
**JURNAL PENGEMBANGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE MATERI PERUBAHAN
ZAT WUJUD BENDA KELAS V SD RADEN PATAH SURABAYA**

Oleh

Achmad Fauzen¹⁾, Anna Roosyanti ,SPd.,M.Pd²⁾, Noviana Desiningkrum.S.Pd.,M.Pd³⁾
^{2,3}Dosen Pembimbing**Universitas Wijaya Kusuma Surabaya****E-mail: surabayaojan@gmail.com****Abstract**

The purpose of this study was to develop a crossword puzzle media on the material change of matter for the fifth grade of elementary school . This research is a development (Research and Development). The implementation of the media uses a pre-test and post-test control design with class V subjects at SD Raden Patah Balongsari Surabaya 2022-2023. The results of the research on the development of this crossword puzzle media were by first making the columns, then numbering each column with numbers and next to it being asked descending and ascending questions. Problem formulation 1. How is the feasibility of crossword puzzle media in terms of media format, concept, material and language aspects 2. How is the effectiveness of crossword puzzle media to teach the material of changing objects Based on the results of the media assessment conducted by 2validators, the crossword puzzle media is included in the valid category. The application of crossword puzzle media is effectively used for learning material changes in matter, it can be seen from the completeness of the classical pre-test results, which is 76.90 then after applying the crossword puzzle media it is reduced to 75.95. It shows that the crossword puzzle media is effectively used in science learning. The student's response to science learning material changes in matter of matter using crossword puzzle media was well received by class V SD Raden Patah Balongsari Surabaya

Keywords : Gude Beans, Physical Quality, Dietary Fiber**PENDAHULUAN**

Pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang mempunyai arti memelihara dan memberikan latihan. Kedua hal tersebut memerlukan ajaran, tuntutan, dan pimpinan tentang kecerdasan dalam berfikir . pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam proses kejenjang kedewasaan manusia itu sendiri melalui upaya mengajarkannya dan melatihnya. Menurut Syah (dalam Asbar, 2017) dengan melihat definisi tersebut, sebagian orang mengartikan bahwa pendidikan adalah pengajaran karena pendidikan pada umumnya membutuhkan pengajaran dan setiap orang berkewajiban mendidik. Secara khusus mengajar adalah kegiatan secara formal menyampaikan materi pembelajaran sehingga

peserta didik menguasai materi yang diajarkannya.

Pendidikan dasar mempunyai peranan penting dalam perkembangan hidup manusia. pendidikan dasar prinsipnya merupakan pendidikan yang memberikan bekal dasar bagi perkembangan kehidupan, baik untuk pribadi atau masyarakat Di era globalisasi yang penuh persaingan, sehingga menuntut setiap negara memiliki kualitas untuk mampu bersaing dengan negara lain.

Secara tidak langsung era globalisasi menjadikan tiap negara harus memiliki sumber daya alam(SDM) yang bermutu, sehingga kita bisa bersaing dengan negara-negara maju yang lainnya. Maka dari itu harus mendapat pendidikan yang berkualitas. Salah satu faktor penunjang hebatnya kualitas pendidikan itu adalah harus ada media pembelajaran untuk

mengajar di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini oleh Arsyad (dalam Ananda, 2017) bahwa media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk mengungkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sarana yang dapat mengomunikasikan sebuah pesan bisa menjadi suatu media pembelajaran.

Meskipun demikian, banyak sekolah yang kurang memahami arti penting media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran di kelas. Hasil survei yang dilakukan oleh kemdiknas masih banyak sekolah jenjang sekolah dasar pada umumnya masih kurang memanfaatkan media pembelajaran dan masih bertumpu pada guru sebagai subjek dan media pembelajaran utama (As'ari dalam Siswanto, 2016).

Menurut pendapat Suyomo dkk (dalam Wulandari, 2017), sains/ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan alam yang melalui proses berpikir sistematis dan empiris yang didasari dengan sikap keingintahuan, keteguhan hati, ketekunan yang dilakukan oleh individu untuk menyingkap rahasia alam semesta. Dalam berpikir sistematis ilmu pengetahuan alam atau lebih dikenal dengan IPA meliputi mengamati, mengklasifikasi, menginfer (menarik kesimpulan), memprediksi, mencari hubungan, mengukur, mengomunikasikan, merumuskan hipotesis, melakukan eksperimen, mengontrol variabel, menginterpretasikan data, dan menyimpulkan. Berdasarkan hal tersebut, bisa digunakan untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam sebagai suatu kumpulan-kumpulan pengetahuan yang sudah tersusun secara alami.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pembelajaran yang wajib ada di Sekolah Dasar karena pembelajaran di SD menekankan agar mempunyai keterampilan sehingga disarankan agar peserta didik diajak percobaan percobaan sederhana atau mengetahui secara langsung, lebih mudahnya agar melaksanakan

pembelajaran IPA yang diberikan terkesan dan senang diikutinya. Oleh karena itu, peserta didik dididik dengan baik agar pengalaman yang diberikan bisa bermanfaat dan bisa digunakan dengan sebaik baiknya.

Materi tentang perubahan wujud benda untuk memahami sifat-sifat benda dan mempelajari fenomena alam yang terjadi disekitar kita dan bentuk benda itu sendiri. Perubahan wujud benda itu sendiri mempunyai tiga wujud benda, yaitu membeku, mencair, dan menguap.

Pemahaman konsep materi pembelajaran yang guru ajarkan tergantung bagaimana cara siswa untuk berpikir luas agar siswa-siswi tersebut mendapat pengalaman yang banyak sehingga bisa mengasah kemampuan pada dirinya agar rasa percaya diri dan rasa ingin tau siswa tinggi untuk mencerna sebuah pembelajaran yang diberikan gurunya dan peserta didik bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk dikembangkan supaya menciptakan kreatifitas dalam suatu pembelajaran oleh karena itu guru pastinya membutuhkan suatu media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran. Perencanaan media pembelajaran di sekolah sangat penting buat siswa-siswi karena menyangkut proses belajar dan tujuan belajar dalam mencapai sesuatu. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa-siswi yang kita ajarkan bisa banyak yang minat dan tertarik pada media tersebut dengan memberikan inovasi-inovasi agar supaya siswa tersebut tidak jenuh.

Motivasi sangat penting untuk siswa sebab ketika siswa semangat untuk belajar maka siswa dalam melakukan pembelajaran atusias dalam mengikutinya. Oleh karena itu, guru mengajak siswa untuk mengetahui materi dan media yang diajarkannya dengan begitu siswa bisa mempunyai rasa minat yang begitu tinggi dengan menggunakan media crossword puzzle inilah guru bisa menguji kemampuan siswa dan mengembangkannya dengan baik lagi.

Menurut Rakhma dkk. (2016) media crossword puzzle yang dikembangkan dalam

bentuk persegi ukuran 20 cm x 30 cm yang terdiri atas bagian depan dan bagian belakang. Bagian depan berupa teka-teki silang dan bagian belakang berupa potongan-potongan gambar. Jika gambar tersebut dirangkai dengan benar akan menjadi sebuah gambar yang padu, sehingga media ini memiliki dua fungsi, selain sebagai teka-teki silang juga sebagai permainan bongkar pasang.

Media croosword puzzle ini berguna untuk meningkatkan daya ingat anak agar perkembangan pola pikirnya cepat dan tidak lambat dalam berfikir sehingga anak tersebut bisa kritis untuk mengasah kemampuan yang dimiliki dan peserta didik bisa belajar dari apa yang didapatkan kemudian peserta didik melatih kemampuannya dengan cara mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dari itulah guru bisa mengetahuinya kecerdasan anak tersebut dan media crossword puzzle ini bisa sangat cocok digunakan untuk sekolah dasar. Dari memebelajari media tersebut yang diajarkan gurunya memunyai manfaat untuk peserta didik itu sendiri mendapatkan pengetahuan yang lebih luas lagi dan memberikan hasil pembelajaran yang maksimal sehingga media croosword yang dikembangkan banyak diminati oleh kalangan peserta didik itu sendiri dalam mengasah kemampuannya dan juga anak tersebut rajin belajarnya.

Jadi kesimpulannya, berdasarkan penjelasan media pembelajaran pengembangan media crossword puzzle materi tentang perubahan zat wujud benda untuk diterapkan kepada siswa kelas agar meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan siswa

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan media crossword puzzle ini menggunakan model pengembangan desain model ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Model ini dipilih karena bisa dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan media pembelajaran yang diajarkannya Gustafson dan Branch (2002:15)

menyatakan bahwa dalam pengembangan pembelajaran atau instructional development, inti utamanya adalah proses ADDIE, yaitu analisis latar dan kebutuhan peserta didik, desain satu set spesifikasi untuk lingkungan pebelajar yang efektif, efisien, dan relevan,

Menurut Barokati dan Annas (2013) model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang begitu efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Tegeh dan Kirna (2013) juga mengatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini bisa dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

1. Lembar validasi media

Lembar validasi media ini digunakan untuk mengetahui kevalidan suatu media yang dikembangkan apakah layak digunakan atau tidak untuk Sekolah Dasar. Teknik analisis data yang akan digunakan untuk ahli media dan siswa berupa angket adalah persentase. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut menggunakan persentase, yaitu:

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

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai semua item
100 : bilangan konstanta

Menghitung setiap angket, pengembang menentukan penilaiannya yaitu: jawaban A skor = 4; jawaban B skor = 3; jawaban C skor = 2; dan jawaban D skor = 1.

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan media

Kategori	Persentase	Tingkat Validitas
A = 4	80% - 100%	Valid/Layak
B = 3	60% - 79%	Cukup Valid/Cukup Layak
C = 2	50% - 59%	Kurang Valid/Kurang Layak
D = 1	0% - 49%	Tidak Valid/Tidak Layak

Menurut Arikunto (Yuanta, 2011).

2. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi ini digunakan untuk memvalidasi materi yang akan digunakan untuk pembelajaran di kelas, materi yang terdapat dalam lembar test hasil belajar siswa, soal –soal yang terdapat pada media *crossword puzzle* yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi dalam media pembelajaran tersebut menggunakan persentase, yaitu:

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

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai semua item

100 : bilangan konstanta

Tabel 3.3 Kualifikasi kelayakan materi

Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Valid	Revisi

(Zacharias, 2019)

3. Test Hasil Belajar

Analisis efektivitas bahan ajar didasarkan pada pencapaian peserta didik dalam menyelesaikan tes hasil belajar .nilai maksimal pada tes hasil belajar adalah 80% dengan kriteria ketuntasan minimal (kkm) yang ditetapkan presentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.4 kriteria Ketuntasan hasil tes belajar peserta didik

Presentase keterlaksanaan(%)	Kategori
$x \geq 80\%$	Sangat Baik
$60\% \geq x < 80\%$	Baik
$40\% \geq x < 60\%$	Cukup
$20\% \geq x < 40\%$	Kurang
$x \geq 20\%$	Sangat Kurang

Sumber:(Widoyoko:2009)

Dari analisis keefektifan di atas, modul yang dihasilkan efektif apabila ketuntasan tes hasil belajar Peserta didik memenuhi kriteria minimal baik. Berdasarkan Pemandiknas nomor

20 tahun 2007 tentang standar penilaian pendidikan, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditentukan oleh satuan pendidikan. Menentukan KKM setiap mata pelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan melalui rapat dewan pendidik. Menurut Sugiyono (2009: 134), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini, alternatif jawaban dan penentuan skor yang digunakan adalah sebagai berikut.

4. Angket

Kusioner atau angket merupakan salah satu instrumen yang dipakai dalam penelitian ini. Tujuan penyebaran dengan menggunakan angket ini adalah informasi data yang lengkap mengenai respon siswa dan memperkuat penelitian ini. Terdapat beberapa prosedur atau langkah-langkah dalam menyusun angket yang telah dijelaskan Arikunto(2006:225). Selanjutnya angket yang telah di isi responden perlu dilakukan penilaian atau pembobotan . untuk memberikan skor pada angket dengan penilaian positif dan negatif. skala likert, kemungkinan skor tersebut menjadi sebaliknya tergantung kepada arah pertanyaan yang diberikan

Tabel 3.5 Tabel Skor Angket minat belajar

Arah Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada bab ini membahas tentang penyajian data uji coba dan analisis data serta revisi produk

1.1 Penyajian Data Uji Coba Dan Analisis Data

1.1.1 Ahli Media

Data Ahli Media disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Media Per Item dengan Kriteria yang dipilih

No.	Nama	Aspek Penilaian									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd	B	KB	B	KB	SB	SB	B	B	B	B

Tabel 4.2 Data Ahli Media

No.	Aspek	Jawaban X1 Ahli Media	ΣXi	%
1	Kelayakan media crossword puzzle untuk menyajikan materi perubahan zat wujud benda	3	4	75%
2	Peranan media crossword puzzle untuk meningkatkan keaktifan siswa	2	4	50%
3	Kemenarikan penyajian media crossword puzzle	3	4	75%
4	Media crossword puzzle bisa digunakan untuk kelas rendah dan tinggi	2	4	50%
5	Kejelasan teks dalam crossword puzzle	4	4	100%
6	Kesesuaian pertanyaan dalam media crossword puzzle dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
7	Media crossword puzzle dapat memudahkan siswa memahami materi	3	4	75%
8	Media crossword puzzle dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	3	4	75%
9	Media crossword puzzle dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran	3	4	75%
10	Tampilan media crossword puzzle	3	4	75%
Jumlah		30	40	75%

Dari penelitian data ahli media tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut :

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

$$P = \frac{30}{40} \times 100\% = 75\%$$

Keterangan :

X1 = Responden ahli media 1

Σx = Jumlah keseluruhan jawaban ahli media

Σxi = Jumlah keseluruhan nilai semua item

% = Konstanta

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.2 dapat dianalisis sebagai berikut :

1. Kelayakan media crossword puzzle untuk menyajikan materi perubahan zat wujud benda, ahli media menilai (B) dengan nilai 3. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh adalah 3 dengan presentase 75%. Sehingga kualifikasi cukup valid.
2. Peranan media crossword puzzle untuk meningkatkan keaktifan siswa, ahli media menilai (KB) dengan nilai 2. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 2 dengan presentase 50%. Sehingga termasuk kualifikasi kurang valid.
3. Kemenarikan penyajian media crossword puzzle, ahli media menilai (B) dengan nilai 3. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 3 dengan presentase 75%. Sehingga termasuk kualifikasi cukup valid.
4. Media crossword puzzle bisa digunakan untuk kelas rendah dan tinggi, ahli media menilai (KB) dengan nilai 2. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 2 dengan presentase 50%. Sehingga termasuk kualifikasi kurang valid.
5. Kejelasan teks dalam media crossword puzzle, ahli media menilai (SB) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 4 dengan presentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.
6. Kesesuaian pertanyaan dalam media crossword puzzle dengan tujuan pembelajaran, ahli media menilai (SB) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 4 dengan presentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.

7. Media *crossword puzzle* dapat memudahkan siswa memahami materi, ahli media menilai (B) dengan nilai 3. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 3 dengan presentase 75%. Sehingga termasuk kualifikasi cukup valid.
8. Media *crossword puzzle* dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, ahli media menilai (B) dengan nilai 3. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 3 dengan presentase 75%. Sehingga termasuk kualifikasi cukup valid.
9. Media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, ahli media menilai (B) dengan nilai 3. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 3 dengan presentase 75%. Sehingga termasuk kualifikasi cukup valid.
10. Tampilan media *crossword puzzle*, ahli media menilai (B) dengan nilai 3. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 3 dengan presentase 75%. Sehingga termasuk kualifikasi cukup valid.

Berdasarkan hasil analisis data ahli media diperoleh hasil 75%, Dapat diinterpretasikan maka media *crossword puzzle* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa sekolah dasar kelas V semester 2 materi perubahan zat wujud benda yang dikembangkan termasuk dalam kriteria cukup valid/cukup layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

1.1.2 Ahli Materi

Data Ahli Materi disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.3 Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Materi Per Item dengan Kriteria yang dipilih

No.	Nama	Aspek Penilaian								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Indah Kaumi, S.Ag	B	B	B	B	B	B	B	B	B

Tabel 4.4 Data Ahli Materi

No.	Aspek	Jawaban Ahli Materi	ΣXi	%
1	Materi perubahan zat	4	5	80%

2	wujud benda yang digunakan sesuai media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> Materi pembelajaran tentang perubahan zat wujud benda yang digunakan sesuai media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> yang dikembangkan	4	5	80%
3	Penggunaan materi perubahan zat wujud benda sesuai dengan kompetensi dasar	4	5	80%
4	Materi pembelajaran perubahan zat wujud benda yang digunakan untuk ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya	4	5	80%
5	Materi pembelajaran tentang perubahan zat wujud benda dapat mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas	4	5	80%
6	Penampilan materi pembelajaran tentang perubahan zat wujud benda menarik perhatian siswa	4	5	80%
7	Materi tentang perubahan zat wujud benda mudah dipahami oleh siswa	4	5	80%
8	Penggunaan materi perubahan zat wujud benda supaya meningkatkan pembelajaran siswa pada saat guru mengajar	4	5	80%
9	Penggunaan materi zat wujud benda dapat meminimalisir salah presepsi yang terjadi pada siswa	4	5	80%
Jumlah		36	45	80%

Dari penelitian data ahli materi tersebut, Dapat dilakukan perhitungan keseluruhan item/aspek sebagai berikut :

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

$$P = \frac{36}{45} \times 100\% = 80\%$$

Keterangan :

- Σx = Jumlah keseluruhan jawaban ahli materi
- Σxi = Jumlah keseluruhan nilai semua item
- % = Konstanta

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.4 diperoleh analisis sebagai berikut :

1. Materi perubahan zat wujud benda yang digunakan sesuai media pembelajaran *crossword puzzle*, ahli materi menilai (B) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 4 dengan presentase 80%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.
2. Materi pembelajaran tentang perubahan zat wujud benda yang digunakan sesuai media pembelajaran *crossword puzzle* yang dikembangkan, ahli materi menilai (B) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 4 dengan presentase 80%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.
3. Penggunaan materi perubahan zat wujud benda yang digunakan untuk ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya, ahli materi menilai (B) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 4 dengan presentase 80%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.
4. Materi pembelajaran perubahan zat wujud benda yang digunakan untuk ilustrasi yang sesuai dengan keadaan sebenarnya, ahli materi menilai (B) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 4 dengan presentase 80%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.
5. Materi pembelajaran tentang perubahan zat wujud benda dapat mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas, ahli materi menilai (B) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan presentase 80%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.
6. Penampilan materi pembelajaran tentang perubahan zat wujud benda menarik perhatian siswa, ahli materi menilai (B) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang

diperoleh ialah 4 dengan presentase 80%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.

7. Materi tentang perubahan zat wujud benda mudah dipahami oleh siswa, ahli materi menilai (B) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 4 dengan presentase 80%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.
8. Penggunaan materi perubahan zat wujud benda supaya meningkatkan pembelajaran siswa pada saat guru mengajar, ahli materi menilai (B) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 4 dengan presentase 80%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.
9. Penggunaan materi zat wujud benda dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa, ahli materi menilai (B) dengan nilai 4. Dari penilaian di atas mendapat kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh ialah 4 dengan presentase 80%. Sehingga termasuk kualifikasi valid.

Berdasarkan hasil analisis data ahli materi diperoleh hasil 80% dapat diinterpretasikan bahwa media *crossword puzzle* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

1.1.3 Audiens/Siswa

Data audiens/siswa disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.5 Daftar Nama dan Isian Angket Siswa Per Item dengan Kriteria yang dipilih

No.	Nama	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ahmad Nizar Maulana	S	S	C	S	C
2.	Al'Be Arcills Berto	C	S	TS	TS	STS
3.	Ali Nurdin Firmansyah	C	C	C	SS	SS
4.	Ambarin Jannatul F.	S	SS	C	S	C
5.	Ananda Rayfan Putra K	S	C	S	S	S
6.	Arfa Achmad Rizqullah	C	SS	S	S	SS
7.	Atsni Furaida Putri	C	C	TS	S	S
8.	Carissa safwah Putri A.	C	S	C	S	S
9.	Chila Mayra Nurcahya	S	C	S	S	SS
10.	Eryna Norine	C	C	TS	C	C
11.	Jelita Fatharani	C	C	C	C	C

pembelajaran *Crossword Puzzle* (*pre-test*) dan setelah menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (*Post-test*). Berikut tabel hasil uji coba lapangan.

Tabel 4.7 Skor *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar

No.	Nama	Hasil Tes	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Ahmad Nizar Maulana	80	60
2	Al'Be Arcills Berto	65	65
3	Ali Nurdin Firmansyah	70	80
4	Ambarin Jannatul F.	75	60
5	Ananda Rayfan Putra K	70	75
6	Arfa Achmad Rizqullah	85	80
7	Atsni Furaida Putri	75	75
8	Carissa safwah Putri A.	75	80
9	Chila Mayra Nurcahya	85	80
10	Eryna Norine	75	75
11	Jelita Fatharani	70	75
12	Moch. Irfan Syahag	65	65
13	Muhammad Galang A.	75	75
14	Muhammad Ibrahim A.	70	75
15	Muhammad Thoriq A.	85	85
16	Nailah Nur Aisyah	85	85
17	Nadira Azkiya Putri	75	80
18	Naura Faza Ramadhani	90	90
19	Siti Keysha Khaza	80	80
20	Talitha Khansa	95	75
21	Ubaydillah Al-Farizi	70	80
	Jumlah	1.615	1.595
	Rata – rata	76,90	75,95

Hasil Nilai Ketuntasan pembelajaran dikelas mulai dari nilai *pre-test* sampai *post-test*

$\frac{17}{21} \times \frac{100}{100} = 0,81$ dan setelah mengetahui nilai ketuntasannya lalu Rata- rata jumlah *pre-test* dan *post-test* kemudian dirata rata hasil *pre-test* : 76,90 hasil Rata –rata *post-test* :75,95

Keunggulan menggunakan media crossword puzzle siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas dengan giat belajar dan mengasah kemampuannya dalam

berfikir cepat dan media crossword puzzle memiliki kekurangan. kekurangan media ini tidak bisa digunakan disemua mata pembelajaran jadi Cuma beberapa mata pembelajaran saja yang bisa digunakan

Tingkat ketidaktuntasan siswa yang masih tinggi masih ada 8 siswa dari jumlah 21 siswa sehingga hasil mulai nilai *pre –test* dan *post –test* kurang maksimal

Penyebabnya yaitu peneliti mungkin cara penyampaian materi didalam kelas masih kurang jelas sehingga siswa mungkin ada yang merasa kesulitan dalam memahami apa yang dijelaskan oleh peneliti tersebut

Solusi yang diberikan oleh peneliti melatih diri lagi dalam hal mengajar dan juga harus percaya diri dalam menyampaikan materi dikelas sehingga tidak merasa canggung lagi ketika melakukan pembelajaran dikelas dan siswa bisa mengikutinya dengan sebaik-baiknya

Motivasi belajar siswa sangat penting bagi siswa untuk mendorong siswa itu sendiri agar supaya siswa lebih semangat lagi dalam hal belajar dengan bertujuan siswa giat belajar dan mendapatkan hasil yang baik dengan begitu siswa tidak merasa minder dengan kemampuan yang dimilikinya.

Manfaat media pembelajaran menurut saya sangat berguna dalam menerapkan pembelajaran dikelas karena dengan bantuan media pembelajaran siswa merasa tertarik dan giat belajar sehingga siswa rasa keinginan taunya sangat besar dan mau belajar yang tidak tahu.

Hasil belajar siswa menurut saya hasil belajar ini digunakan ketika siswa itu sudah melakukan pembelajaran dikelas dengan begitu guru bisa mengetahui kemampuan siswa dari hasil akhirnya contohnya ketika sudah mengerjakan *pre-test* dan *post-test* .

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229).

Menurut Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Motivasi belajar memiliki arti dorongan di dalam diri seorang untuk bertindak sehingga mencapai tujuan tertentu. Motivasi hasrat, sehingga motivasi diartikan sebagai kekuatan yang mendorong tindakan menuju suatu tujuan (Cleopatra, M,2015)

Hakim (2007:26) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2011) “ Manfaat penggunaan media pembelajaran ada beberapa yaitu yang Pertama menyampaikan pesan menjadi lebih baku karena setiap yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Kedua, pembelajaran bisa lebih menarik Karena dapat membuat siswa dan memperhatikan, ketiga, pembelajaran menjadi lebih aktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis .

Hamalik (1986)Mengatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat belajar siswa, minat belajar dan rangsangan kegiatan belajar, dengan begitu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Manfaat penggunaan media adalah menurut (Nurrita, 2018):memberikan motivasi dan minat belajar siswa dari rasa ingin tahu anak sehingga dapat mampu meningkatkan daya pikir serta imajinasi anak dalam suatu obyek sehingga proses pemolehan bahasa dan kedua dapat merasa menyenangkan, menarik dan efisiensi pembelajaran anak meningkat

karena anak secara tidak sadar termotivasi untuk memahami obyek nyata .

Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam melakukan proses pembelajaran (Popenici & Millar,2015).

Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran (Aziz, Yusof, & Yatim, 2012).

Menurut Suprijono dalam Thobroni (2016:20) Hasil belajar adalah pola pola, nilai nilai, pengertian pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan Keterampilan. Hasil belajar siswa dapat melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas dengan mempunyai keterampilan

Hasil Uji Penelitian

Hasil Uji Presyarat

Pembahasan

PENUTUP

Kesimpulan

Media crossword puzzle bisa dikatakan layak ketika kedua validator yaitu guru, dan dosen sudah mengoreksi, sudah memberikan revisian sehingga menilai sudah valid dan layak digunakan dan diterapkan kepada siswa kelas 5 SD kelayakan suatu media dilihat dari cara pembuatan medianya yang dibuat oleh peneliti lalu di lihat dari pertanyaan yang tertera didalam kolom lembar validasi media. Keefektifan media crossword puzzle materi pembelajaran perubahan zat wujud benda bisa dikatakan efektif ketika melihat hasil penilaian akhirnya mulai dari nilai pre-test dan juga nilai post-testnya menghasilkan nilai yang maksimal ketika hasilnya maksimal maka pembelajaran yang diajarkan dapat dikatakan efektif juga

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari keseluruhan maka peneliti memberikan saran agar penelitian selanjutnya menjadi lebih baik yaitu :

1. Sebaiknya validasi ahli media dilakukan ke dua ahli media agar media crossword puzzle lebih valid digunakan untuk pembelajaran.
2. Sebaiknya materi pembelajaran pada media crossword puzzle di dalam power point bisa ditambahkan video pembelajaran.
3. Sebaiknya siswa diberi arahan dengan jelas saat menggunakan media crossword puzzle.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ananda, D. D. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi (Sub Tema Kerjasama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 26 Bandung). Skripsi (S1) jurnal, FKIP Unpas. Diakses 25 Juli 2021.
- [2] Apriandi, I. (2017). Implementasi Qanun Nomor 11 Tahun 2002 tentang Syariat Islam di Kota Langsa. Universitas Medan Area. Diakses 25 Juli 2021.
- [3] Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [4] Asbar. (2017). Analisis Miskonsepsi Siswa pada Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel dengan Menggunakan Three Tier Test. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. Diakses 1 Januari 2021.
- [5] Ade Irma 2020 yang berjudul Analisis Media Kemandirian dan Hasil Belajar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Diakses 29 November 2021
- [6] Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: Unisda Lamongan). Sisfo. 4. 352-359. 10.24089. Diakses 1 Januari 2021.
- [7] Basoni, I. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Strategi Crossword Puzzle dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII C di SMPN 1 Kecamatan Siman Ponorogo. Undergraduate (S1) jurnal, Iain Ponorogo. Diakses 1 Januari 2021
- [8] Dahlia, J. (2016). Efektifitas Media Pembelajaran Audio-Visual untuk Meningkatkan Aspek Psikomotorik Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di SMP Wachid Hasyim 2 Surabaya. Undergraduate skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya. Diakses 1 Januari 2021
- [9] Dewi, A., & Masayu, S. (2020). Evaluasi Manajemen Pemasaran di Sekolah Ar-Raudah Kota Bandar Lampung. Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran Vol. 2, No. 1. Diakses 1 Januari 2021
- [10] Irmayanti, S., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. Xiv, No. 1. Diakses 1 Januari 2021
- [11] Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika 7.1. Diakses 1 Januari 2021
- [12] Khomsoh, R., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 1, No. 2. Diakses 1 Januari 2021.
- [13] Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1. Diakses 1 Januari 2021.
- [14] Normawati, Y. I. (2016). Pengaruh Metode Guided Discovery terhadap Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Perubahan Wujud Zat Pada Anak Autis Kelas VII Di SLB Autisma Dian Amanah. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses 1 Januari 2021.

- [15] Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3.1, 171. Diakses 1 Januari 2021.
- [16] Rakhma, I. S., Widyaningsih, U., & Mawartiningsih, L. (2016). Pengembangan Magic Crossword Puzzle sebagai Media Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Refleksi Edukatika* 7 (1). Diakses 1 Januari 2021.
- [17] Rahmah, L. A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*. 4, 3. Diakses 1 Januari 2021.
- [18] Safrizal, H. B. (2012). Pembelajaran Manajemen Sumber Daya Manusia Menggunakan Teknologi Open Source. *Prosiding Seminas*, 1(2). Diakses 1 Januari 2021
- [19] Sidharta, A., Setiawan, F., Arisanty, D., Kartika, N., & Muhaimin, M. (2018). Peningkatan Pengetahuan Model Pembelajaran bagi Guru-Guru Geografi di Kota Banjarmasin. Diakses 1 Januari 2021
- [20] Siswanto. (2016). Pengelolaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Boyolali. Surakarta. Diakses 1 Januari.
- [21] Sulthon. (2016). Pembelajaran Ipa yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa MI. *Elementary* 4.1. Diakses 1 Januari 2021
- [22] Sukma Triani Januari dan Suprayitno 2014 yang berjudul Penggunaan Media Games Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Diakses 10 Desember 2021
- [23] Sumantri (2015), bentuk karakteristik IPA siswa Di sekolah dasar Diakses 10 November 2021
- [24] Tarigas, T. D. (2014). Pengembangan Media Crossword Puzzle Chemistry (Cropchem) pada Materi Struktur Atom di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3.9. Diakses 1 Januari 2021
- [25] Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, Vol 11, No. 1. Diakses 1 Januari 2021
- [26] Wulandari, R. (2017). Berpikir Ilmiah Siswa dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Sej (Science Education Journal)* 1(1), 29-35. Diakses 1 Januari 2021
- [27] Ika Kurniawati 2019 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Startegi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu di Madrasah Tsanawiyah Al-Ihsaniyyah dari Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi Diakses 10 November 2021