

Pengembangan Media Teka Teki Silang "ASEAN" pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ummi Khoirun Nisa¹, Erik Aditya Ismaya²

^{1,2}Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah
Ukhoirunnisa15@gmail.com

Abstract

The unimaginative use of learning media and the lack of development and variation in the creation of learning media, especially in friendship exam learning content, has resulted in a decline in student interest and learning outcomes. Therefore, we need a medium that can be used to help make it happen so that it can run perfectly. This exploration aims to make learning media a crossword puzzle for the social exam learning content for class V elementary schools. The method used in this research is a literature review. From the article data obtained in the form of articles discussing the development of learning media using the ADDIE model, all of them are quoted and filtered. Again, look for those that suit your needs. From the results of reviews from several sources, the sharp crossword puzzle learning media for the learning content of the fifth grade elementary school social test was successfully created. using the ADDIE model stages. Crossword learning media can help students understand the material and subsequently improve student learning outcomes. This can happen because the clever crossword puzzle learning media has been tested for the correctness of the questions and their suitability. This learning media is generally used by students in synthetic learning because the results of the investigation have good capabilities, and based on the feasibility test, the post-test results are higher than the pre-test, this shows how good this media is. can also improve student learning outcomes, especially in the learning content of Grade V Elementary School. Thus, the learning media for intuitive crossword puzzles in friendship learning exams is important and effective for use in learning exercises because it can develop more student learning outcomes. The use of this exam is that it can convince experts to have the option to develop and be creative in learning.

Keywords: Media Development, Crosswords

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran yang belum intuitif serta belum adanya pengembangan dan variasi dalam pembuatan media pembelajaran, khususnya pada konten pembelajaran ujian persahabatan, menyebabkan menurunnya minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu mewujudkannya agar dapat berjalan dengan sempurna. Eksplorasi ini bermaksud menjadikan media pembelajaran sebagai teka-teki silang untuk konten pembelajaran ujian sosial kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah literature review. Dari data artikel yang diperoleh berupa artikel yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE semuanya dikutip dan difilter Kembali mencari yang sesuai dengan kebutuhan. dari hasil review dari beberapa sumber Media pembelajaran teka teki silang tajam isi pembelajaran tes sosial kelas V sekolah dasar berhasil dibuat dengan menggunakan tahapan model ADDIE. Media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu siswa dalam memahami materi dan selanjutnya menumbuhkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena media pembelajaran teka-teki silang yang cerdas telah diuji kebenaran pertanyaannya dan kesesuaiannya. Media pembelajaran ini umumnya digunakan oleh siswa dalam pembelajaran sintesis karena hasil penyelidikannya mempunyai kemampuan yang baik, dan berdasarkan uji kelayakan, hasil post-test lebih tinggi dari pre-test, hal ini menunjukkan betapa bagusnya media ini. juga dapat menumbuhkan hasil belajar siswa, khususnya pada isi pembelajaran Sekolah Dasar Kelas V. Dengan demikian, media pembelajaran teka-teki silang intuitif pada pembelajaran ujian persahabatan Isinya penting dan ampuh untuk digunakan dalam latihan pembelajaran karena dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Kegunaan dari ujian ini adalah dapat meyakinkan para ahli untuk mempunyai pilihan untuk berkembang dan kreatif dalam belajar.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Teka Teki Silang

Copyright (c) 2024 Ummi Khoirun Nisa, Erik Aditya Ismaya

✉ Corresponding author: Ummi Khoirun Nisa

Email Address: Ukhoirunnisa15@gmail.com (Jl. Lkr. Utara, Kec. Bae, Kab. Kudus, Jawa Tengah)

Received 11 January 2024, Accepted 17 January 2024, Published 23 January 2024

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang dikonsentrasikan oleh anggota diajarkan sejak tingkat sekolah dasar. Mata Contoh ujian sosial tingkat dasar/MI dibicarakan disiplin ilmu sosial yang berbeda dengan sasaran untuk bekerja pada kapasitas seseorang siswa untuk memiliki perasaan penuh perhatian tentang isu-isu di sekitar mereka, punya mentalitas yang mampu dan berbakat untuk setiap masalah dalam kehidupan seseorang atau sebaliknya tentang keberadaan warga, negara dan negara bagian. (Pengungkapan BS, 2018, hal. 5). Menurut Muchtar (dalam Siska, 2016, hal. 20) luasnya mata Pelajaran IPS memuat empat sudut pandang, khususnya kerangka sosial budaya; individu, iklim dan tempat; cara berperilaku keuangan dan bantuan pemerintah; sebaik waktu, perubahan dan dukungan. Struktur pembelajaran yang baik bagi siswa harus memberikan praktik pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa, menumbuhkan perjumpaan yang terfokus pada kemampuan siswa dalam menyimpan data, dapat menjadikan siswa terbiasa pada dasarnya mengumpulkan data tanpa menghubungkan signifikansi dengan data yang diperoleh. Spekulasi keuntungan penting dari Ausubel menyiratkan bahwa pembelajaran menjadi lebih signifikan dengan anggapan bahwa organisasi pembelajar menghubungkan data baru dan data penting yang diperoleh dari pemahaman dan pembelajaran siswa akan menjadi penting jika para ahli dapat mengaitkan data baru dengan apa yang pasti diketahui oleh siswa sehingga bagian maju adalah segalanya. semakin menarik dirasakan oleh siswa. (Hendi dkk., 2020; Syofiani dkk., 2019). Salah satu mata pelajaran yang memerlukan latihan pembelajaran melalui mengasosiasikan data baru dengan pemikiran penting yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (Amiruddin dan Djuhan, 2021; Astutik dan Suprijono, 2021). Tujuan penting pembelajaran tes sosial berencana untuk menumbuhkan kemampuan mahasiswa untuk peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, mempunyai pola pikir yang positif untuk juga menumbuhkan segala ketimpangan yang terjadi dan berbakat dalam menyikapi setiap permasalahan yang terjadi secara handal, baik yang tampak jelas bagi dirinya sendiri maupun yang terlihat jelas. itu terjadi pada mereka. yang terjadi di mata publik (Krismon et al., 2020; Santika et al., 2019). Untuk mencapai fokus pembelajaran yang telah ditetapkan, seorang spesialis memerlukan suatu instrumen yang dapat berfungsi sebagai pertukaran data antara spesialis dan siswa (Fairuz et al., 2020; Pradiptha dan Wiarta, 2021). Gadget yang digunakan untuk melakukan latihan ini adalah media pembelajaran. Media merupakan pekerjaan penting dalam mengajar dan memupuk perjumpaan di ruang belajar (Naziroh et al., 2021; Riyanto et al., 2020). Para ahli harus lebih pandai dalam menggunakan media pembelajaran yang cerdas dan fluktuatif. Pemanfaatan media dapat membantu ahli dalam menyampaikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan dan membantu siswa dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ilmu sosial (IPS) tidak diragukan lagi bukanlah suatu disiplin ilmu yang koheren melainkan suatu kerangka atau subjek yang menunjukkan fokus pada latihan terbuka yang studinya memfasilitasi bidang ilmu sosial (sejarah, geografi, masalah moneter dan sosiologi) dan humaniora (beberapa

bagian dari prinsip, nilai, bahasa), artikulasi, dan budaya) Meskipun data sosial merupakan hal yang wajar dalam diri seseorang, namun tes sosial harus dipikirkan dan dididik kepada siswa. Hal ini karena data sosial yang ada tidak cukup untuk mencerminkan kebenaran masyarakat yang berkembang dengan segala kepentingannya. Untuk mengelola acara tetap ini, diperlukan persiapan formal, khususnya persiapan ulangan ramah lingkungan di sekolah. Melalui persiapan Tes Kekerabatan, siswa senantiasa dibekali kemampuan mental dan logikanya sehingga menjadi warga masyarakat yang berbakat, berwawasan sosial, dan berwawasan sosial sesuai dengan sifat-sifat yang terkandung dalam Pancasila. Sosiolog di sekolah dasar sangat penting untuk mengetahui tujuan dan arah yang harus dipikirkan dalam membuat materi pembelajaran.

Media teka-teki silang ini sangat menarik bila dimanfaatkan terus menerus diharapkan dengan demikian latihan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, siswa menjadi lebih berdaya, dan dapat membangkitkan minat siswa. Penemuan penelitian di masa lalu juga menunjukkan bahwa penggunaan teka-teki silang yang cerdas dalam konten tes yang disusun dengan baik juga dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa (Agustin et al., 2021; Prima Rias Wana, 2021). Kelebihan dari media teka-teki silang ini adalah merupakan media berbasis IT yang disusun dengan melaksanakan media pembelajaran secara cerdas sehingga siswa segera mendapat analisa sehingga media yang dibuat bersifat dua arah. Media teka-teki silang ini juga dapat digunakan baik dalam pembelajaran berbasis web (mencoba) maupun pembelajaran terpisah. Perwujudan investigasi ini adalah dengan membuat media Majulah sebagai teka-teki silang yang brilian pada konten pembelajaran yang diuji dengan baik. Dengan harapan media teka-teki silang ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber wawasan baru dan perbaikan bagi para ahli untuk mempunyai pilihan dalam membuat media pembelajaran instingtif, sedangkan bagi para pelajar media tersebut Pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alat pendukung dalam memahami bahwa hal ini juga dapat menumbuhkan hasil belajar siswa, khususnya pada muatan pembelajaran tes kekerabatan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah literature review. Yaitu sebuah pencarian literatur baik internasional maupun nasional yang dilakukan dengan menggunakan database EBSCO, ScienceDirect, dan Proquest. Data artikel yang diperoleh berupa artikel yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE, khususnya media pembelajaran TTS. Semua data dikutip, kemudian difilter Kembali untuk mencari artikel yang paling sesuai dengan kebutuhan penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil artikel yang dikumpulkan dimana artikel-artikel tersebut membahas mengenai pengembangan media pembelajaran untuk siswa SD. Peneliti tertarik untuk mngembangkan media pembelajaran Teka Teki Silang "ASEAN" dengan menggunakan model ADDIE. Benda yang

dibuat dalam penelitian kemajuan ini adalah media pembelajaran teka-teki silang cerdas dengan materi topikal pada konten pembelajaran ujian persahabatan khususnya pada materi topografi kawasan ASEAN pada siswa kelas 5 SD. Potongan perbaikan media pembelajaran Materi pembelajaran TTS cerdas topikal menyelamatkan makhluk hidup IPS khususnya Geologi ASEAN menggunakan model ADDIE, sehingga pengembangan media pembelajaran TTS intuitif direncanakan sesuai tahapan model ADDIE. Tahap utama yang dilakukan adalah tahap pemeriksaan (inspect), Pada tahap penyelidikan, pemeriksaan persyaratan lanjutan, penyelidikan materi, penyelidikan kebutuhan media, penjaminan kemampuan dasar dan penanda.

Tahap selanjutnya yaitu penilaian, diketahui bahwa ujian KD dan Marker serta ujian atribut peserta didik sesuai materi ujian, media yang dipilih sesuai kebutuhan ahli dan peserta didik. Oleh karena itu, tahap selanjutnya, yaitu rencana khusus, dapat dilaksanakan. Tahap selanjutnya adalah tahap rencana (plan). Pada tahap tindakan yang telah dilakukan terdapat lima latihan, yaitu (1) Membuat panduan ide dan sistem pembuatan media pembelajaran teka-teki silang intuitif. Pembentukan peta ide dan sistem media TTS cerdas yang dimanfaatkan sebagai semacam cara pandang dalam menumbuhkan substansi media TTS intuitif secara keseluruhan; (2) Membuat flowchart dan storyboard agar lebih lugas dalam menumbuhkan media teka-teki silang cerdas untuk konten pembelajaran investigasi sosial; (3) Memutuskan pemrograman yang digunakan untuk menumbuhkan media teka-teki silang cerdas. Terdapat aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media teka-teki silang cerdas, yaitu Adobe Craftsman, Adobe Charge up, Microsoft Office Word 2016, Kine Master 5. Microsoft Office Word 2016, Adobe Craftsman dan Adobe Enliven, Kine Master 5; (4) Penetapan rencana etalase media pembelajaran teka-teki silang cerdas meliputi penyajian sampul, pengisian bukti pribadi yang dapat dikenali oleh siswa, menu utama, jenis huruf, dan lain-lain; (5) Kesiapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selanjutnya tahapan yang dilakukan adalah penilaian. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tahapan perencanaan telah disusun secara terorganisir dan sesuai dengan konsekuensi pemeriksaan, sehingga dapat dilakukan tahapan selanjutnya khususnya pergantian acara. Tahap ketiga adalah kemajuan (make), pada tahap ini latihan perbaikan teka-teki silang intuitif selesai. Tindakan mendasar yang dilakukan adalah penataan konten video dengan materi topikal tentang penyelamatan hewan hidup, konten ujian sosial yang berhubungan dengan wilayah geologi ASEAN. Ketika substansinya sudah jadi, barulah dibuat videonya. Dilanjutkan dengan penyempurnaan media teka-teki silang cerdas dengan mengacu pada flowchart dan storyboard yang direncanakan baru-baru ini.



Gambar 1. Teka Teki Silang

Setelah item dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan survei persetujuan item untuk menentukan keabsahan item dan membuat soal pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengukur hasil uji kelayakan. Selanjutnya dilakukan latihan pengujian butir dengan menggunakan instrumen survei yang diberikan kepada subjek/responden, khususnya kepada ahli yang terdiri dari ahli isi, ahli rencana, dan ahli media pembelajaran. Siswa juga diberikan melalui tes perorangan, yaitu berjumlah 3 siswa yang dikumpulkan berdasarkan prestasi belajarnya, yaitu pada kategori tinggi, rendah, dan sedang. Sedangkan pada tahap pendahuluan kelompok kecil, subjeknya berjumlah 9 orang yang dibagi menjadi 3 kelompok yang diubah sesuai dengan klasifikasi tinggi, rendah, dan sedang.

Tabel 1. Hasil Uji Coba

No.	Sub jek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	90,00%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	88,60%	Baik	Direvisi seperlunya
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	90,00%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
4.	Uji Coba Perorangan	90,83%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	91,39%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi

Tabel diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang cerdas ini penting dan layak dilakukan karena telah memperoleh kemampuan yang sangat baik dari para ahli dan siswa sehingga media ini sangat baik digunakan dalam latihan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah penilaian. Tahap ini berisi peningkatan dan informasi yang diberikan oleh para ahli yang sepenuhnya bermaksud membuat produk menjadi lebih baik.

Menurut Artikel yang dikemukakan oleh Iis Ernawati yang menyebutkan bahwa Uji kelayakan butir dilakukan melalui instrumen survei yang melibatkan ahli isi, ahli rencana, dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya, implementasi media pembelajaran Teka-Teki Silang dalam latihan pembelajaran melibatkan subjek siswa dengan klasifikasi tinggi, rendah, dan sedang. Setelah melakukan upgrade item dan item layak diberikan kepada siswa, tahap selanjutnya adalah eksekusi. Pada tahap ini telah dilaksanakan media pembelajaran teka-teki silang cerdas dalam latihan pembelajaran. Tahapan ini dilakukan untuk menentukan kecukupan media pembelajaran yang telah dibuat. Keberlangsungan soal tersebut digunakan untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa ketika menggunakan media TTS intuitif ini, khususnya pada materi pembelajaran ujian persahabatan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan butir soal menggunakan tes atau dengan cara memberikan pertanyaan sebelum diberikan media TTS (pre-test) dan setelah pemberian media tes (post-test). Setelah diperoleh hasil estimasi tersebut, tahap selanjutnya adalah penilaian sumatif. Penilaian sumatif dilakukan dengan menggunakan uji-t terhubung. Nilai normal pre-test siswa adalah 60,37 dan nilai normal post-test siswa adalah 73. Mayoritas respon siswa tidak sesuai pada saat pre-test dan sesudahnya ketika post-test dilakukan siswa. ' tanggapannya benar. Setelah dilakukan perhitungan manual diperoleh hasil t-hitung sebesar 8,00. Kemudian dikonstraskan thitung biaya dan ttabel biaya dengan $db = n1 + n2 - 2 = 27 + 27 - 2 = 52$. Biaya ttabel untuk db 52 dengan tingkat kepentingan 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,007. Oleh karena itu, harga thitung lebih besar

dibandingkan harga t tabel sehingga H_0 diabaikan dan H_1 diakui. Artinya, terdapat perbedaan yang sangat besar (5%) ketika menggunakan media pembelajaran teka-teki silang intuitif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang intuitif untuk konten ujian sosial khususnya yang berkaitan dengan wilayah geografis ASEAN bagi siswa kelas V menarik karena dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

Diskusi

Materi yang disampaikan pada ujian kali ini adalah media pembelajaran teka-teki silang cerdas pada materi pembelajaran investigasi persahabatan untuk siswa kelas 5 SD. Perencanaan pembuatan item ini menggunakan tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE, model ini dipilih karena tahapan-tahapannya terorganisir dan tepat sehingga dapat tercipta suatu item yang ideal karena setiap tahapan pada umumnya diakhiri dengan penilaian, dengan cara ini dapat meminimalisir kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam pembuatan barang tersebut (Tegeh dan Sudatha, 2019; Widiarti dkk., 2021). Mengingat hasil eksplorasi yang telah dilakukan, maka media pembelajaran teka-teki silang cerdas ini dinyatakan substansial dan ampuh untuk diberikan kepada siswa sebagai perangkat pendukung dalam pembelajaran dan layak digunakan dalam latihan pembelajaran untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran. konten pembelajaran ujian ramah. Butir ini diucapkan penting karena telah disesuaikan dengan atribut siswa kelas 5 SD. Kualitas siswa sekolah dasar khususnya pada tingkat kelas 5 SD jika dilihat pada tingkat mentalnya masih bersifat fungsional konkrit, dimana siswa justru sulit berpikir jernih sehingga materi yang masih bersifat konseptual masih akan kurang. menjadi tantangan bagi siswa untuk memahaminya. Oleh karena itu, mahasiswa memerlukan perangkat atau media pembelajaran pendukung agar dapat mengkonkretkan data. Selain melihat tingkat mental siswa, juga penting untuk melihat gaya belajarnya, karena setiap individu mendapatkan data dengan cara yang berbeda-beda, yaitu dengan cara mendengarkan, melalui gambar atau tingkah laku (Anggreni dan Negara, 2021; Putrawangsa, 2018). Oleh karena itu, media teka-teki silang ini menggabungkan beberapa media seperti gambar dan suara, sehingga media ini merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu siswa dalam belajar.

Selain dilihat dari kualitas dan gaya belajar siswa, ada faktor lain yang menjadikan media ini bisa dikatakan sah karena dari segi materi sudah mempunyai kemampuan yang umumnya sangat baik. Materi yang disusun dalam media teka-teki silang intuitif ini diarahkan oleh program pendidikan, khususnya dengan menitikberatkan pada kemampuan dasar dan petunjuknya. Hal ini menjadikan media memiliki kemampuan yang sangat baik karena materi yang diberikan telah disesuaikan dengan teknik yang terkandung dalam program pendidikan sehingga materi yang diberikan tidak jauh dari jangkauan informasi siswa (Lai et al., 2019; Weng dkk., 2018). Hal ini didukung oleh penemuan-penemuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa menyiapkan materi sesuai KD dan Pointer dapat membantu ace dalam mengetahui batasan materi yang akan diberikan kepada siswa, sehingga materi yang diberikan tidak bersifat umum. (Handayani, 2021; Sutisna dan Elkarimah, 2021). Selain

itu, temuan ujian lainnya juga mengungkapkan bahwa materi yang disesuaikan dengan program pendidikan dapat memudahkan atasan dalam mengukur kedalaman materi yang akan diberikan (de Koning et al., 2019; Saputra dan Manuaba, 2021). Selain itu materinya sudah disesuaikan dengan KD dan Spidol. Materi yang terdapat dalam media ini telah menampilkan materi dengan cara memaknai ide-ide yang tepat. Materi yang mengandung gagasan dapat menyebabkan siswa memahami materi secara efektif dan tidak melalui hafalan yang berulang-ulang serta akan melekat pada siswa lebih lama. Dengan asumsi materi diselesaikan secara terorganisir dengan fokus pada ide, maka penemuan yang terjadi akan lebih signifikan bagi siswa (Coles, 2019; Dewi et al., 2022). Pemanfaatan bahasa juga dipandang dalam pembuatan materi, tentunya media teka-teki silang menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan kualitas siswa kelas 5 SD dan penulisannya disesuaikan dengan EYD. Bahasa yang disesuaikan dengan atribut siswa tentunya dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena penggunaan bahasa sebagian besar mudah dan telah disesuaikan dengan usianya (Haddock et al., 2020; Kühl, 2021). Selain itu, hal lain yang menunjukkan bahwa media teka-teki silang cerdas ini banyak diberikan kepada siswa adalah sejauh mana desainnya memiliki kemampuan yang baik. Media ini tentunya telah direncanakan dan disesuaikan dengan kualitas siswa di sekolah dasar khususnya kelas V. Media yang dibuat dengan memperhatikan atribut siswa dapat membuat siswa lebih konsentrasi terhadap media pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan keunggulan siswa dalam belajar (Andini dkk. al., 2018; Moll - Khosrawi dkk., 2021).

Media pembelajaran teka-teki silang pintar ini dapat menciptakan pembelajaran yang praktis dan memperdaya dengan tujuan dapat memberdayakan motivasi siswa dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang ideal (Hiasa et al., 2022; Septiana et al., 2018). Media ini dapat membangun kemanfaatan siswa dalam belajar karena disusun secara cerdas, dengan tujuan agar ada hubungan antara siswa dengan media yang digunakan. Dengan demikian, keunggulan siswa dalam penambahan materi, khususnya dalam penilaian persahabatan diuraikan. Pembelajaran asesmen sosial akan lebih besar manfaatnya bagi siswa apabila siswa memperoleh pengalaman menelusuri pemikiran dari materi aslinya (Heo dan Toomey, 2020; Santika dkk., 2019). Selain pemberian materi berupa penjelasan, dalam media ini juga terdapat permintaan latihan berupa teka-teki silang yang harus dapat dipahami dengan jelas pada media oleh siswa (bijaksana). Soal latihan digunakan untuk menguji apresiasi siswa dalam menguraikan materi yang diberikan. Soal-soal persiapan juga diberikan aturan-aturan agar siswa dapat mengerjakannya tanpa hambatan. Penggunaan teka-teki silang alami dapat membangun pemahaman siswa dengan belajar sambil bermain secara bersamaan (Hiasa et al., 2022; Widyatama et al., 2022). Selain itu, komponen lain yang menunjukkan bahwa media teka-teki silang cerdas ini benar-benar diberikan kepada siswa adalah sejauh mana media tersebut juga memiliki kemampuan yang luar biasa. Media pembelajaran dan praktik pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran mengharapkan adanya bagian dalam memaknai penyajian materi yang semula unik menjadi konkrit dan tidak sekedar verbal, ada jiwa individual yang terkoordinasi dan berubah afiliasi. Media teka-teki silang cerdas ini juga menggabungkan beberapa

bagian seperti gambar, suara, akun pembelajaran. Pemanfaatan video dalam memahami materi merupakan suatu hal yang patut disyukuri mengingat media video menggabungkan media gambar dan suara sehingga lebih mengarahkan siswa untuk berpikir jernih (Jundu et al., 2020; Ramadhani et al., 2021). Pengungkapan investigasi masa lalu juga mengungkapkan bahwa dengan menggabungkan media gambar, suara, media tajam, dan melibatkan campuran koleksi dapat mendorong manfaat siswa dalam belajar (Gellerstedt et al., 2018; Holler et al., 2019).

Selain itu, landasan media yang digunakan dan suara sekitar yang sesuai dengan kualitas siswa dapat menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Hasyim, 2020; Prayoga et al., 2022). Selain itu, media dinyatakan substansial untuk digunakan dalam latihan pembelajaran. Media TTS intuitif ini juga sebenarnya diterapkan dalam komposisi pembelajaran karena hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil eksplorasi diketahui bahwa nilai post test lebih tinggi dibandingkan pre test. Dengan demikian, hal ini dapat menunjukkan bahwa media ini berhasil memperluas daya pandang siswa sehingga hasil belajarnya meningkat. Penemuan penelitian masa lalu juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan teka-teki silang cerdas dalam konten ujian persahabatan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa (Agustin dkk., 2021; Prima Rias Wana, 2021; Widyatama dkk., 2022). Kelebihan dari media teka-teki silang ini adalah merupakan media berbasis IT yang direncanakan dengan menjalankan media pembelajaran yang intuitif, artinya siswa langsung mendapat kritik sehingga media yang dibuat bersifat dua arah. Media teka-teki silang cerdas ini juga dapat dimanfaatkan baik dalam latihan pembelajaran elektronik (mencoba) maupun terpisah.

Implikasi dari media pembelajaran teka-teki silang interaktif dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan menumbuhkan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media teka-teki silang interaktif memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat berpartisipasi dan berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini hanya terbatas pada materi letak geografis ASEAN di kelas V Sekolah Dasar. Disarankan, untuk peneliti lainnya dapat menciptakan media teka-teki silang interaktif dengan mengadopsi pada salah satu media pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif.

KESIMPULAN

Media pembelajaran teka teki silang isi pembelajaran tes sosial kelas V sekolah dasar berhasil dibuat dengan menggunakan tahapan model ADDIE. Media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu siswa dalam memahami materi dan selanjutnya menumbuhkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena media pembelajaran teka-teki silang yang cerdas telah diuji kebenaran pertanyaannya dan kesesuaiannya. Media pembelajaran ini umumnya digunakan oleh siswa dalam pembelajaran sintesis karena hasil penyelidikannya mempunyai kemampuan yang baik, dan berdasarkan uji kelayakan, hasil post-test lebih tinggi dari pre-test, hal ini menunjukkan betapa bagusnya media ini. juga dapat menumbuhkan hasil belajar siswa, khususnya pada isi pembelajaran

Sekolah Dasar Kelas V.

REFERENSI

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Persepektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustin, S., Sumardi, & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktikan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika*, 8(1), 166–176. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/32917/14171>.
- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 119–134. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>.
- Amiruddin, A., & Djuhan, M. W. (2021). Upaya Guru Mata Pelajaran IPS dalam Menanamkan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(1), 101–116. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3029>.
- Andini, S., Budiyo, & Fitriana, L. (2018). Developing flipbook multimedia: The achievement of informal deductive thinking level. *Journal on Mathematics Education*, 9(2), 227–238. <https://doi.org/10.22342/jme.9.2.5396.227-238>.
- Anggreni, D. M., & Negara, I. (2021). The Positive Impact of Problem Based Learning Model Toward Students' Science Knowledge Competence. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4), 589–595. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i4.26282>.
- Arsita, D. S., & Rozi, Z. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 54 Model. *LJESE: Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(3), 113–121. <https://doi.org/10.55526/ljese.v2i3.383>.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. wayan, & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 105(2), 79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>.
- Coles, A. (2019). Facilitating the use of video with teachers of mathematics: learning from staying with the detail. *International Journal of STEM Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0155-y>.
- de Koning, B. B., Marcus, N., Brucker, B., & Ayres, P. (2019). Does observing hand actions in animations and static graphics differentially affect learning of hand-manipulative tasks? *Computers & Education*, 141, 103636. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103636>.
- Dewi, P. D. P., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar Siswa Kelas I SD. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44775>.

Fairuz, F. R., Fajriah, N., & Danaryanti, A. (2020). Pengembangan Lkpd Materi Pola Bilangan Berbasis Etnomatematika Sasirangan Di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 29–38. <https://doi.org/10.20527/edumat.v8i1.8343>