

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TEKA- TEKI SILANG (TTS) PADA MATA PELAJARAN SKI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KELAS IV

Afifatul Amaliyah, Giska Enny Fauziah
Institut Agama Islam Badrus Sholeh Kediri
afifatulamaliyah123@gmail.com, giskaenny@gmail.com

Abstrak:

Sejarah kebudayaan islam merupakan metode untuk mengetahui sekumpulan kejadian atau peristiwa penting dari tokoh muslim. Serta agar peserta didik dapat memperoleh pelajaran yang berharga dari perjalanan seorang tokoh atau generasi zaman dulu. Jika pelajaran hanya dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah saja dengan tidak menggunakan media pembelajaran pendukung, maka peserta didik akan mudah merasa bosan dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Akibatnya, hasil belajar peserta didik dapat menurun dikarenakan kurangnya pemahaman yang mereka dapatkan. Dengan begitu, perlu adanya media pembelajaran yang menarik sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan edukatif Teka- Teki Silang (TTS) materi *Isra' Mi'raj* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE dengan mengikuti 5 tahapan pengembangan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket, *pre-test*, *post-test*, kritik dan saran dari validator dengan skala pengukuran skala likert. Teknik analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji *t paired samples test*, uji N-Gain, serta pengukuran tingkat pemahaman peserta didik. Subjek validasi pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari satu orang ahli desain media, satu orang ahli desain materi, dan satu orang ahli pembelajaran.

Kata Kunci: Media Permainan, Teka-teki Silang (TTS), *Isra' Mi'raj*

Abstract:

History of Islamic culture is a method to find out a series of important events or events from Muslim figures. And so that students can get valuable lessons from the journey of a figure or generation of the past. If the lesson is only explained using the lecture method without using supporting learning media, students will easily feel bored and find it difficult to understand the material being taught by the teacher. As a result, student learning outcomes may decrease due to the lack of understanding they get. That way, it is necessary

to have interesting learning media as a tool to convey material. In this study, researchers developed an educational game media Crossword Puzzle (TTS) on Isra' Mi'raj material to increase students' understanding. This type of research uses the Research and Development (RnD) method using the ADDIE model by following 5 stages of development. The data collection instrument in this research and development uses a questionnaire, pre-test, post-test, criticism and suggestions from the validator with a Likert scale measurement scale. Data analysis techniques were carried out through the normality test, homogeneity test, paired samples t test, N-Gain test, and measuring the level of understanding of students. The validation subjects in this research and development consisted of one media design expert, one material design expert, and one learning expert

Keyword: Game Media, Crossword Puzzle (TTS), Isra' Mi'raj

Pendahuluan

Sejarah Kebudayaan Islam hanya dipelajari di sekolah yang berciri khas islam seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI), pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sudah menjadi mata pelajaran yang wajib dipelajari, namun pembelajarannya belum maksimal dalam segi kompetensi yang diinginkan dari hasil belajar tersebut, dan dalam pengajarannya pun lebih banyak menggunakan narasi sehingga membuat anak bosan, mengantuk, pada saat pembelajaran berlangsung, yang sebenarnya belum relevan dengan tingkat usianya dan tidak sesuai dengan teori pembelajaran bahasa pada anak. Disamping itu peserta didik cenderung malas mengeluarkan pendapat atau pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung meskipun peserta didik tidak memahami pembelajaran.¹

Kenyataan terjadi di beberapa sekolah salah satunya adalah MI Miftahul Muna Gondanglegi, Prambon, Nganjuk. Untuk mata pelajaran SKI. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang. Guru pelajaran SKI sebelumnya hanya menggunakan metode narasi atau ceramah dalam penyampaian kepada peserta didik cenderung pasif, karena banyaknya nama-nama tokoh, tahun- tahun yang harus dipahami oleh peserta didik dalam waktu terbatas.²

Peserta didik cenderung malas belajar karena membosankan daripada secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri terhadap pelajaran SKI. Akibatnya banyak peserta didik yang gagal dalam belajar SKI. Oleh sebab itu dalam pembelajaran SKI ini sangat diperlukan alat/ pengantar yang menarik dan menyenangkan untuk memudahkan penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar yang sering kita sebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seperangkat bantu atau pelengkap yang digunakan guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau

¹ Asnidar, -Metode Pembelajaran Tarikh (Sejarah Peradaban Islam) Question Student Have, II *Jurnal Literasiologi*, Vol. 8, No. 4, (2022), 1.

² Muhammad Muhyidin, Wawancara, Senin, 22 Agustus 2022 di MI Miftahul Muna Gondanglegi-Prabon- Nganjuk.

peserta didik. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar serta memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar. Selain itu pemakaian media dan pemanfaatan media juga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.³

Media pembelajaran yang saat ini banyak dikembangkan adalah media pembelajaran yang berbentuk permainan (*game*) edukatif, permainan (*game*) memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, karena belajar yang baik adalah belajar yang aktif bukan pasif, oleh karena itu media pembelajaran yang berbentuk permainan (*game*), dapat dianggap sebagai media yang baik serta menyenangkan untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dan memacu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yakni dengan menggunakan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang (TTS) yang akan saya pakai dalam pembelajaran SKI kelas IV untuk meningkatkan pemahaman siswa, keterampilan sosial, serta hasil belajar yang memuaskan. Melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam seperti penggunaan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang (TTS) yang dianggap sebagai salah satu media yang efektif dalam mengembangkan imajinasi dan membangun kecerdasan emosional peserta didik.

Media permainan Teka-Teki Silang (TTS) dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan menjadikan peserta didik lebih memahami serta semangat dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) belum tersedia untuk peserta didik kelas IV dikarenakan belum ada yang mengembangkannya di MI Miftahul Muna. Media permainan Teka-Teki Silang (TTS) SKI merupakan media permainan yang mudah dibuat oleh guru nantinya, media ini juga bisa menjadikan peserta didik bersemangat untuk belajar karena di dalam proses pembelajaran terdapat suatu permainan yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif belajar dan berinteraksi dengan sesama rekannya, serta cenderung menyenangkan, tidak monoton dan membosankan.

Hubungan antara Teka- Teki Silang (TTS) dengan materi adalah memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang diajarkan, karena materi SKI cenderung membosankan, jadi peneliti mengembangkannya dengan media permainan edukatif Teka Teki Silang (TTS), yang dilengkapi dengan sedikit materi agar mempermudah peserta didik untuk memahami materi *Isra' Mi'raj* sebab banyak nama- nama tokoh yang ada dilamnya yang belum dipahami, peristiwa yang terjadi ketika *Isra' Mi'raj*, dan hikmah yang terjadi setelah *Isra' Mi'raj*, dan lain sebagainya.

Hal ini menunjukkan pentingnya bagi seorang pendidik untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kondisi waktu, biaya, maupun tujuan pembelajaran yang

³ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2013), 7.

diharapkan sehingga mata pelajaran yang berbasis materi dengan aspek hafalan yang kuat seperti sejarah kebudayaan Islam dapat diatasi dengan kehadiran media pembelajaran.⁴

Sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran dengan materi sejarah berupa kronologi fakta-fakta sejarah di masa lampau, dimana dalam penyajian materi pendidik masih menganut kurikulum pendidikan, metode pembelajaran, serta kegiatan mengajar dikelas yang bersifat konvensional.⁵

Metode

Metode yang diambil peneliti adalah metode penelitian *research and development* (rnd), atau biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan, Dalam dunia pendidikan, penelitian dan pengembangan memfokuskan kajiannya pada desain atau rancangan, apakah itu berupa bahan ajar, produk dan juga proses.⁶

Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara keseluruhan dan utuh pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi *Isra' Mi'raj* kelas IV tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *Dick Walter, Lou Carey, Carey J. O.* melalui 5 langkah tahapan pengembangan, yaitu Tahap *Analysis* (analisa), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi).

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya pernah ada).⁷

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana

⁴ Iwan Falahudin, -Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran, II *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, Vol. 1, No. 4 (2014), 116.

⁵ Bashori, -Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends Di Mts Yapita Tambusai Kabupaten Rokan Hulu, II *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2 (2017), 188.

⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 194

⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian & Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 28

penerimanya dapat melakukan proses belajar mengajar secara efisien dan efektif.⁸

Permainan edukatif adalah keseimbangan. Sebuah permainan dikatakan seimbang tergantung pada maksud dan tujuan dari diadakannya permainan tersebut atau pembuatan permainan itu sendiri. Keseimbangan dalam permainan tersebut memiliki manfaat dalam jangka panjang dan jangka pendek serta bias berpengaruh seumur hidup.⁹

Teka- Teki Silang (TTS) merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal memberi pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam.

Pembelajaran SKI adalah adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, sistemik, dan terencana yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu.

Pemahaman siswa adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya dan didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.¹⁰

Proses validasi materi dilakukan pada tanggal 06 januari 2023 dengan hasil 91,17% dengan keterangan sangat valid dan tidak perlu revisi, validasi desain dilakukan pada tanggal 18 januari 2023 dengan hasil 97% dengan keterangan valid dan tidak perlu revisi, proses penelitian dilakukan mulai tanggal 09 maret 2023- 15 Maret 2023 dengan hasil Perolehan hasil uji normalitas dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, dari nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif Teka- Teki Silang (TTS) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dari hasil uji N-gain kategori indeks tinggi dengan keterangan efektif pada kelompok eksperimen terdapat 2 (>76) peserta didik dan kelompok kontrol 0 (>76) peserta didik. Untuk kategori indeks N-Gain sedang dengan keterangan cukup efektif pada kelompok eksperimen 10 (40-75%) peserta didik dengan kelompok kontrol 3 (40-75%) peserta didik. Sedangkan untuk kategori indeks N-Gain rendah dengan keterangan tidak efektif pada kelompok eksperimen terdapat 8 (<40%) peserta didik dan kelompok kontrol terdapat 17 (<40%) peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan edukatif Teka- Teki Silang (TTS) materi *Isra' Mi'raj* yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini. Dengan demikian Teka- Teki Silang (TTS) terbukti valid dan mampu meningkatkan proses pembelajaran sesuai dengan target standarisasi Sejarah Kebudayaan Islam, SK, KI, KD dan indikator pada

⁸ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 122

⁹ Hasyim Addade, *Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Aplikasinya*, (Makassar: Alauddin University Press, 2013), 49

¹⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 24

materi *Isra' Mi'raj* bab 5 semester II kelas IV tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kesimpulan

Menghadapi era 5.0 dalam dunia pendidikan, pendidik dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk penunjang pembelajaran peserta didik, yang sekarang sedang marak dikembangkan adalah media permainan berbasis *game*, yang mana membuat peserta didik bersifat aktif bukan pasif. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran SKI kelas IV dan sudah terbukti dari hasil validasi, uji coba bahwa media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan untuk meningkatkan pemahaman pemahaman peserta didik akan materi SKI.

Bibliografi

- Asnidar. "Metode Pembelajaran Tarikh (Sejarah Peradaban Islam) Question Student Have". *Jurnal Literasiologi*, (2022), vol. 8/4: 1
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Falahudin, Iwan. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. vol. 1/4. 2014: 116
- Bashori. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Penerapan Model Pembelajaran Time Token
- Arends Di Mts Yapita Tambusai Kabupaten Rokan Hulu". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. vol. 2/2. 2017.