

## **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TEKA-TEKI SILANG (TTS) DALAM PROSES PEMBELAJARAN SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 KALIANGET**

**Mohammad Andi Wasgito**

Jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
andi\_rama86@yahoo.com

**Drs. Wayan Setiadarma, M.Pd**

Dosen Jurusan S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Pembelajaran adalah suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Dalam proses pembelajaran seorang siswa harus mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Latar belakang penelitian ini yaitu membantu guru seni budaya SMPN 2 Kalianget dalam mengembangkan media pembelajaran yang nantinya bisa diterapkan oleh siswa dalam belajar. Proses pembelajaran seni budaya saat ini yang dilakukan oleh guru, hanyalah dengan menerangkan saja, atau hanya menggunakan metode ceramah saat mengajar, hal ini jelas akan menimbulkan rasa jenuh terhadap siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan langkah pengembangan media permainan teka-teki silang, serta mendeskripsikan pengaruh keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media permainan Teka-teki silang dalam pembelajaran seni budaya. Media merupakan hal yang sangat penting didalam pembelajaran, karena media adalah alat yang bisa menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara lebih menarik. Media permainan teka-teki silang dipilih karena media ini mudah dibuat oleh guru nantinya, bisa digunakan oleh siswa media permainan teka-teki silang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, karena dalam pembelajaran ada suatu permainan yang akan membuat siswa lebih aktif belajar dan berinteraksi dengan temannya dalam memecahkan masalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dimana peneliti mencoba menghasilkan produk teka-teki silang dan menguji keefektifan produk tersebut.

**Kata Kunci:** pembelajaran, media, permainan teka-teki silang

### **Abstract**

Learning is a process of mutual influence between teacher and student. In this case, the activity that takes place is teacher teaches while the students learn. In the learning process a student must undergo behavioral changes to be better. The background of this research is to help teachers of art and culture of SMP 2 Kalianget in developing learning media that can be applied by the student in learning. The process of art and culture learning today is done by the teacher, just to explain it, or just use the lecture method in the teaching and learning process, this will obviously lead to a sense of saturation to the students during the teaching and learning process. The purpose of this study is to describe the development steps of crossword puzzles media game, as well as describing the influence of crossword puzzles media game in learning art and culture. The media is very important in the teaching and learning process, because the media is a tool that can communicate information to students in more interesting way. Crossword puzzle media games choosed because it is easily created by teachers, can be used by student. Crossword puzzle games can lead the spirit of students improve in learning, because in learning there is a game that will make the students more active in learning and interacting with his friends in solving the problem. The metoud used in this study is a method of research and devolepment (R & D) in which resercher try to produce a crossword puzzle and test the effectiveness of these products.

**Keywords:** *learning, media, crossword puzzle game*

## PENDAHULUAN

Pada saat ini pendidikan sudah mengalami perubahan yang sangat pesat. Berbagai cara pembelajaran atau model pembelajaran juga telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik harus bisa memahami berbagai karakter peserta didik mereka, ia tidak hanya harus menguasai materi yang disampaikan tapi juga harus menguasai cara terbaik untuk menyampaikan materi tersebut. Mengajar merupakan kegiatan yang saling bertautan secara kompleks antara kejadian dan kegiatan yang terjadi bersamaan, Pengajar harus menerapkan pengetahuan pribadi terhadap situasi kelas yang kompleks dan membuat keputusan yang mengarahkan mereka untuk memperbaiki prestasi siswa. Oleh karena itu penting bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar murid, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa (Hamalik, 2008:27).

Supaya terwujud pembelajaran yang dapat menuntun peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka tugas guru adalah mengusahakan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung berada pada kondisi yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan belajar akan efektif apabila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan.

Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Menurut E. Mulyasa (2007: 225), pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik, dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perilaku bagi peserta didik, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Menurut Hamalik (2005:172), belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Ketika

siswa menemukan permasalahan dalam menyelesaikan tugas, selain berinteraksi dengan guru, siswa juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain. Siswa dikatakan belajar dengan aktif jika mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang dipelajari. Aktivitas dalam suatu pembelajaran bukan hanya siswa yang aktif belajar tetapi di lain pihak, guru juga harus mengorganisasi suatu kondisi yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar secara aktif.

Model pembelajaran efektif dalam proses pembelajaran Seni Budaya antara lain adalah yang dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik. Peserta didik senang dalam bentuk permainan dan pertandingan, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan. pembelajaran menggunakan permainan Teka Teki Silang salah satu alternatif yang dapat digunakan guru, karena pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik yang senang dengan permainan.

Siswa SMP adalah siswa yang mengalami masa transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah. Siswa cenderung melakukan aktivitas belajar dengan tidak meninggalkan kebiasaan di sekolah dasar dan masih senang bergerak aktif, Furrey menyelidiki sejumlah 4000 anak antara usia-12-16 tahun dan ternyata bahwa anak usia tersebut anak masih benar benar dalam suasana bermain, untuk kemudian makin berkurang kegemarannya dan kesibukannya dalam hal ini pindah ke alam dewasa (Suryosubroto 1984:126). sehingga proses pembelajaran yang cocok bagi mereka adalah pembelajaran yang melibatkan permainan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan permainan Teka Teki Silang ini Siswa akan merasa lebih tertantang dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru, selain itu siswa akan lebih memahami tentang materi yang telah diberikan, karena hal ini dapat mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diberikan dengan model soal pilihan ganda atau uraian

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat judul "Pengembangan Permainan Edukatif Teka Teki silang (TTS) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget"

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) dalam bidang pendidikan dengan pendekatan Deskriptif Kualitatif. Dimana penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah pengembangan media permainan edukatif Teka Teki Silang (TTS) dan mengetahui pengaruh dari media permainan Teka-teki silang bagi siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Kalianget.

Pengembangan ini hanya sampai pada proses *develop* (pengembangan) karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga. Menurut (Sugiyono, 2012:409) langkah-langkah R&D adalah potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal. Model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan merupakan langkah yang akan diterapkan dalam penelitian pengembangan media permainan teka-teki silang untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget..

Penelitian sendiri adalah studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahaman tentang subjek yang diteliti. Sedangkan pengembangan dapat didefinisikan aplikasi sistematis terhadap pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, system atau metode, termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu.

*Research & Development* menekankan produk yang berguna atau bermanfaat dalam berbagai bentuk sebagai perluasan, tambahan dan inovasi dari bentuk bentuk yang sudah ada (Nusa Putra, 2012:67). Pengembangan media teka-teki silang nantinya akan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa, agar mereka mampu menguasai materi seni rupa terapan dengan baik.

Penelitian Deskriptif adalah suatu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena atau peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini. Dalam penelitian semacam ini, peneliti mencoba menentukan sifat situasi sebagaimana adanya pada waktu penelitian dilakukan. Dalam studi deskriptif tidak ada control perlakuan seperti dalam studi eksperimen karena tujuannya adalah menggambarkan "*apa adanya*" berkaitan dengan variable-variabel atau kondisi-kondisi dalam suatu situasi. Penelitian deskriptif pada umumnya tidak diarahkan untuk menguji hipotesis (Nyoaman Dantes, 2012: 51).

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interfew (wawancara),

kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya (Sugiono, 2012: 308). Oleh karena itu proses pengumpulan data harus benar benar dipahami oleh setiap peneliti agar tepat sasaran.

Beberapa teknik pengumpulan data sebagai yang dipakai dalam penelitian ini berikut :

- a. Observasi juga diartikan sebagai alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudjana, 2001:109). Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Observasi yang dilakukan kepada guru dengan cara wawancara langsung, memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang proses belajar mengajar. Sedangkan observasi yang dilakukan kepada siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Lembar observasi terdiri dari pertanyaan yang mengarah pada penilaian mengenai siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas, serta dengan bertanya langsung kepada siswa tentang kesulitan dalam belajar, selain itu lembar observasi ini untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran menggunakan media permainan teka-teki Silang. Setelah itu peneliti membuat kriteria penilaian untuk sebagai evaluasi lembar observasi yang telah diterapkan pada proses pembelajaran yang terjadi terhadap aktivitas siswa.
- b. Wawancara dalam (Riduwan, 2012:29) menjelaskan bahwa wawancara adalah suat cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. wawancara digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap guru dan siswa. Peneliti dapat mengerti tidak saja apa yang diketahui dan dialami seseorang yang diteliti, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh didalam diri subyek penelitian. Dengan Tanya jawab kita dapat memasuki akal pikiran orang lain, mendapatkan informasi mengenai pandangan, tanggapan, penilaian siswa dan guru saat penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran seni budaya, wawancara dilakukan kepada siswa kelas VII-3 dan guru seni budaya ibu Haerani. Wawancara dilakukan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai, hal yang ditanyakan kepada siswa berupa pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media teka-teki silang, dan tanggapan mengenai penggunaan media teka-teki silang pada proses pembelajaran. Sedangkan wawancara kepada ibu Haerani meliputi pertanyaan tentang metode yang sebelumnya digunakan oleh

guru dalam mengajar, respon siswa terhadap pembelajaran seni budaya, kurikulum yang dipakai sekolah, dan media apa saja yang pernah dipakai dalam pembelajaran.

- c. Dokumentasi dokumen yang digunakan berupa, daftar nilai siswa, foto kegiatan pembelajaran. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi.
- d. Angket dibagikan kepada semua siswa kelas VII-3. Data angket ini berupa pertanyaan mengenai pembelajaran mengenai permainan teka teki silang, seperti, bagaimana desainnya, apakah siswa suka dengan pembelajaran, apakah siswa bersemangat dalam belajar, untuk memperoleh angket dengan hasil yang tepat adalah dengan proses uji coba, sampel yang diambil untuk keperluan uji coba haruslah sampel dari populasi dimana sampel penelitian akan diambil (Arikunto, 2013: 269) Data dari angket ini untuk memperkuat data yang telah diperoleh berdasarkan lembar observasi
- e. Penilaian dengan test diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran dengan media teka-teki silang selesai, test disini berupa pertanyaan-pertanyaan tentang materi seni rupa terapan. Penilaian test dilakukan dengan cara menghitung nilai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai Standart Ketuntasan Minimal lebih dari atau sama dengan 75 sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh sekolah.
- f. Analisi data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilih-milihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensiskannya, mencari dan menemukan pola menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan (Moleong, 2012:248). Apabila dijumpai masalah yang kurang jelas maka peneliti harus melakukan pengumpulan data sehingga data permasalahan benar benar terjawab secara tuntas.
- g. Reduksi Data data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket diteliti secara cermat. Langkah selanjutnya yaitu direduksi, dirangkum, dipilih hal yang pokok, dan difokuska pada hal hal yang dianggap penting, kemudian disusun secara sistematis. Tujuan Reduksi data adalah untuk mendapat gambaran yang lebih tajam tentang

hasil pengamatan, mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh bila diperlukan.

- i. Penyajian Data Setelah Data direduksi, maka selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dimulai dari bagaimana konsep pembuatan media teka-teki silang dalam pembelajaran seni rupa terapan siswa kelas VII. Pembahasan dan analisis penyajian data mengenai perancangan media pembelajaran dalam pembuatan media permainan teka-teki silang. Kemudian media yang sudah jadi diterapkan dalam kelas. Penyajian data bisa disajikan dalam bentuk uraian singkat, tabel, gambar, dan foto guru, dan siswa.
- h. Penarikan kesimpulan diambil dari data selama proses penelitian berlangsung, dari saat proses validasi media, proses perancangan media sampai dengan proses penerapan media yang nantinya menghasilkan data-data aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, semua data tersebut bisa dijadikan acuan untuk menarik hasil kesimpulan dari pengembangan media teka-teki silang.

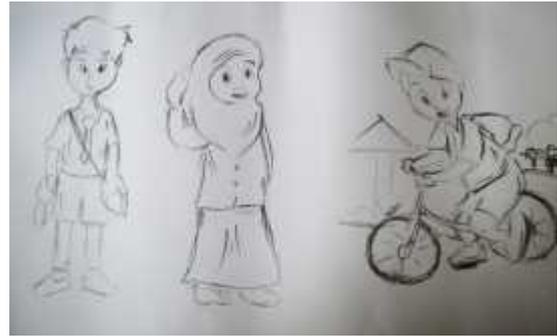
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media Teka Teki Silang ini dideskripsikan sesuai dengan tujuan penelitian. Yakni mendeskripsikan proses penyusunan media dan mendeskripsikan kualitas media pembelajaran Teka Teki Silang yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. Proses Penyusunan media Teka-teki silang dalam pembelajaran dibuat tiga macam jenis Teka Teki Silang dengan rancangan model penelitian pengembangan dan diperkuat dengan angket validator ahli, serta respon siswa terhadap media Teka Teki Silang.

- a. Analisis Kebutuhan adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi yang mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat (kesenjangan) proses pembelajaran yang dimiliki setiap siswa. Tujuan melakukan analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui topik materi pelajaran yang benar dibutuhkan peserta didik. Sedangkan Karakteristik Siswa adalah perbedaan kemampuan tiap siswa dalam memahami dan menangkap segala informasi tentang materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil identifikasi analisis kebutuhan siswa tersebut, menunjukkan bahwa siswa membutuhkan suatu media baru. Hal tersebut karena guru hanya menggunakan media berupa buku paket dan metode mengajar ceramah, yang membuat siswa mengalami titik jenuh dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal yang telah dikemukakan di atas,

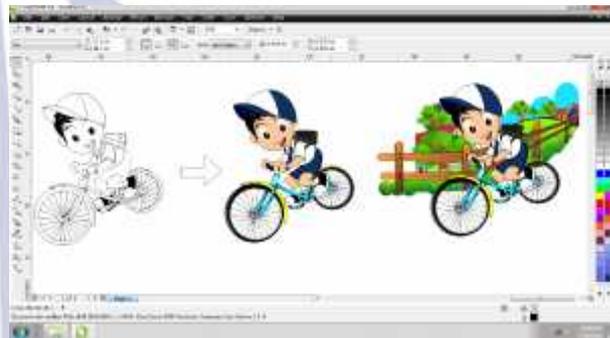
maka peneliti mengembangkan media Teka Teki silang agar siswa merasa termotivasi belajar dan bermain dengan cara menjawab soal-soal Teka Teki Silang dan memahami pelajaran seni budaya.

- b. Penulisan Naskah Media Teka Teki Silang, penelitian melakukan penulisan naskah media yang terdiri dari tiga tahapan praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Praproduksi adalah kegiatan yang dilakukan sebelum pembuatan media Mempersiapkan bahan dan alat untuk pembuatan media seperti, kertas Art paper, kertas met, spidol/stabilo, Penggaris, cutter, printer, duplek, lem Mempelajari program Corel Draw, mempelajari program Adobe Photoshop sebagai sarana mengedit foto. Tahapan selanjutnya yaitu Kegiatan produksi, dimulai dengan pembuatan media Teka-Teki Silang yang dikembangkan dengan bentuk desain yang lebih menarik, yang lebih siswa media tersebut dibuat di *corel draw* dengan ukuran A4 sehingga memudahkan media tersebut nantinya jika ingin diterapkan oleh guru. Teka-teki yang ada sebelumnya sebelumnya pada LKS kesenian Pakar mempunyai desain yang biasa dan hanya menggunakan satu bentuk Teka-teki silang yaitu hanya mengisi kotak-kotak kosong atau mengarsir, dari segi desain Teka-teki ini hanya menggunakan desain yang sederhana, ukuran font juga terlihat terlalu formal dan tidak menggambarkan suatu permainan, tidak ada gambar-gambar pendukung yang bisa menarik perhatian siswa dalam Teka-teki silang ini. Teka-teki silang ini hanya dikerjakan oleh satu siswa saja sehingga siswa yang merasa kebingungan dalam mengerjakannya mereka akan cenderung tidak menjawab pertanyaan tersebut. Seolah Teka-teki silang ini bukan lagi dianggap sebagai permainan tetapi lebih dianggap sebagai menjawab soal saja. Kegiatan pertama produksi dimulai dengan mencari di internet gambar-gambar yang akan dijadikan ilustrasi untuk Teka-teki silang. Mulai ilustrasi gambar siswa, gedung sekolah, kuas, gambar yang diunduh hendaknya berukuran besar agar tidak pecah, setelah bahan yang dicari sudah diperoleh tahapan selanjutnya yakni masuk dalam proses pembuatan media Teka-Teki silang. membuat desain yaitu dengan mengambarnya terlebih dahulu dikertas. Tujuannya ialah agar nantinya lebih muda ketika akan dibuat di komputer menggunakan program CorelDraw.



Gambar 1 Sketsa desain teka-teki silang

Pada tahap selanjutnya yaitu mengerjakan desain yang telah disket di komputer menggunakan program CorelDraw



Gambar 1 Sketsa desain teka-teki silang

Pada tahapan terakhir ini yaitu mengatur dan menyusun layout Teka-teki silang, dengan kotak jawaban dan ilustrasi yang telah selesai dibuat untuk nantinya media Teka-teki silang ini siap untuk diprint Untuk mengaturnya disesuaikan karena nantinya media ini akan di print secara bolak balik, berikut gambar dari media yang telah diatur dan siap untuk di print.



Gambar 3  
Desain Media Teka-teki Silang Siap Print

Pada tahapan selanjutnya yaitu membuat desain gambar *Puzzle* yang nantinya akan digunakan siswa untuk menjawab soal-soal Teka-teki silang, dengan cara menyusun *puzzle*. Dan pada tahap pasca produksi pasca produksi disini meliputi tahap mencetak media yang sudah di desain, dan kemudian mengemasnya kemudian

tahap pengeleman dan pemotongan *puzzle* teka-teki silang, berikut adalah media yang sudah jadi.



Gambar 4.14  
Hasil Jadi Media Teka-teki Silang

c. Hasil Validasi Para Ahli Untuk memastikan media Teka-teki silang sesuai dengan kaidah, media Teka-teki silang divalidasi oleh ahli media dan materi yaitu bapak Martadi, M.Pd. dan Ibu Haerani, S.Pd. Berdasarkan hasil angket validasi yang diberikan pada validator, media Teka-teki silang dianggap telah memenuhi kelayakan. Dan dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa kualitas aspek kompetensi dalam pengembangan media Teka-Teki Silang pada penilaian validator ahli “baik” dengan rata 80%. Dengan pendeskripsian pada kriteria yaitu media Teka Teki Silang dapat menambah semangat belajar siswa dengan presentase 90%, kemudian kriteria soal-soal yang ada pada pengembangan media Teka Teki Silang telah sesuai dengan SK dan KD, media Teka Teki silang yang diberikan Sesuai dengan karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran melalui media Teka Teki Silang bisa tercapai dengan presentase 80%, pada kriteria Indikator Pembelajaran dengan media Teka Teki Silang telah sesuai dengan presentase 70%. Untuk sisanya 20% perlu adanya perbaikan dalam format program media lebih disesuaikan dengan SK dan KD, dan materi yang disampaikan harus lebih dipahami oleh siswa, kata-kata yang berupa pertanyaan pada teka-teki silang lebih diperjelas. Hal tersebut perlu diperhatikan agar pembelajaran nantinya dapat berhasil secara baik. Sedangkan pada aspek penyajian media dapat disimpulkan media Teka-teki Silang dengan kriteria media bermakna bagi peserta didik dan Pemilihan soal dan gambar cocok dan dapat menarik peserta didik mempunyai presentase 70%, Media Teka-teki Silang dengan kriteria layout dalam media Teka-teki silang sudah baik untuk digunakan dan jenis font yang digunakan sudah cocok dengan karakteristik peserta didik mempunyai presentase 80 %, media Teka-teki silang dengan kriteria media Teka-teki silang disajikan secara praktis dan mudah untuk dibuat,

media Teka-teki silang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik dan cover media Teka-teki silang sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik mempunyai presentase 90%, dan kemudian untuk kriteria media Teka-teki silang aman bagi peserta didik dengan presentase 100%. Jadi pada keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa media Teka-teki Silang jika dilihat dari aspek penyajian media sangat baik dengan nilai rata-rata 84% sedangkan sisanya 16% perlu diperhatikan dalam kepraktisan penyajian media, dan waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam menyelesaikannya, hal tersebut perlu diperhatikan agar pembelajaran berjalan secara baik maksimal.

Sedangkan respon siswa dalam pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media Teka-teki silang telah memenuhi kriteria penyajian media dan sesuai dengan kompetensi dasar. Jadi keefektifan media Teka-teki silang pada pembelajaran seni budaya materi seni rupa terapan terhadap respon siswa dinilai telah memenuhi dengan nilai rata-rata 2,86 .

Untuk mengetahui keefektifan media Teka-teki silang, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan kegiatan yaitu aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung, Instrumen observasi respon siswa, untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media permainan Teka-teki silang. Instrument dibuat untuk memperoleh data tentang proses pengembangan media permainan Teka-teki silang untuk siswa kelas VII-3 SMPN 2 Kalianget. Secara keseluruhan pengamatan aktifitas siswa dalam pembelajaran seni budaya pada materi seni rupa terapan dengan menggunakan media Teka-teki Silang dikategorikan sangat baik dengan presentasi 86%%. Berikut adalah rincian pengamatan aktifitas siswa.

Data hasil belajar siswa diperoleh dari Lembar kerja Siswa yang diberikan oleh guru, Berdasarkan hasil test, maka dapat diketahui hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Kalianget menggunakan media teka-teki silang, berikut adalah data pengelompokkan nilai berdasarkan nilai.

Tingkat Tercapaian	Jumlah Siswa	Keterangan
76-100	20	Sangat Baik
66-75	3	Baik
56-65	1	Cukup Baik
0-55	0	Kurang Baik

Tabel 4.1

Standart Pendeskripsian Hasil Tes Belajar Siswa

Berdasarkan tabel tersebut apabila diprosentasekan adalah sebagai berikut.

Peresentase yang mendapat nilai

$$A = 20 \times 100\% = 83,3 \%$$

Peresentase yang mendapat nilai

$$B = 3 \times 100\% = 12,5 \%$$

Peresentase yang mendapat nilai

$$C = 1 \times 100\% = 4,1 \%$$

Peresentase yang mendapat nilai

$$D = 0\%$$

Sedangkan kriteria prosentase kelulusan dapat dilihat pada tabel berikut :

Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Tabel 4.2  
Kriteria Prosentase Kelulusan

Dari hasil penilaian diatas diketahui sebanyak 21 anak dengan prosentase 87,5% dinyatakan lulus, sedangkan siswa yang tidak lulus sebanyak 3 anak dengan prosentase 12,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif Teka-teki silang dengan prosentase kelulusan siswa mencapai 87,5% masuk dalam kriteria sangat baik.

### Kutipan dan Acuan

Kata media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius, yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium dapat diartikan sebagai antara atau selang. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar meneruskan informasi (pesan) antara sumber atau pemberi pesan dan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan pendapat tentang media pembelajaran. Gearlach dan Ely dalam (Arsyad, 2010:243) mengartikan media pembelajara dalam arti luas dan sempit. Media dalam arti luas yaitu manusia, material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini berarti guru, buku, dan lingkungan termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud dengan media adalah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk mengungkap, memproses, serta menyampaikan informasi, visual dan verbal. Menurut (Sadiman, 2009:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Teka-teki silang merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan. Cara bermain permainan ini memang sederhana, hanya merangkaikan jawaban soal dengan benar dan mengisikan jawabanya pada kotak kosong yang tersedia di papan teka-teki silang namun jawaban satu dengan yang lainnya harus saling berkaitan. Apabila satu jawaban salah maka akan sulit menemukan jawaban kata dari soal selanjutnya. Aturan permainan ini, kata yang dimasukkan minimal berjumlah tiga huruf, terdapat kata yang tersusun secara mendatar dan menurun dan kata yang tidak berkaitan itu dibatasi dengan kotak hitam. Pembuatan permainan ini dimulai dari mendesain papan teka-teki silang yang kemudian pembuat akan mencari sendiri jawaban yang cocok dengan keadaan papan teka-teki silang sehingga kata per kata dapat terangkai Sifat dasar dan dan manfaat dari Teka-teki silang akan membuat siswa semangat dan penasaran mencari jawaban. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media permainan Teka-teki silang akan membuat siswa lebih mengingat apa yang mereka pelajari melalui pengalamannya belajar dengan menggunakan media Teka-teki silang. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan

Melihat karakteristik Teka-teki silang yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata , maka sangat sesuai jika media permainan Teka-teki silang dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja. Teka-teki silang akan dijadikan media pembelajaran peserta didik , mengingat karakteristik permainan Teka-teki silang yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran selain itu karakteristik peserta didik yang umumnya senang untuk diajak bermain. Cara pengaplikasian Teka-teki silang sebagai media pembelajaran yaitu pertama dengan mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan Teka-Teki Silang kepada peserta didik di depan kelas , kemudian memberitahukan bermain Teka-teki silang. Sebelum Pengajar mendemonstrasikan permainan tersebut , Pengajar membuat Teka-Teki Silang sesuai bahan yang akan diajarkan.

### PENUTUP

#### Simpulan

Berikut ini adalah kesimpulan hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, yaitu :

1. Konsep pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang dalam pembelajaran seni budaya siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget berisi tentang soal-soal tentang seni rupa terapan, yang meliputi pengertian, fungsi, jenis-jenis seni rupa terapan, dan contoh karya seni rupa terapan yang dikemas dalam sebuah teka-teki silang berbentuk buku, media teka-teki silang tersebut juga dilengkapi dengan gambar-gambar dan juga *puzzle* yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang dibuat setelah melakukan penelitian, dimulai dari survei lapangan, menganalisis kebutuhan siswa, tahap pemilihan media, penyusunan media, validasi ahli, revisi, pemakaian media dan penulisan laporan.
3. Manfaat penggunaan media permainan edukatif teka-teki silang dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa hal ini dapat dilihat dari Berdasar hasil rekapitulasi penilaian aktifitas siswa dalam pembelajaran, maka aktifitas siswa berkualitas “sangat baik” dengan prosentase 86%. Dan dari hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik adanya media Teka-teki silang yang diterapkan dalam pembelajaran, dengan prosentase rata-rata mencapai 2,86% dengan kategori “memenuhi” standart kriteria penilaian respon siswa. Sedangkan Hasil test belajar siswa dengan menggunakan media Teka-teki silang yang diuji cobakan dikelas menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rata-rata nilai kelas 84,7

#### Saran

Saran dalam pengembangan media Teka-teki silang ini adalah :

1. Saran penelitian dan pengembangan lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam bidang pengembangan media pembelajaran, dan juga untuk dimanfaatkan sebagai acuan dalam penelitian lain yang relevan. Terdapat beberapa hal yang dapat ditinjau lanjuti diantaranya penelitian pada KD dan pengembangan media yang lebih baik lagi.
2. Dengan danya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru seni budaya, dalam hal mengajar hendaknya menggunakan media, agar siswa tidak merasa bosan dengan metode ceramah yang selalu diterapkan oleh guru.
3. Bagi peneliti hendaknya dapat mengatasi kekurangan yang terdapat dalam pengembangan media Teka-teki silang dari penyajian media dan komponen isi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. Media pendidikan 1993 *Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran* Jakarta : Rajawali Pers
- Lexy J. Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi* Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Mulyasa. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Nusa Putra. 2011. *Reserch & Development penelitian dan pengembangan : Suatu pengantar.* Jakarta: Rajawali Pers
- Nyoman Dantes. 2012. *Metodelogi Penelitian.* Yogyakarta : CV Andi Offset
- Riduwan. 2012 . *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian.* Bandung : Alfabeta
- Sudjana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan .*Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan kuantitatif,kualitatif, dan R&D.*
- Sumardi Suryobroto. 1990. *Psikologi Perkembangan* Yogyakarta: Rake Sarasin P.O. Box 83
- Oemar Hamalik. 2010. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta : PT Bumi Aksara