

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCATION
AND CREATIVE CROSSWORD PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI
SDN KADEMANGAN 02**

SKRIPSI

OLEH:

FITRIA YUNITA

NIM: 1786206021



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Juli 2021**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCATION AND CREATIVE CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN KADEMANGAN 02

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

FITRIA YUNITA

NIM: 1786206021



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

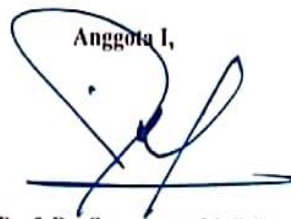
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Juli 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Pada Hari : Rabu

Tanggal : 28 Juli 2021

Anggota I,


(Prof. Dr. Suryaman, M. Pd)
NIP. 195803051986031020

Anggota II,



(Tety Nur Cholifah, M. Pd)
NIDN. 0718089201

Ketua Penguji,



(Adzimatnur Muslihasari, M. Pd)
NIDN. 0704068702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M. Pd)
NIDN. 0720068803

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitria Yunita

NIM : 1786206021

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alih tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 28 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Fitria Yunita

ABSTRAK

Yunita, Fitria. 2021. *“Pengembangan Media Pembelajaran Education and Creative Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV DI SDN Kademangan 02”*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M. Pd.

Kata Kunci: Media *Education and Creative Crossword Puzzle*, Hasil Belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 6 “Cita-citaku” subtema 2 pembelajaran 1 mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV di SDN Kademangan 02; 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 6 “Cita-citaku” subtema 2 pembelajaran 1 mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV di SDN Kademangan 02; 3) mengetahui apakah media *Education and Creative Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan penelitian ini mengacu pada *Borg and Gall*. Pengembangan media pembelajaran melalui 9 tahap, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk. Untuk validasi desain dilakukan oleh validasi ahli media, ahli materi dan angket respons siswa. Uji coba produk dilakukan melalui 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dengan subjek lima orang siswa dan uji coba kelompok besar dengan subjek lima belas orang siswa/ seluruh siswa. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas IV SDN Kademangan 02. Data dikumpulkan melalui angket pada saat uji coba serta hasil tes soal ranah kognitif C1-C4. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. *N-gain* dihitung untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar termasuk kategori “sangat baik” ditinjau dari aspek tampilan dan aspek content. Aspek tampilan merupakan penilaian dari segi desain, bentuk dan pewarnaan, sedangkan aspek content merupakan penilaian dari segi kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum, kompetensi, dan karakteristik siswa kelas IV SDN Kademangan 02. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek tampilan termasuk kategori “Sangat layak” dengan rata-rata skor 100% dan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aspek content termasuk kategori “Sangat layak” dengan rata-rata skor 97%. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa rata-rata skor 78,4 dengan kriteria “baik” sedangkan pada uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa rata-rata skor 80,13 dengan kriteria “sangat baik”. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari nilai *N-gain* memperoleh nilai 0,48 dengan kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* Sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA di SDN Kademangan 02.

ABSTRACT

Yunita, Fitria. 2021. *"Development of Educational and Creative Crossword Puzzle Learning Media to Improve Class IV Learning Outcomes at SDN Kademangan 02"*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M. Pd.

Keywords: *Media Education and Creative Crossword Puzzle, Student Learning Outcomes.*

This study aims to: 1) develop *Educational and Creative Crossword Puzzle* learning media to improve student learning outcomes on Theme 6 "Cita-citaku" sub-theme 2 learning 1 science subject for animal life cycle material for class IV at SDN Kademangan 02; 2) find out the feasibility of *Education and Creative Crossword Puzzle* learning media to improve student learning outcomes in Theme 6 "Cita-citaku" sub-theme 2 learning 1 science subject, animal life cycle material for class IV at SDN Kademangan 02; 3) find out whether *Education and Creative Crossword Puzzle* media can improve student learning outcomes.

This research is research and development. This research development model refers to Borg and Gall. Learning media development goes through 9 stages, namely: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage trial, product revision. For design validation, validation was carried out by media experts, material experts, and student response questionnaires. The product trial was carried out in 2 stages, namely a small group trial with five students as a subject and a large group trial with fifteen students/all students as a subject. The subjects of the product trial were fourth-grade students of SDN Kademangan 02. Data were collected through a questionnaire during the trial and the results of the cognitive test questions C1-C4. The research data were analyzed using descriptive analysis techniques. N-gain is calculated to determine the increase in student learning outcomes.

The results showed that the *Education and Creative Crossword Puzzle* media to improve learning outcomes was in the "very good" category in terms of appearance and content aspects. The display aspect is an assessment in terms of design, shape, and coloring, while the content aspect is an assessment in terms of the suitability of the material presented with the curriculum, competencies, and characteristics of fourth-grade students at SDN Kademangan 02. The results of media expert validation show that the display aspect is in the category "Very decent" with an average score of 100% and the results of material expert validation indicate that the content aspect is included in the "Very feasible" category with an average score of 97%. The results of the small group trial showed that the average score was 78.4 with the "good" criteria, while the large group trial showed that the average score was 80.13 with the "very good" criteria. The increase in student learning outcomes seen from the N-gain value obtained a value of 0.48 in the medium category. So it can be concluded that the *Education and Creative Crossword Puzzle* learning media is very suitable to be used in science learning activities at SDN Kademangan 02.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kademangan 02”. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

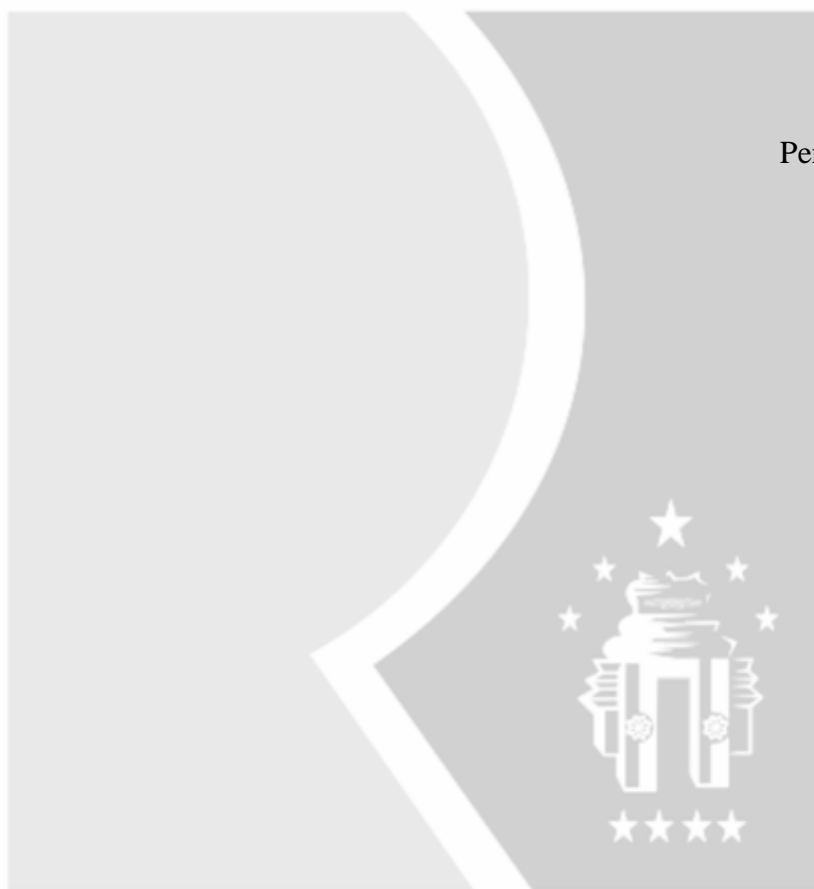
1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M. Si selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M. Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M. Pd selaku ketua Program Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Tety Nur Cholifah, M. Pd dan Ibu Yulia Eka Yanti, M. Pd selaku ahli media dan ahli materi yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan terhadap media *Education and Creative Crossword Puzzle* dalam penyempurna pembelajaran.
6. Prof. Dr. Suryaman, M. Pd selaku penguji utama yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.
7. Tety Nur Cholifah, M. Pd selaku sekretaris penguji yang banyak membantu membimbing dalam penulisan skripsi.
8. Bapak dan Ibu dosen PGSD yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama dibangku perkuliahan sebagai bekal di masa sekarang dan yang akan datang.
9. Budiono, S. Pd selaku Kepala sekolah SDN Kademangan 02
10. Semua guru SDN Kademangan 02 yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.
11. Ayahanda dan Ibunda tercinta, kakak dan adik beserta segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan materi untuk menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
12. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2017 di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Kami menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga

akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Malang, 28 Juli 2021

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
RINGKASAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi masalah.....	7
C. Batasan masalah	7
D. Rumusan masalah.....	8
E. Tujuan pengembangan	8
F. Spesifikasi produk yang dikembangkan.....	9
G. Manfaat pengembangan	10
H. Definisi operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hasil Belajar.....	13
1. Pengertian hasil belajar	13
2. Indikator hasil belajar dan penilaian hasil belajar.....	16
3. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	18
4. Pemberdayaan hasil belajar.....	19
B. Media Pembelajaran.....	20
1. Pengertian media pembelajaran	20
2. Fungsi dan manfaat media pembelajaran.....	21
3. Jenis media pembelajaran	23
4. Kriteria pemilihan media pembelajaran.....	25
C. Media <i>Crossword Puzzle</i>	27
1. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i>	27
2. Manfaat media <i>Crossword Puzzle</i>	28
3. Prosedur penggunaan <i>Crossword Puzzle</i>	30
4. Kelebihan dan kekurangan <i>Crossword Puzzle</i>	31
D. Kajian materi penelitian	33
1. Pengertian daur hidup hewan.....	33
2. Metamorfosis sempurna	34

3. Metamorfosis tidak sempurna.....	38
E. Penelitian terkait.....	42
F. Kerangka berfikir	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model pengembangan	45
B. Prosedur pengembangan	45
C. Gambaran produk (<i>Storyboard</i>)	50
D. Rancangan uji coba produk	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil pengembangan produk awal	60
B. Hasil uji coba produk	69
C. Revisi produk	75
D. Kajian produk akhir.....	79
E. Keterbatasan penelitian	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR RUJUKAN	87
LAMPIRAN	90
RIWAYAT HIDUP	186

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar Kognitif	16
Tabel 2.2 Indikator Hasil Belajar Afektif	17
Tabel 2.3 Indikator Hasil Belajar Psikomotor.....	18
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran.....	50
Tabel 3.2 Pedoman <i>Skala Likert</i>	56
Tabel 3.3 Kualitas Kelayakan dari Presentase Rata-rata	57
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Kelas	58
Tabel 3.5 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	59
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif (uji coba kecil)....	70
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa (uji coba kecil)	71
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Belajar ranah Kognitif (uji coba besar)	73
Tabel 4.6 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas IV	73
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa (uji coba besar) ...	74
Tabel 4.8 Perbedaan Media Sebelum - Sesudah dari Saran Ahli Media	76
Tabel 4.9 Perbedaan Media Sebelum - Sesudah dari Saran Ahli Materi	77
Tabel 4.10 Perbedaan Media Sebelum - Sesudah dari Angket Respons.	78

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Tahapan Metamorfosis Sempurna	34
Gambar 2.2 Metamorfosis Kupu-kupu	35
Gambar 2.3 Metamorfosis Nyamuk	36
Gambar 2.4 Metamorfosis Lalat	37
Gambar 2.5 Metamorfosis Katak	38
Gambar 2.6 Metamorfosis Tidak Sempurna	39
Gambar 2.7 Metamorfosis Kecoa	40
Gambar 2.8 Metamorfosis Capung	41
Gambar 2.9 Metamorfosis Belalang	42
Gambar 2.10 Bagan Kerangka Berfikir	44
Gambar 3.1 Bagan Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>R&D</i>	46
Gambar 3.2 Bagan Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran	49
Gambar 3.3 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	52
Gambar 4.1 Desain Papan Bagian Depan	64
Gambar 4.2 Desain Papan Bagian Belakang	64
Gambar 4.3 Desain Kotak Soal dan Jawaban	65
Gambar 4.4 Desain Abjad Jawaban	65
Gambar 4.5 Contoh Soal <i>Crossword Puzzle</i>	66
Gambar 4.6 Buku Petunjuk Media <i>Crossword Puzzle</i>	66

RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	91
Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian.....	92
Lampiran 3. Pedoman Wawancara	93
Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara Awal.....	95
Lampiran 5. Lembar Observasi.....	96
Lampiran 6. Nilai Hasil Belajar Siswa Tengah Semester	98
Lampiran 7. Kisi-kisi Ahli Media	99
Lampiran 8. Kisi-kisi Ahli Materi.....	102
Lampiran 9. Kisi-kisi Angket Respons Siswa.....	105
Lampiran 10. Silabus	108
Lampiran 11. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	110
Lampiran 12. Kisi-kisi Hasil Belajar (<i>Pretest-Posttest</i>)	112
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Media	127
Lampiran 14. Data Lengkap Hasil Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Materi.....	132
Lampiran 16. Data Lengkap Hasil Validasi Ahli Materi	136
Lampiran 17. Hasil Belajar <i>Pretest</i> Siswa Ranah Kognitif.....	137
Lampiran 18. Hasil Belajar <i>Posttest</i> Siswa (uji coba kelompok kecil)...	146
Lampiran 19. Data Hasil Belajar <i>Pretest - Posttest</i> Uji Coba Kecil	155
Lampiran 20. Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.	156
Lampiran 21. Data Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Kecil	162
Lampiran 22. Hasil Belajar <i>Posttest</i> Siswa (uji coba kelompok besar) ..	163
Lampiran 23. Data Hasil Belajar <i>Pretest - Posttest</i> Uji Coba Besar.....	172
Lampiran 24. Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Kelompok Besar	173
Lampiran 25. Data Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Besar.....	179
Lampiran 26. Hasil Obsevasi Guru.....	180

Lampiran 27. Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....181

Lampiran 28. Dokumentasi.....182



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat erat dengan kehidupan yang dilalui oleh manusia pada kegiatan sehari-hari. Pengalaman yang menekankan peserta didik untuk belajar dalam kehidupan sehari-hari ada kaitannya dengan pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA ditekankan pada siswa melalui keterampilan proses yang berupa percobaan sederhana dengan melibatkan siswa secara langsung dengan alam sekitar. Keterlibatan siswa secara langsung akan mempermudah pemahaman materi dan menyenangkan. Menurut Samatowa (2011: 104) pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa dapat mengajukan pertanyaan dan membangkitkan ide tentang sesuatu yang mereka peroleh melalui pengamatan lingkungan sekitar.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga menengah atas. Ada beberapa alasan penting mata pelajaran IPA diberikan kepada peserta didik yaitu: 1) IPA bermanfaat bagi peserta untuk suatu bangsa; 2) IPA merupakan mata pelajaran yang memberikan kepada peserta didik untuk berfikir kritis; 3) IPA bukan mata pelajaran yang bersifat menghafal apabila melalui eksperimen maupun peserta didik terjun langsung melakukan suatu hal tersebut, dan 4) IPA mempunyai

nilai-nilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian seorang peserta didik.

Suatu upaya yang dilakukan peserta didik melalui proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan merupakan pengertian dari pembelajaran IPA. Tujuan yang dapat dicapai pada pembelajaran IPA melalui peran aktif siswa dan kreatifitas guru sebagai fasilitator pada proses belajar berlangsung. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sukardjo (2009: 53) yaitu peserta didik harus berperan aktif pada saat proses belajar di kelas. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum berperan aktif pada saat belajar sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah.

Hasil belajar diberikan kepada peserta didik yang berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Penilaian dari proses pembelajaran dapat berupa perbuatan lisan maupun tulisan serta keterampilan peserta didik. Menurut Rusman (2014: 129), hasil belajar adalah beberapa pengalaman yang diperoleh siswa yang terdiri dari 3 ranah meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar dari survei PISA (*The Program for International Student Assessment*) terbaru, Indonesia berada di peringkat 74. Kategori kinerja sains pada tahun 2018 yang diperoleh Indonesia berada di peringkat 9 dari bawah (71), yakni dengan rata-rata skor 396. Indonesia berada di atas peringkat Saudi yang memperoleh rata-rata skor 386 dan peringkat satu diduduki oleh China dengan rata-rata skor 590. Hasil PISA pada tahun 2018 mengalami penurunan dibandingkan tahun 2015 yang memperoleh nilai rata-rata 403.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Guru/wali kelas IV di SDN Kademangan 02 mengenai pembelajaran IPA pada tanggal 24 Oktober 2020. Permasalahan pada hasil belajar di SDN Kademangan 02 pada muatan pembelajaran IPA masih rendah dibandingkan dengan muatan pembelajaran yang lain, berdasarkan hasil belajar Penilaian Tengah Semester I muatan IPA siswa kelas IV SDN Kademangan 02, dari jumlah keseluruhan 15 siswa, 13 siswa (87%) mendapatkan nilai di bawah KKM dan 2 siswa (13%) mendapatkan nilai di atas KKM dengan rata-rata hasil belajar IPA siswa yaitu 63 dan KKM yaitu 70.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh proses pembelajaran IPA yang hanya mengandalkan buku tematik atau buku penunjang yang materinya terdapat pada kurikulum KTSP. Selain itu pembelajaran juga tidak setiap kali menggunakan media ketika proses pembelajaran berlangsung, akan tetapi hanya memanfaatkan media yang tersedia di sekolah. Misalnya rangka manusia (tengkorak), video interaktif penunjang pembelajaran IPA dan masih belum memiliki media yang variatif dalam pembelajaran IPA yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Pemanfaatan media yang digunakan pendidik pada saat proses pembelajaran di kelas kurang maksimal, karena dilakukan secara klasikal atau demonstrasi. Pengadaan media pembelajaran yang ada di SDN Kademangan 02 khususnya kelas IV masih standar, karena keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah dan kelengkapan fasilitas yang kurang memadai untuk digunakan oleh pendidik.

Komponen yang menunjang proses pembelajaran di sekolah salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk guru

yang dimanfaatkan sebagai fasilitas pada saat proses pembelajaran di kelas. Namun, implementasi media pembelajaran pada saat ini sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya guru memiliki sedikit waktu untuk membuat media pembelajaran yang menarik buat siswa, sebenarnya alasan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan benda-benda di sekitar kelas sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Hasil dari wawancara dapat disimpulkan bahwa masalah utama terkait dengan proses pembelajaran IPA di SDN Kademangan 02 adalah media pembelajaran yang kurang memadai yang mengakibatkan hasil belajar IPA siswa rendah. Salah satu materi yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah yaitu daur hidup hewan. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang membangkitkan semangat pada saat proses belajar serta menjadikan siswa lebih aktif ketika belajar berlangsung.

Salah satu alternatif untuk menyikapi permasalahan yang dihadapi siswa pada saat proses pembelajaran IPA yaitu dengan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi daur hidup hewan yaitu pengembangan media *Education and Creative Crossword Puzzle*. Pengembangan media ini digunakan untuk menjelaskan tentang daur hidup hewan. Media *Education and Creative Crossword puzzle* merupakan media sederhana yang dibuat oleh peneliti sebagai bekal untuk memahami siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media *Crossword puzzle* merupakan permainan mengisi kolom-kolom kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun (Said dan Budimanjaya, 2016: 101). *Crossword Puzzle* pada proses pembelajaran akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik akan berlomba untuk dapat menemukan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang dicantumkan dengan benar sehingga akan memberikan semangat untuk berprestasi, serta akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi dapat menjadikan peserta didik mudah bergaul dan tidak takut untuk berteman, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban maka dapat menjawab teka-teki silang dengan baik.

Permainan *Crossword Puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan, dimana suatu permainan teka-teki silang lebih simpel digunakan dan disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung serta dapat melatih ketelitian dan kejelian di dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Adapun kekurangan *Crossword Puzzle* yaitu ketika siswa tersebut tidak memahami cara menjawab maupun melakukan sebuah permainan teka-teki silang tersebut, maka menjadikan siswa merasa kesulitan dan bingung. ★★★★★

Manfaat yang diperoleh peserta didik ketika menggunakan media *Crossword Puzzle* selain pengetahuan maupun pengalaman juga bermanfaat sebagai media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa melalui belajar sambil bermain. Media *Crossword Puzzle* merupakan cara mengembangkan media edukatif yang dapat menjadikan pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan media *Crossword Puzzle* Menurut Ghannoe (2010: 10) yaitu mengasah daya ingat peserta didik pada saat proses

pembelajaran selain itu belajar mengklasifikasi dengan peserta didik lain (beradu pengetahuan dengan lawan mainnya), mengembangkan kemampuan analisa (mengulas kembali pengetahuan dan menganalisis pengalaman), menghibur, merangsang kreatifitas (menyalurkan potensi-potensi kreatifitas).

Hasil kajian penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan Muarofah (2020) tentang pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis android pada materi organ pernafasan makhluk hidup mampu meningkatkan nilai rata-rata dan media *Crossword Puzzle* sangat layak digunakan. Zahroh (2019) menghasilkan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran teka-teki silang materi energi dan perubahannya untuk siswa kelas III SD Aisyiyah Malang. Desain media *Crossword Puzzle* berupa buku teka-teki silang yang memiliki 3 tingkatan. Meningkatnya hasil belajar siswa melalui tingkat kemenarikan serta hasil *post-test*. Penelitian Mustofa (2018) menunjukkan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata Bahasa arab bagi siswa sekolah dasar islam terpadu salsabila 2 Klasemen Sleman Yogyakarta memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Kademangan 02”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Siswa kurang tertarik dan merasa bosan pada kegiatan pembelajaran yang cenderung sama setiap kali pelajaran berlangsung.
3. Siswa menginginkan pembelajaran yang menyenangkan seperti halnya pembelajaran yang disertai dengan permainan.
4. Ketersediaan media masih terbatas, yaitu hanya rangka manusia (tengkorak) dan video interaktif.
5. Nilai pembelajaran pada Tema 6 “Cita-citaku” subtema 2 pembelajaran 1 materi daur hidup hewan kurang memenuhi kriteria dan kurang optimal sehingga hasil belajar siswa rendah.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Produk pengembangan media pembelajaran “*Education and Creative Crossword Puzzle*” untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada materi daur hidup hewan.
2. Pengembangan media pembelajaran “*Education and Creative Crossword Puzzle*” berupa media cetak yang terdapat pada Tema 6 “Cita-citaku” subtema 2 pembelajaran 1 materi daur hidup hewan.

3. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada materi daur hidup hewan kelas IV di SDN Kademangan 02.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang ditentukan peneliti yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 6 “Cita-citaku” subtema 2 pembelajaran 1 mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV di SDN Kademangan 02?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV di SDN Kademangan 02?
3. Apakah media *Education and Creative Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 6 “Cita-citaku” subtema 2 pembelajaran 1 materi daur hidup hewan kelas IV di SDN Kademangan 02?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 6 “Cita-citaku” subtema 2 pembelajaran 1 mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV di SDN Kademangan 02.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 6 “Cita-citaku” subtema 2 pembelajaran 1 mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV di SDN Kademangan 02.
3. Mengetahui apakah media *Education and Creative Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk pada penelitian dan pengembangan ini berupa media *Education and Creative Crossword Puzzle* untuk siswa kelas IV mata pelajaran IPA daur hidup hewan di SDN Kademangan 02. Media *Crossword Puzzle* merupakan media pembelajaran yang berbentuk teka-teki silang dengan mengisi setiap kolom yang disediakan sesuai dengan pertanyaan baik mendatar maupun menurun. Media pembelajaran ini menjadikan siswa berpartisipasi aktif serta menarik minat siswa pada saat proses pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Materi yang disajikan pada pengembangan media *Education and Creative Crossword Puzzle* berupa daur hidup hewan yang terbagi menjadi 2 yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis sempurna meliputi metamorfosis kupu-kupu, metamorfosis nyamuk, metamorfosis lalat, dan metamorfosis katak. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna meliputi metamorfosis kecoa, metamorfosis capung dan metamorfosis belalang.

Media pembelajaran *Educaton and Creative Crossword Puzzle* terbuat dari papan kayu berbentuk persegi dengan ukuran sekitar 45 cm × 50 cm, pada

bagian depan papan kayu terdapat materi daur hidup hewan dan siklus hidup hewan yang berupa gambar metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Bagian belakang papan kayu terdapat media *Crossword Puzzle* serta pertanyaan baik mendatar atau menurun. Background papan kayu untuk materi daur hidup hewan menyesuaikan dengan gambar yang akan dicantumkan, sedangkan background untuk *Crossword Puzzle* berwarna biru dengan hiasan yang dibutuhkan.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu dalam mengembangkan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle*, serta memberikan manfaat bagi pengembangan media IPA *Crossword Puzzle* dan menambah media yang dikembangkan dalam pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

- a) Dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan media pembelajaran.
- b) Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai standar kompetensi yang ditentukan.
- c) Menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran IPA materi daur hidup hewan.

2) Bagi Guru

- a) Dengan adanya media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle*, dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan bahan ajar.
- b) Dengan adanya media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle*, dapat membantu guru dalam membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa.
- c) Sebagai pengetahuan bagi guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan tentang pengembangan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* yang dapat digunakan di dalam kelas dalam proses pembelajaran berlangsung serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media *Education and Creative Crossword Puzzle*.

H. Definisi Operasional

Pada penelitian dan pengembangan terdapat definisi operasional sebagai berikut.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat belajar yang telah diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Aspek yang akan diukur untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah aspek

kognitif. Indikator hasil belajar pada ranah kognitif meliputi 4 tingkatan yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), dan C4 (menganalisis).

2. Media *Crossword Puzzle*

Media *Crossword Puzzle* dalam bahasa Indonesia adalah teka-teki silang yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan melalui menghafal kosa-kata untuk mengisi jawaban pada setiap kotak yang disediakan. Pengembangan media pembelajaran *Education and Creative Crossword Puzzle* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta mempermudah siswa memahami materi daur hidup hewan, kelayakan media *Education and Creative Crossword Puzzle* diukur dengan validasi materi, validasi media, dan angket respons.

3. Daur Hidup Hewan

Daur hidup hewan adalah seluruh tahapan pertumbuhan makhluk hidup mulai dari telur sampai menjadi dewasa. Hewan yang melalui proses perubahan bentuk disebut dengan metamorfosis. Metamorfosis ada 2 yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis sempurna melalui 4 tahapan yaitu telur - larva (ulat) - pupa (kepompong) - dewasa, sedangkan metamorfosis tidak sempurna melalui 3 tahap yaitu telur - nimfa (muda) - dewasa. Contoh hewan yang melalui metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu, nyamuk, lalat, dan katak. Untuk metamorfosis tidak sempurna seperti kecoa, capung dan belalang.