amp; Makanan Khas</b> Rumah adat Lontene atau Bantaia Lontene adalah salah satu rumah tradisional yang terkenal di Sulawesi Selatan, Indonesia.</p> <p><b>Makanan Khas</b> 1. Pinyau 2. Bantaia 3. Coto Makassar 4. Sate Lontene 5. Sungsungko Bontomatene</p> <p><b>Agama di Indonesia</b> Khonghucu, Khatolik, Islam, Hindu, Budha, Kristen</p> <p><b>Islam</b> Agama Islam merupakan agama yang mendasar di negara Indonesia dan diperkirakan awal muncul agama Islam terjadi sekitar 1400 tahun yang lalu pada tahun 610 M yang dibarengi dengan penemuan kitab suci Qur'an yang pertama di Mekkah oleh Muhammad S.p.</p> <p><b>Hindu</b> Agama Hindu datang pertama kali ke Indonesia melalui jaringan perdagangan yang menghubungkan dari Cina hingga India. Diperkirakan terjadi pada sekitar awal abad ke-10. Agama Hindu pertama kali diperkenalkan di Jawa oleh pedagang dari India yang berasal dari Cina. Pada abad ke-7, pedagang bangsa Buddha yang bersembunyi di Indonesia pada kawasan Simeaja yang menjadi awal dari pengembangan Agama Buddha di Asia Tenggara yang terjadi hingga tahun 1217.</p> <p><b>Budha</b> Kebudayaan Agama Buddha di Indonesia terjadi pada akhir abad ke-10. Hal tersebut dikarenakan dengan melalui dari perdagangan antara Cina dan Indonesia. Agama Buddha pertama kali diperkenalkan di Jawa oleh pedagang dari India yang berasal dari Cina. Pada abad ke-7, pedagang bangsa Buddha yang bersembunyi di Indonesia pada kawasan Simeaja yang menjadi awal dari pengembangan Agama Buddha di Asia Tenggara yang terjadi hingga tahun 1217.</p> <p><b>Khatolik</b> Agama Katolik merupakan agama yang pertama kali muncul di kepulauan Maluku dengan adanya kedatangan bangsa Portugis ke Indonesia dengan misi untuk memercu tempat-tempat. Para Melayu Maluku juga menjadi penganut pertama dari Agama Katolik di Indonesia.</p>	<p>dan pakaian adat yang bernama Baju Haen dan memiliki kain bernama Ulos. Makanan khas suku batak adalah yang terkenal adalah Mie Gomak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suku Bugis Suku bugis merupakan suku yang mendiami daerah Sulawesi dengan populasi mencapai 2,7% dari populasi di Indonesia. Suku Bugis mendiami provinsi Sulawesi Selatan. Rumah adat suku bugis bernama Lapinceng. Suku bugis memiliki makanan khas yaitu pisang ijo.</li> <li>• Agama Agama secara umum diartikan sebagai kepercayaan terhadap Tuhan sebagai pencipta dan pengawas alam semesta. Agama yang diakui di Indonesia ada enam agama yaitu Islam, Kristen, Hindu, Khatolik, Khonghucu, Budha.</li> <li>• Islam Islam merupakan agama dengan penganut terbesar di Indonesia. Agama Islam masuk ke Indonesia melalui pedagang Arab. Agama Islam mempunyai tempat beribadah yaitu Masjid.</li> <li>• Hindu Agama Hindu datang pertama kali ke Indonesia melalui jaringan perdagangan yang terbentang dari Cina hingga India. Tempat ibadahnya disebut dengan Pura.</li> <li>• Budha Kedatangan budha di Indonesia terjadi pada abad kelima masehi, tempat ibadah agama budha adalah Vihara.</li> <li>• Khatolik Agama khatolik merupakan agama yang pertama kali muncul di kepulauan Maluku dengan adanya kedatangan bangsa Portugis ke Indonesia. Tempat</li> </ul>	<p><b>Kristen</b> Agama Kristen merupakan agama yang muncul pertama kali sekitar 2000 tahun yang lalu. Kebanyakan penganut dari agama ini terdapat di benua Eropa abad ke-19 yang dipengaruhi oleh ajaran Calvinisme dan Lutheran.</p> <p><b>Khonghucu</b> Ajaran Konfusius atau Konfusianisme yang kemudian berkembang menjadi Khonghucu sendiri yang kita ketahui sekarang pertama kali muncul di Indonesia terjadi pada abad ke-17 dimana pada saat itu banyak pedagang bangsa Cina di Indonesia yang memperkenalkan berbagai macam ajaran yang kemudian agama tersebut.</p> <p><b>Ras</b> Di Indonesia terdapat beragam ras yang termasuk ke dalam Sabang hingga Merauke dan dari pulau Jawa hingga Rote.</p>	<p>ibadahnya yaitu Gereja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kristen Agama Kristen merupakan agama yang muncul pertama kali sekitar 2000 tahun yang lalu. Tempat ibadahnya yaitu Gereja.</li> <li>• Khonghucu Ajaran konfusius atau Konfusianisme yang kemudian berubah menjadi Khonghucu seperti yang kita ketahui sekarang. Tempat ibadahnya bernama Kelenteng.</li> <li>• Ras Di Indonesia terdapat beragam ras yang tersebar luas dari Sabang sampai Merauke, dan dari pulau Jawa hingga Rote.</li> </ul> <p>Pada slide ini, disediakan game teka-teki silang apabila kita mengklik tombol <i>start</i> pada tampilan sebelumnya maka akan muncul tampilan tersebut. Game ini terhubung dengan salah satu website wordwall. Game ini dapat diakses melalui <a href="https://wordwall.net/resource/65929160">https://wordwall.net/resource/65929160</a>.</p> <p>Pada game ini terdapat 20 kuis pertanyaan, untuk mengetahui kuis apa yang jadi pertanyaan maka peserta didik tinggal mengklik nomor mana yang akan mereka jawab.</p> <p>Terdapat kolom nama ketika peserta didik telah selesai mengerjakan kuis pertanyaan. Setelah mengisi nama maka akan muncul <i>leaderboard</i> atau papan peringkat nilai yang peserta didik dapatkan. Pendidik dan peserta didik dapat melihat rekap nilai.</p>																																												
		<p><b>Game</b> Pick a word</p> <p>0:07</p> <p>0:44</p> <p>Type the letters</p> <p>q w e r t y u i o p a s d f g h j k l z x c v b n m</p> <p>123</p>	<p><b>Leaderboard</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rank</th> <th>Name</th> <th>Score</th> <th>Time</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1st</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2nd</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3rd</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4th</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>5th</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>6th</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>7th</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>8th</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>9th</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>10th</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	Rank	Name	Score	Time	1st	-	-	-	2nd	-	-	-	3rd	-	-	-	4th	-	-	-	5th	-	-	-	6th	-	-	-	7th	-	-	-	8th	-	-	-	9th	-	-	-	10th	-	-	-
Rank	Name	Score	Time																																												
1st	-	-	-																																												
2nd	-	-	-																																												
3rd	-	-	-																																												
4th	-	-	-																																												
5th	-	-	-																																												
6th	-	-	-																																												
7th	-	-	-																																												
8th	-	-	-																																												
9th	-	-	-																																												
10th	-	-	-																																												

**SIMPULAN**

Pengembangan media teka-teki silang dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap,

diantaranya melalui tahap *Analysis*(analisis), tahap *Desain*(perencanaan), tahap *Development*(Pengembangan), tahap *Implementation*(implementasi), dan tahap *Evaluation*(evaluasi)

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media teka-teki silang materi PKN kelas V SDN 4 Gedong Air yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan validasi oleh masing-masing dosen ahli/validator diperoleh nilai sebagai berikut: untuk kelayakan materi diperoleh total rata-rata presentasi validasi materi adalah 87.5% dan validasi media teka-teki silang adalah 100% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak” dan dinyatakan bahwa media teka-teki silang yang dikembangkan layak dan dapat diujicobakan di lapangan.
2. Berdasarkan respon pendidik dan peserta didik terhadap media teka-teki silang materi PKN kelas V Sekolah Dasar. Menurut pengguna, pada tahap uji coba kelompok kecil diperoleh hasil respon peserta didik terhadap media teka-teki silang menghasilkan nilai rata-rata 82,5% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”. Uji coba skala besar (lapangan) diperoleh hasil nilai respon peserta didik terhadap media teka-teki silang memperoleh hasil nilai rata-rata 89% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”. Hasil uji coba respon pendidik terhadap media teka-teki silang diperoleh hasil rata-rata 95% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. Media teka-teki silang yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria menarik digunakan sebagai bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran lebih bervariasi pada materi PKN semester II untuk kelas V SD/MI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amidi, Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian, (Malang: UMM Press, 2005), 71
- Arif Wibisono, Wijayanto, Ika Menarianti, Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Ragam Istilah Teknologi Informasi Berbasis Android, ISBN 978-602-14929-5-4. Universitas PGRI Semarang, 2017.hal.393-394
- Arsyad, Azhar,Media Pembelajaran, Depok: Rajawali, 2020.hal.3-5.
- Atiyah U, Fita Mei AU, Nashir Ahmad T. (2019). Kefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa. Semarang: [ejournal.undiksha.ac.id](http://ejournal.undiksha.ac.id)
- Bagaskara, (2023). UU No 20 Tahun 2023 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia”. Depok: Mutu Internasional.
- Sari, Citra Wulan. (2021). Pengembangan Media Crossword Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta didik SD/MI. Lampung: Skripsi.radenintan
- Dalman, Menulis Karya Ilmiah, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013),
- Gusma. (2022). Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle* (TeKa-Teki Silang). <https://www.mudamu.com/2022/1/1/kelebihan-dan-kelemahan-crossword.html?m=1>
- Hamidi, Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian, (Malang: UMM Press, 2005), 71.
- Herwati, ”Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi,” Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro 1, no, (2016): 32.

- Istiqomah. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Inkuiri Tema 6 Panas dan Perpindahan Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Sungai Duren. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin Jambi.
- Kuniastuty, Niken Yola. (2023). Pengembangan Media Wayang Berbasis Cerita Rakyat Lampung Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Kupang Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. Lampung. STKIP PGRI Bandar Lampung
- Purwo, Suryadi, "Tinjauan Tentang Pendidikan Kewarganegaraan," Jurnal Lumbung Pustaka UNY, 16-17.
- Ratnasari, Latifah. (2017). Pengembangan Kartu Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas IX SMA. Semarang: ejournal.unesa.ac.id
- Sadiman, Arief S. (2006). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarinah, Nuriman Wijaya, Atin Supriatin. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Biologi Di MTS Darul Ulum Palangka Raya. Jurnal Edusains Vol.3 No.1.
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta, 407.
- Sugiyono, "Metode Penelitian & Pengembangan (*Research and Development*)" (Bandung, Alfabeta, 2015).
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung : Alfabeta, 2006), 312
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung : Alfabeta, 2006), 320
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 191.
- Suhud, Haris. (2021). Manfaat TTS Online Dalam Sebuah Pembelajaran. Jakarta: Naik Pangkat.com.
- Sulistiyawati Intan Fajar Suryani, "Pengembangan Majalah BIORE (Biologi Reproduksi) Submateri Kelainan Dan Penyakit Pada Sistem Reproduksi Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa SMA/MA," Makalah Yang Disampaikan Pada Seminar Nasional Dan Call for Paper ke-2 Tentang "Pengintegrasian Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Kreatif Di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN," 2016, 3.
- Tue. (2021). ADDIE, Model Pembelajaran Efektif dan Solutif Dalam Penulisan Karya Ilmiah. Yogyakarta: Padmanaba
- Tululi, Imran. (2021). 6 Macam-Macam Media Pembelajaran Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa. Jakarta: Liputan6.com
- Wulan, Suwatra, Jampel. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips, Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 7 No. 1. Pp. 66-74 2019. Hal. 72.

