JURNAL

PENGEMBANGAN *CROSSWORD PUZZLE* MATERI PENYESUAIAN DIRI HEWAN DENGAN LINGKUNGANNYA KELAS V SDN KAYEN KIDUL TAHUN PELAJARAN 2016/2017

DEVELOPMENT OF CROSSWORD PUZZLE MATERIAL ANIMALS SELF-ADJUSTING WITH ENVIRONMENT CLASS V SDN KAYEN KIDUL YEAR 2016/2017

Oleh :

NOVI DWI NARTI DIYAN INDAH FILAELI

13. 1. 01. 10. 0132

Dibimbing oleh :

1. WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd.

2. Dr. ANDRI PITOYO, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Novi Dwi Narti Diyan Indah Filaeli
NPM	: 13.1.01.10.0132
Telepun/HP	: 085655686084
Alamat Surel (Email)	: novidwi015@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan *Crossword Puzzle* Materi Penyesuaian Diri Hewan dengan Lingkungannya Kelas V SDN Kayen Kidul Tahun Pelajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP – PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan KH. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur.

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 27 Juli 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. NIDN. 0713078602	Dr. Andri Priyo, M.Pd. NIDN. 0012076701	Novi Dwi Narti D.I.F NPM. 13.1.01.10.0132

PENGEMBANGAN *CROSSWORD PUZZLE* MATERI PENYESUAIAN DIRI HEWAN DENGAN LINGKUNGANNYA KELAS V SDN KAYEN KIDUL TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Novi Dwi Narti Diyan Indah Filaeli
13.1.01.10.0132
novidwi015@gmail.com
Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. dan Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari pembelajaran IPA di SDN Kayen Kidul belum berjalan dengan maksimal. Penggunaan metode ceramah dan penggunaan media yang tidak menarik atau belum meningkatkan minat belajar siswa baik secara individu maupun kelompok. Sehingga hal tersebut menciptakan pembelajaran yang monoton dan hasil belajar siswa rendah terutama dalam kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungannya.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengidentifikasi melalui *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) materi penyesuaian diri hewan dengan lingkungannya kelas V SDN Kayen Kidul Tahun Pelajaran 2016/2017? (2) Bagaimanakah menyempurnakan kualitas *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) materi penyesuaian diri hewan dengan lingkungannya jika dilihat dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan?

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yang mengacu pada desain *Borg and Gall,* dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kayen Kidul Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket validasi materi, media, praktisi dan angket respon siswa serta tes hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini adalah hasil kevalidan dari ahli materi 78,85%, ahli media 80%. Oleh karena itu, media sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan dari ahli praktisi memperoleh 81,13%, dan angket respon siswa dalam uji luas 82,15%. Sedangkan analisis keefektifan dalam uji luas memperoleh hasil 92,30% sehingga media dapat *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) memberikan pengaruh dan meningkatkan hasil belajar siswa dan dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, diharapkan guru hendaknya mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, supaya dapat memotivasi belajar siswa, dan meningkatkan kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan dapat menarik, memotivasi serta meningkatkan kemampuan belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

KATA KUNCI : *Crossword Puzzle,* Penyesuaian Diri Hewan dengan Lingkungannya.

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh pengetahuan dalam lingkup pendidikan formal. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ada timbal balik antara siswa dan guru. Seperti yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Dalam (Sapriati, 2010: 2.3) tujuan mata pelajaran IPA di sekolah dasar, yaitu supaya menguasai pengetahuan, fakta, konsep, proses penemuan, serta memiliki sikap ilmiah, yang akan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari alam sekitar. Sehingga pentingnya mata pelajaran IPA diberikan di SD, agar siswa mampu mengetahui dan mengerti tentang materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta mendapatkan pengalaman belajar yang tidak terlupakan. Mata pelajaran IPA hendaknya mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa serta mampu mengembangkan sikap rasa ingin tahu dan berfikir kritis untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media sangat penting dalam proses belajar mengajar karena siswa lebih mudah untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Kenyataannya masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran secara konvensional atau menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan. Dalam hal ini, guru hendaknya mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik, supaya siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut guru dapat menggunakan salah satu media yang dapat menciptakan pengalaman bermakna dan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan yaitu dimana guru maupun siswa sama-sama senang dalam proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung pada mata pelajaran untuk membangun minat, memunculkan keingintahuan serta merangsang berpikir siswa. Sehingga

proses pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan menyenangkan melalui permainan. Dalam hal ini permainan merupakan kegiatan yang istimewa sekaligus penting dalam pendidikan untuk siswa. Secara tidak langsung kualitas permainan dapat menentukan hal-hal yang dihasilkan siswa untuk mengetahui pengetahuan dan memenuhi kebutuhan mereka.

Dalam belajar tidak hanya mempelajari materi saja tetapi juga adanya perubahan tingkah laku serta perkembangan ketrampilan siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme dalam Aqib (2013:7), bahwa 1) Membangun pemahaman mereka sendiri dari pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal, 2) Pembelajaran harus dikemas menjadi proses "mengkontruksi" bukan menerima pengetahuan. Jadi, berbagai macam bentuk permainan dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan dan pemahaman mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan *Crossword Puzzle*.

Secara umum, penggunaan media dapat membantu siswa agar pembelajaran menyenangkan dan tidak terlupakan. Menurut (Zaini dkk, 2008 : 34). *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) adalah salah satu media pembelajaran bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan media yang dapat membuat siswa mempunyai peran dalam kegiatan belajar mengajar.

Proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas V SDN Kayen Kidul pada kemampuan mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungannya masih rendah. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, memiliki hubungan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal itu dikarenakan, dalam penggunaan media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) guru hanya menggunakan satu lembar kertas manila yang ditempelkan di papan tulis, kurangnya gambar atau hiasan dalam media, tulisan dalam media tersebut ditulis dengan spidol warna hitam sehingga terlihat biasa dan membuat siswa yang berani akan maju

untuk mengisi jawaban pada media tersebut, sedangkan siswa yang tidak berani akan diam saja. Hendaknya dalam menggunakan media pembelajaran guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan guru dapat memaksimalkan kemampuannya dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai dengan baik.

Dari uraian di atas maka peneliti merumuskan judul penelitian **"Pengembangan *Crossword Puzzle* Materi Penyesuaian Diri Hewan dengan Lingkungannya Kelas V SDN Kayen Kidul Tahun Pelajaran 2016/2017".**

II. METODE

Pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 297) "metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall. Dalam Setyosari (2013:292-294), model Borg dan Gall mempunyai sepuluh tahapan yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk; (4) uji coba produk awal; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk; (8) uji coba produk akhir; (9) revisi produk akhir; dan (10) implementasi.

Instrumen pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu angket atau kuesioner yang diberikan kepada ahli materi IPA, ahli media dan ahli praktisi. Dalam mengisi lembar validasi dilakukan dengan cara memberikan tanda *check-list* (√) pada setiap aspek yang telah ditentukan di lembar validasi. "Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya" (Sugiyono, 2012: 142). Kisi-kisi yang dinilai meliputi aspek kebahasaan, aspek relevansi materi, aspek desain pembelajaran dan aspek kelayakan isi media dikembangkan supaya mendapatkan saran dan penilaian dari validator

untuk memperbaiki kualitas pengembangan media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Kemudian untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungannya menggunakan tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok, dalam (Arikunto, 2010: 193). Jadi, tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan siswa. Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*.

Desain uji coba produk media dalam penelitian ini dibagi menjadi empat tahap. Tahap pertama, uji coba validasi produk melibatkan ahli materi, media, dan praktisi. Tahap kedua dapat dilakukan setelah tahap validasi media, memenuhi kelayakan untuk diterapkan dengan melakukan uji coba awal (skala kecil) dengan melibatkan 10 siswa SDN Kayen Kidul. Tahap ketiga setelah uji coba lapangan (skala sedang) yaitu tahap uji coba kelompok dengan melibatkan 15 siswa. Tahap keempat adalah tahap yang terakhir untuk melakukan uji coba kelompok besar dengan jumlah 26 siswa.

Pengembangan produk/ desain produk dalam penelitian ini yaitu, media *Crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) ini didesain seperti buku. Materi yang digunakan pada pengembangan media ini adalah penyesuaian diri hewan dengan lingkungannya. Pada media teka-teki silang dibuat menyerupai buku, jadi setiap halaman mempunyai pembahasan 2-3 hewan. Misalnya : halaman 1-5 teka-teki silang tentang penyesuaian diri hewan yang hidup di darat dan seterusnya. Sehingga setiap halaman dikelompokkan berdasarkan cara penyesuaian diri hewan terhadap lingkungannya. Pada buku teka-teki silang tersebut juga dilengkapi dengan hiasan gambar hewan yang menarik dan pada halaman belakang buku juga diberi kunci jawaban.

Dalam menggunakan media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) semua siswa dapat berperan langsung dalam pembelajaran untuk mengisi teka-teki silang secara mandiri, sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Kemudian hasil pekerjaan siswa akan dibahas pada akhir pembelajaran.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan observasi di SDN Kayen Kidul, dijadikan sebagai dasar dan informasi awal dalam mengembangkan media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). Minat belajar pada siswa kelas V SDN Kayen Kidul masih rendah maka dapat disimpulkan bahwa melalui pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi penyesuaian diri hewan dengan lingkungannya pada siswa kelas V SDN Kayen Kidul, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang bermanfaat, serta dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran dan dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan memuaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) yang telah dilakukan di SDN Kayen Kidul, sehingga dapat disimpulkan bahwa, Kemampuan mengidentifikasi hewan dengan lingkungannya sebelum menggunakan media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) siswa masih rendah, namun setelah menggunakan media yang dikembangkan dapat memberikan pengaruh dan meningkatkan kemampuan mengidentifikasi siswa. Media yang digunakan di SDN Kayen Kidul masih memiliki kelemahan salah satunya media yang digunakan guru kurang menarik. Sehingga dilakukan pengembangan media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dibuat menyerupai buku bergambar. Sehingga siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan guru hanya sebagai fasilitator.

Hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kevalidan

   Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dengan persentase 78,85% Sedangkan ahli media memperoleh persentase 80%. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa media media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Kepraktisan

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli praktisi memperoleh persentase 81,13%, sedangkan angket respon siswa terhadap media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dalam uji coba awal (kecil) memperoleh persentase 72,6%, uji coba terbatas (sedang) memperoleh 81,46%, dan uji coba luas memperoleh persentase 82,15%. Sehingga media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

3. Keefektifan

Berdasarkan hasil *Post-Test* siswa menggunakan media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) pada uji coba awal 10 siswa dengan 9 siswa mendapatkan nilai tuntas 1 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan siswa 90%, uji coba terbatas 15 siswa terdapat 12 siswa nilai tuntas 3 siswa memperoleh nilai tidak tuntas dengan persentase siswa 80%, sedangkan dalam uji coba luas 26 siswa ada 24 siswa dengan nilai tuntas dan 2 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan siswa dalam uji luas yaitu 92,30% telah memenuhi kriteria sangat baik dengan jumlah ketuntasan >80%.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya.

Sapriati, Amalia. dkk. 2010. Pembelajaran IPA di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan,* Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Online). Tersedia: (http://sindikker.dikti.go.id), diunduh 24 Mei 2016

Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani