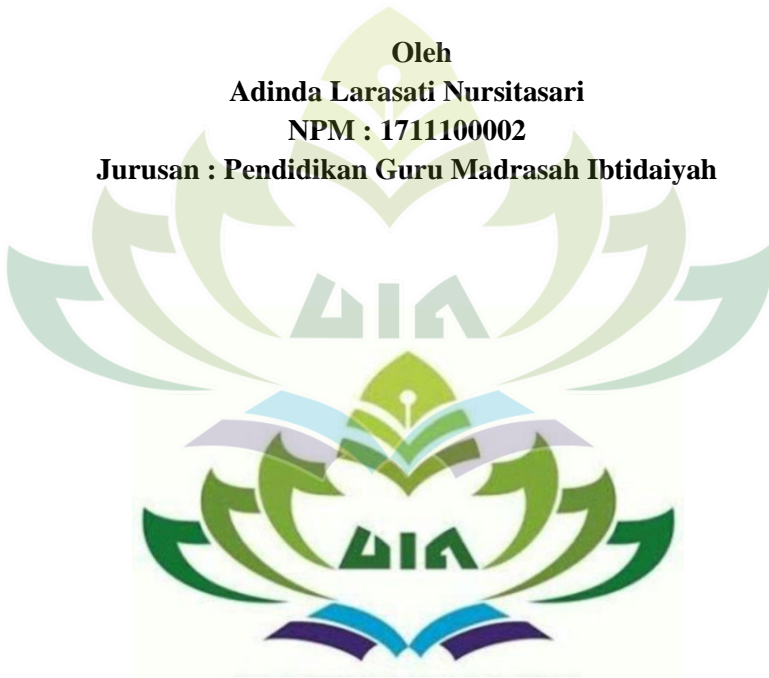


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE MODIFIKASI BERBASIS *ANDROID* UNTUK
SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh
Adinda Larasati Nursitasari
NPM : 1711100002
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2022 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE MODIFIKASI BERBASIS *ANDROID* UNTUK
SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

Adinda Larasati Nursitasari

NPM : 1711100002

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 1: Syofnidah Ifrianti, M.Pd.

Pembimbing 2: Yuli Yanti, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2022 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah pada saat pelaksanaan pembelajaran variasi media yang digunakan guru masih kurang. Media yang selama ini digunakan guru dinilai kurang praktis karena tidak dapat digunakan sewaktu-waktu oleh siswa. Secara umum siswa lebih tertarik pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas IV SD, mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi Berbasis *Android* berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, mengetahui penilaian siswa mengenai penggunaan Media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi Berbasis *Android* .

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) berdasarkan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu, *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, angket dan dokumentasi. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta diujicobakan dengan skala kecil dan skala besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dikembangkan melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; (2) tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 90% yang termasuk dalam kategori sangat layak, ahli media diperoleh rata-rata skor 92,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak; (3) penilaian siswa kelas IV SDN 3 Margodadi Lampung selatan diperoleh rata-rata skor 80 % yang termasuk dalam kategori Menarik (Layak) dan penilaian siswa kelas IV SDN 7 Bandar Jaya Lampung Tengah diperoleh rata-rata skor 76 % yang termasuk dalam kategori menarik (Layak). Sedangkan respon pendidik diperoleh sebesar 87,68 % dengan kriteria sangat Layak. Sehingga Media pembelajaran *Crossword Puzzle* modifikasi berbasis *Android* layak digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran tematik.

Kata Kunci: *ADDIE, Android , Crossword Puzzle Modifikasi, Media Pembelajaran.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Larasati Nursitasari
Npm : 1711100002
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi berbasis *Android* Untuk Siswa kelas IV SD” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2022
Penulis,



Adinda Larasati Nursitasari
NPM. 1711100002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Leikol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE MODIFIKASI
BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS
IV SD**

Nama : **Adinda Larasati Nursitasari**
NPM : **1711100002**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**


MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam
Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

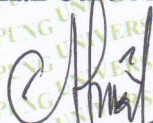
Pembimbing II


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP.19691003199702202


Yuli Yanti, M. Pd.I
NIP.

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP.196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE MODIFIKASI
BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS IV SD** disusun
oleh: **ADINDA LARASATI NURSITASARI, NPM. 1711100002**,
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI),
telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: Kamis/29
September 2022, Pukul: 10.00-12.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang
PGMI.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Erlina, M.Ag.

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd.

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd.

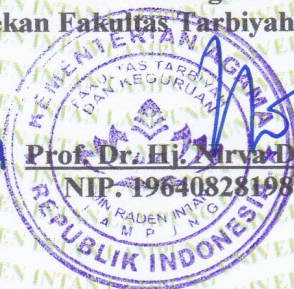
Penguji I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd.

Penguji II : Yuli Yanti, M.Pd.I.

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nurhidiana, M.Pd

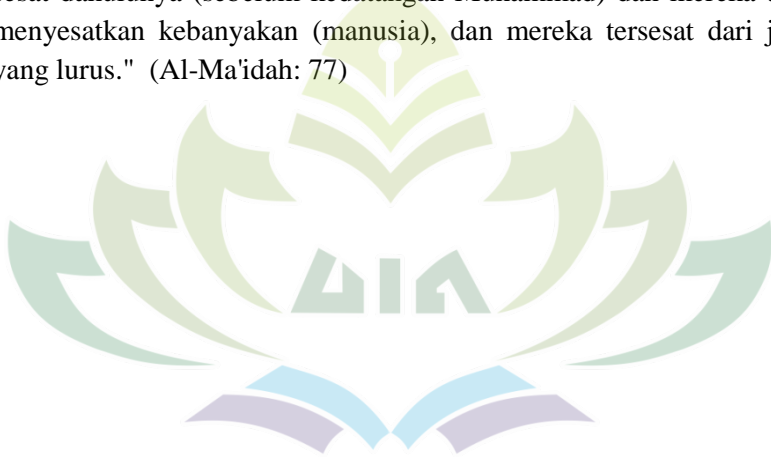
NIP. 196408281988032002



MOTTO

قُلْ يَا أَهْلَ الْكِتَابِ لَا تَغْلُوا فِي دِينِكُمْ غَيْرَ الْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعُوا
أَهْوَاءَ قَوْمٍ قَدْ ضَلُّوا مِنْ قَبْلُ وَأَضَلُّوا كَثِيرًا وَضَلُّوا عَنْ سَوَاءِ
السَّبِيلِ ﴿٧٧﴾

Artinya: "Katakanlah, 'Hai Ahli Kitab, janganlah kamu berlebih-lebihan (melampaui batas) dengan cara tidak benar dalam agamamu. Dan janganlah kamu mengikuti hawa nafsu orang-orang yang telah sesat dahulunya (sebelum kedatangan Muhammad) dan mereka telah menyesatkan kebanyakan (manusia), dan mereka tersesat dari jalan yang lurus.'" (Al-Ma'idah: 77)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.


Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Sebuah karya sederhana namun membutuhkan perjuangan dengan bangga skripsi ini penulis persembahkan dan dedikasikan sebagai bentuk rasa syukur, tanda cinta dan kasih sayang serta hormat yang tak terhingga kepada:

1. Ayahanda Agus Sulaeman dan Ibunda Nuraini tercinta yang telah melindungi, mengasuh, menyayangi dan mendidik saya sejak dari kandungan hingga dewasa. Senantiasa mendo'akan dan sangat mengharapkan keberhasilan saya. Berkat do'a restu keduanya sehingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini. Semoga semua ini merupakan hadiah untuk kedua orangtua saya.
2. Kakek tercinta Sugito dan Nenek Siti Nuryati (Almh), Kakek Hi. Kusnan (Alm) dan Nenek tercinta Hj. Sulastri yang telah mendo'akan dan memberikan nasihat kepada penulis.
3. Adikku Amalia Bunga Ramadhani dan Arjuna Yahya Sulaeman selalu mendo'akan yang terbaik dan selalu memberikan dukungan serta semangat yang tiada habisnya.
4. Mas Langgeng yang selalu mendukung dan mendampingi setiap langkahku, yang selalu memberikan semangat dan masukan dalam hal apapun.
5. Almamater hijauku, kebanggaanku fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Adinda Larasati Nursitasari lahir di Bandar Jaya Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung pada tanggal 10 Juli 1999, anak pertama dari pasangan sederhana bapak Agus Sulaiman dan ibu Nuraini.

Pendidikan dimulai dari taman kanak-kanak (TK) ABA Bandar Jaya Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah selesai pada tahun 2005, Sekolah Dasar Negeri (SDN) 7 Bandar Jaya Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah selesai pada tahun 2011, pendidikan SMP N 4 Terbanggi besar Kabupaten Lampung Tengah selesai pada tahun 2014, melanjutkan pendidikan di SMKN 2 Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung terdaftar sebagai mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dimulai pada semester 1 tahun akademik 1439H/2017M.



Lampung Tengah, 2022
Yang Menyatakan,

Adinda Larasari Nursitasari
NPM. 1711100002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas IV SD”. Shalawat beserta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya yang senantiasa menjadi panutan bagi umatnya.

Penulis berterimakasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam pembuatan skripsi ini. Hanya kepada Allah SWT penulis memohon semoga bantuan dan amal baik yang mereka berikan kepada penulis memperoleh pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
3. Deri Firmansyah, M. Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Yuli Yanti, M. Pd, i selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan, memotivasi sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Kepada kepala sekolah, staf SDN 3 Margodadi Lampung Selatan dan SDN 7 Bandar Jaya Lampung Tengah yang telah memberikan bantuan sehingga terselesainya skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat tercintaku Rieska Mercitha, Durotun Nasikha Rufaidah, Lisa Safitri, Ade Livia, Siti Nurhalimah, Lili Nur Indah Pratiwi, Via Cici Meilika, yang selalu memberikan semangat, dan

masuk dalam hal apapun selama diperkuliahan serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 khususnya kelas A prodi PGMI yang telah memotivasi dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi.
9. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis haturkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan umumnya dan pembaca khususnya.

Lampung Tengah,
Yang Menyatakan,

2022

Adinda Larasari Nursitasari
NPM. 1711100002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah	9
D. Batasan Masalah.....	9
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Pengembangan	10
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
I. Sistematika Penulisan	13
J. Spesifikasi Produk.....	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	15
1. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian media Pembelajaran	15
b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran	18
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	20
d. Prinsip pemilihan media pembelajaran	21
2. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Modifikasi berbasis <i>Android</i>	22
a. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i> (teka-teki Silang)	22
b. Kelebihan dan Kekurangan <i>Crossword Puzzle</i>	24

c.	Definisi <i>Android</i>	27
d.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Android</i>	28
e.	<i>Crossword Puzzle</i> Modifikasi Berbasis <i>Android</i>	29
3.	Pembelajaran Tematik	30
a.	Pengertian Pembelajaran Tematik	30
b.	Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	31
c.	Keunggulan Pembelajaran Tematik.....	32
B.	Kerangka Berpikir	33

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian.....	37
B.	Tempat Dan Waktu Penelitian	37
C.	Prosedur Penelitian Pengembangan	38
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	41
E.	Instrumen Penelitian.....	42
F.	Teknis Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian Dan Pengembangan Media Pembelajaran	47
1.	Analisis (Analysis).....	47
2.	Perancangan (Design).....	56
a.	Pembuatan Design Media (Storyboard)	56
b.	Penyusunan Materi, Latihan Soal, Dan Jawaban	56
c.	Pembuatan Gambar Dan Background	56
3.	Pengembangan (Development).....	57
a.	Pembuatan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	57
b.	Hasil Penilaian Angket Validasi	61
a)	Validasi Ahli Materi	61
b)	Validasi Ahli Media.....	64
4.	Implementasi.....	70
a.	Uji Coba Skala Kecil.....	71
b.	Uji Coba Skala Besar	72
c.	Uji Coba Pendidik.....	73
5.	Evaluasi.....	76
B.	Pembahasan.....	76
1.	Pengembangan Media <i>Crossword Puzzle</i> Modifikasi berbasis <i>Android</i>	76

2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Modifikasi Berbasis <i>Android</i>	78
a. Penilaian Ahli Materi	78
b. Penilaian Ahli Media.....	79
3. Respon Peserta Didik Dan Pendidik Terhadap Media <i>Crossword Puzzle</i> Modifikasi.....	79
4. Kelebihan Dan Kelemahan produk Crosword Puzzle Modifikasi	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

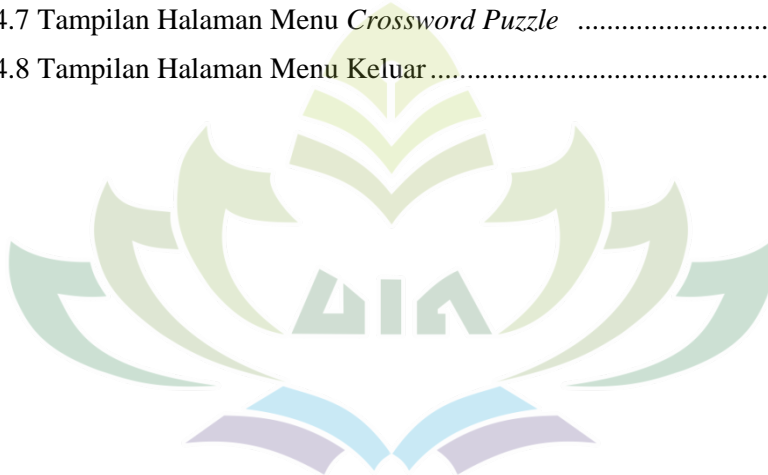


DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi.....	43
3.2 Kriteria Skor.....	44
3.3 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.....	45
3.4 Kriteria Respon Kemenarikan Peserta Didik	46
4.1 Sub Tema 1 Sumber Energi.....	50
4.2 Sub Tema 2 Manfaat Energi.....	51
4.3 Sub Tema 3 Energi Alternatif	52
4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	62
4.5 Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap 1	64
4.6 Saran dan Masukan Ahli Media	66
4.7 Hasil Revisi Desain	67
4.8 Hasil validasi Oleh Ahli Media Tahap 2.....	69
4.9 Hasil Uji Coba Skala Kecil	72
4.10 Hasil Uji Coba Skala Besar	73
4.11 Hasil Respon Pendidik	74

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Kerangka Berpikir	35
3.1 Tahapan ADDIE.....	38
4.1 Welcome Screen.....	57
4.2 Tampilan Halaman Menu Utama	57
4.3 Tampilan Halaman Menu Kompetensi.....	58
4.4 Tampilan Halaman Menu Materi	58
4.5 Tampilan Halaman Menu Video	59
4.6 Tampilan Halaman Menu Lagu Nasional.....	59
4.7 Tampilan Halaman Menu <i>Crossword Puzzle</i>	60
4.8 Tampilan Halaman Menu Keluar	60



DAFTAR GRAFIK

4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	63
4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	65
4.3 Hasil validasi Ahli Media Tahap 2.....	70
4.4 Hasil validasi Respon Pendidik.....	75
4.5 Perbandingan Hasil Uji Coba.....	80



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Surat Izin Pra Penelitian
Surat Balasan Melaksanakan Penelitian
Surat Izin Penelitian SDN 3 Margodadi
Surat Balasan Melaksanakan Penelitian SDN 3 Margodadi
Surat Izin Penelitian SDN 7 Bandar Jaya53
Surat Balasan Melaksanakan Penelitian SDN 7 Bandar Jaya
Nota Dinas

LAMPIRAN B

Surat Tugas Validasi
Berita Acara
Surat Pengantar Validasi Materi
Lembar Penilaian Ahli Materi
Surat Pengantar Validasi Ahli Media
Lembar Penilaian Ahli Media
Lembar Penilaian Pendidik
Angket Respon Peserta Didik

LAMPIRAN C

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2
Rekapitulasi Hasil Validasi Uji Coba Skala Kecil Peserta Didik
Rekapitulasi Hasil Validasi Uji Coba Skala Besar Peserta Didik
Rekapitulasi Hasil Uji Coba Pendidik
Dokumentasi Penelitian
Hasil Turnitin

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penegasan dari judul ini penelitian bermaksud untuk memberikan deskripsi yang berupa pengertian untuk menghindari kekeliruan dalam memahami makna yang terkandung dalam judul skripsi ini **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* MODIFIKASI BERBASIS *ANDROID* UNTUK SISWA KELAS IV SD”**. Peneliti akan memberikan penegasan dan batasan-batasan istilah yang digunakan dalam skripsi ini, yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media tidak dapat terlepas dari perkembangan dunia dan kebutuhan pembelajaran, saat ini cenderung dibutuhkan media yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun. pengguna media mengalami kesulitan membawa PC dan laptop dalam beberapa situasi sehingga dibutuhkannya alat yang lebih mudah dibawa, seperti *mobile phone* dan *gadget* untuk mengakses infotmasi. Terdapat beberapa aplikasi *Android* yang dapat dibuat oleh guru atau pendidik dalam rangka membantu penyampaian informasi kepada peserta didik

2. *Crossword Puzzle* Modifikasi

Crossword Puzzle Modifikasi adalah salah satu jenis permainan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang baik serta menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sesungguhnya, bahkan media *Crossword Puzzle* dapat melibatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. *Crossword Puzzle* Modifikasi bermanfaat untuk mengasah otak peserta didik, cara mainnya dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan

petunjuk. Tujuan permainan teka-teki silang adalah untuk menghilangkan atau mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi

3. *Android*

Android adalah alat atau ponsel cerdas yang terus berkembang yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan atau aktivitas keseharian manusia dengan jangkauan yang tidak terbatas oleh wilayah.

B. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan.¹ Dengan adanya pengaruh perkembangan teknologi dan keterampilan dan cara berpikir yang berbeda-beda, keterampilan berpikir kritis merupakan yang diharapkan dengan adanya teknologi dan globalisasi. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dimanfaatkan untuk pembaruan dalam proses belajar mengajar. Tidak menutup kemungkinan fasilitas di sekolah sesuai dengan perkembangan teknologi, dalam penggunaan fasilitas di sekolah di tuntut agar mampu menggunakannya.² Di era

¹Sudarsri lestari, "Peran Teknologi Dalam pendidikan Di Era Globalisasi", *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 2, ISSN: 2549-4821, E-ISSN: 2579-5694 (Juli-Desember 2018).

²Anisa Bahtiar, "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas XI Bisnis

modern saat ini, perkembangan teknologi tidak mungkin dihindari, perkembangan teknologi tersebut telah memasuki segala bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Pada tahap pendidikan usia sekolah dasar, siswa cenderung tertarik pada permainan yang menarik dan mudah untuk dimainkan. Bermain dengan belajar adalah sebuah hal yang menyenangkan bagi anak yang mana di zaman sekarang ini banyak game yang didesain edukatif yang dapat dimainkan di *Android* seperti permainan teka-teki silang.

Seiring berkembangnya teknologi permainan yang kita mainkan semakin beragam. Dari permainan yang dulunya petak umpet, kucing-kucingan, bermain gasing, gerobak sodor, dan lain-lain. Sekarang permainan sudah berubah menjadi permainan digital. Bermain game menjadi sarana populer oleh mereka dalam melarikan diri dari beratnya beban dalam hidup ini. Permainan dan hiburan yang mengasah fikiran yaitu teka-teki silang pada jaman dahulu yang sering dikemas dalam bentuk buku yang dijual di toko-toko dan di pedagang kaki lima. Bentuk teka-teki silang yang masih dalam bentuk buku tersebut tentunya kurang praktis. Agar lebih simple kini dikembangkan dalam bentuk permainan digital yang disesuaikan dengan berkembangnya teknologi *smartphone* salah satunya berupa sistem perangkat lunak *Android*.

Media tidak dapat terlepas dari perkembangan dunia dan kebutuhan pembelajaran, saat ini cenderung dibutuhkan media yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun. pengguna media mengalami kesulitan membawa PC dan laptop dalam beberapa situasi sehingga dibutuhkannya alat yang lebih mudah dibawa, seperti *mobile phone* dan *gadget* untuk mengakses infotmasi. Terdapat beberapa aplikasi *Android* yang dapat dibuat oleh guru atau pendidik dalam rangka

membantu penyampaian informasi kepada peserta didik.³

Salah satu keefektifan dalam proses belajar mengajar juga didukung dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, agar interaksi antara guru dan peserta didik berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, guru perlu mengembangkan media yang berinovasi dan bervariasi, guru dapat mengembangkan media konvensional dengan media yang baru, untuk menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar. Sebelum menggunakan media yang baru guru harus menguasai tentang media tersebut terlebih dahulu agar informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

Media pembelajaran ini berkaitan dengan Q.S An-Nahl ayat 89:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ ۗ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya: “Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan kami turunkan Kitab (Al-Quran) kepadamu untuk menjelaskan dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (Muslim)”. (Q.S. Al-Nahl [16]: 89)

Ayat di atas berkaitan dengan manusia untuk membuat media pembelajaran agar mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. sebagaimana Allah menurunkan Al-Qur'an kepada umat Muslim melalui Nabi Muhammad yang digunakan sebagai pedoman hidup. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini termasuk dalam kriteria

³Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 104.

media pendidikan, hal ini dikarenakan media ini sangat simple dan fleksibel, selain itu media *Crossword Puzzle* ini juga bisa diakses kapan saja dan dimana saja karena dibuat dengan menggunakan website.

Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membantu siswa menerima pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran.⁴ Pengadaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan peralatan yang tersedia disekitar, salah satunya adalah telepon seluler berotak pintar atau yang sering disebut dengan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* di masa sekarang ini seolah telah menjadi kebutuhan, baik untuk orang dewasa, pelajar, ataupun anak-anak.

Menurut Rudi Sisilana dan Cepi Riyana bahwa salah satu prinsip pemilihan media pembelajaran adalah kesesuaian fasilitas. Akan tetapi, *smartphoneAndroid* sebagai salah satu fasilitas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal oleh siswa. Media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone Android* dapat dipadukan dengan permainan yang dapat mengaktifkan siswa dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SDN 3 Margadadi Lampung Selatan dan SDN 7 Bandar Jaya Lampung Tengah pada pendidik guru kelas IV diperoleh informasi bahwa variasi media pembelajaran yang digunakan guru kurang optimal,. kegiatan pembelajaran tersebut menjadi cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa cepat bosan. pendidik belum memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran secara maksimal. Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar, pendidik hanya menggunakan media

⁴Deasy Ningsiati dan Untung Nopriansyah, " *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Berbasis Macromedia Flash*", Jurnal Trampil, Vol. 8 No 1, Print ISSN: 2355-1925, Online ISSN: 2589-8915 (2021), h. 19-26.

cetak berupa media gambar. Tetapi pembelajaran secara daring dimasa pandemi saat ini media dalam bentuk cetak masih sulit digunakan saat proses pembelajaran dan kurang efektif dalam penggunaannya. Dimasa pandemi saat ini pembelajaran dilakukan hanya melalui grup whatsapp saja sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Media yang selama ini digunakan guru dinilai kurang praktis karena tidak dapat digunakan sewaktu-waktu oleh siswa. Oleh karena itu perlu adanya inovasi media pembelajaran yang praktis sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara umum siswa lebih tertarik pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih tertarik dengan media permainan sehingga tidak monoton pada saat pembelajaran dan tidak membosankan serta yang bisa digunakan belajar secara mandiri dirumah ataupun sekolah. Kemudian media gambar tidak bisa mewakili materi yang akan disampaikan ke peserta didik, Materi yang dibuat oleh guru yang kemudian dijelaskan menggunakan media gambar adalah pokok-pokok materi yang sudah disusun sedemikian rupa sehingga mudah diterima oleh peserta didik. Namun ketika materi selesai disampaikan peserta didik mencatat isi materi tersebut dan mengerjakan soal-soal yang ada dibuku. Dalam media yang digunakan belum terdapat soal-soal latihan yang dapat membantu peserta didik lebih memahami soal-soal yang mereka kerjakan, disamping itu pula peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang berkaitan dengan istilah-istilah ataupun bahasa ilmiah. Dari pengamatan peneliti peserta didik lebih menyukai media yang berupa permainan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Media gambar juga kurang bisa digunakan belajar secara mandiri karena media gambar juga harus ada yang menuntun yaitu pendidik.

Maka peneliti mencoba berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* . Menurut teori Danang Irawan

media *Crossword Puzzle* memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan daya ingat, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisa, menghibur, merangsang aktivitas. Karena dengan media pembelajaran yang baru ini peserta didik dapat belajar mandiri, kapan saja dan dimana saja dengan waktu yang banyak, selain itu juga media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membantu peserta didik dalam mengingat kembali kata-kata yang sulit dipahami, maka sangat sesuai digunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja. Peneliti mencoba berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berupa media pembelajaran tematik melalui media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* . Bentuk *Crossword Puzzle* Modifikasidi desain berupa aplikasi yang nantinya dapat diakses di *Android* . Media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini memiliki kelebihan dalam pembelajaran, selain sifatnya yang khas media pembelajaran *Crossword Puzzle* juga dapat merangsang konsentrasi dan daya saing peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* bisa digunakan untuk evaluasi kepada peserta didik dan dapat dikerjakan secara kelompok maupun individu. Menerapkan media pembelajaran baru pada sebuah proses pembelajaran akan menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi ini diharapkan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, karena media ini dalam pelaksanaannya, peserta didik diajak untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *Crossword Puzzle* Modifikasi sehingga materi yang telah diajarkan nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi juga dapat membuat peserta didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Peserta

didik kelas IV dan pembelajaran sekarang dilakukan secara daring, peserta didik butuh media yang bisa dibuat belajar secara mandiri, yang menarik, yang kreatif.

Crossword Puzzle Modifikasi adalah salah satu jenis permainan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang baik serta menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sesungguhnya, bahkan media *Crossword Puzzle* dapat melibatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.⁵*Crossword Puzzle* Modifikasibermanfaat untuk mengasah otak peserta didik, cara mainnya dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.⁶ Tujuan permainan teka-teki silang adalah untuk menghilangkan atau mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi. Menurut Zaini dkk menyatakan bahwa teka-teki silang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi pembelajaran yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan teka-teki silang dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif. Media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) memiliki keunggulan yaitu (1) dapat bermanfaat untuk mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan ilmu pengetahuan kepada siswa; (2) dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran; (3) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa; (4) dapat memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan; (5) dapat menghilangkan rasa bosan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar (Melvin Siberman). Oleh karena itu, media

⁵Nur Afiah dan Durinta Puspari, “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di SMKN 1 Surabaya”, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, Vol. 07 No. 01 (2019), hal. 75-79.

⁶Sri Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang”, Jurnal Pendidikan Tata Negara (JPTN), Vol. 06 No. 04, ISSN: 2337-6708 (2018), h. 199.

pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi perlu dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran.

Menurut penjabaran sebelumnya, sehingga peneliti membuat penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi berbasis *Android* untuk kelas IV tema 2 tentang selalu berhemat energi.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran.
2. Adanya permainan yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.
3. Permainan *Crossword Puzzle* Modifikasi yang masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Belum adanya media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi berbasis *Android* untuk pembelajaran tematik.

D. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, dan dana, agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka ruang lingkup yang akan diteliti dibatasi pada pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi dalam penambahan video dan lagu wajib nasional Berbasis *Android* mata pelajaran Tematik tema 2 tentang selalu berhemat energi untuk siswa Kelas IV SD.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* untuk siswa kelas IV SD berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli teknologi dan ahli Bahasa?
3. Bagaimanakah Respon Pengguna dan Respon Peserta Didik mengenai media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* ?

F. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengembangkan *Crossword Puzzle* ModifikasiBerbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* untuk kelas IV SD berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli teknologi dan ahli bahasa.
3. Mengetahui respon pengguna dan respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* .

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.
- 2) Sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi supaya menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mendapat pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya yang berhubungan dengan pengembangan media *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* kelas IV SD yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maftakhun tahun 2020 dengan berjudul “Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis *Android* pada mata pelajaran bahasa indonesia”.⁷ Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Maftakhun dengan peneliti yaitu pada materinya dan pengembangan mediana karena peneliti mengembangkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android*

⁷Maftakhun, “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”, (Salatiga: Skripsi IAIN Salatiga, 2020).

untuk siswa kelas IV SD.

Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Zakiatul Mu'arofah tahun 2020 melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* Pada Materi Organ Pernapasan MakhluK Hidup".⁸ Perbedaan penelitian yang dilakukan Zakiatul Mu'arofah dengan peneliti yaitu pada materinya dan pengembangan medianya karena peneliti mengembangkan media *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* untuk siswa kelas IV SD.

Selanjutnya ditahun 2017 penelitian dilakukan oleh Retno Kurniasih dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan Untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018".⁹ Yang membedakan penelitian yang dilakukan Retno Kurniarsih yaitu pada materi dan pengembangan medianya karena peneliti mengembangkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasiberbasis *Android* untuk siswa kelas IV SD.

Kemudian tahun 2018 Nanda siti Adi Utami melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif *Crossword Puzzle* Akuntansi Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang Tahun 2017/2018".¹⁰ adapun yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Siti Adi Utami yaitu pada materi dan jenjang pendidikan dimana penelitian sebelumnya mengenai Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2

⁸Zakiatul Mu'arofah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* Pada Materi Organ pernapasan MakhluK Hidup", (Salatiga: Skripsi IAIN Salatiga, 2020).

⁹Retno Kurniarsih, "Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan Untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018", (Yogyakarta: Skripsi UNY, 2017).

¹⁰Nanda Siti Adi Utami, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif TeKa-Teki Silang Akuntansi Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang", (Magelang: Skripsi UNY, 2018).

SMK Negeri 2 Magelang sedangkan peneliti pada materi pembelajaran tematik di SD.

Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu Pengembangan Media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi Berbasis *Android* untuk Kelas IV SD. *Crossword Puzzle* yang akan peneliti buat yaitu *Crossword Puzzle* Modifikasi, karena selama ini yang sudah ada tekateki silangnya belum ada yang modifikasi. Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya keunggulan pada pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi berbasis *Android* ini terletak pada penggunaan media yang mudah digunakan dan bisa dipakai dimana saja karena penggunaan *Android* yang praktis. Selain itu, keunggulan pada media pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi berbasis *Android* ini terdapat modifikasi dalam penambahan video dan lagu wajib nasional sehingga tidak membuat peserta didik merasa bosan saat mengerjakan soal-soal tematik yang ada di *Crossword Puzzle* modifikasi.

I. Sistematika Penulisan

Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat dengan mudah menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk dengan mudah berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas. Oleh sebab itu, kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran tematik.

Media *Crossword Puzzle* modifikasi dapat dikembangkan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran agar lebih menarik dan mudah diingat oleh peserta didik. Penyajian dengan media permainan sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai media dalam bentuk permainan dan tampilan interaktif yang didalamnya disertai dengan penjelasan video materi yang menarik juga

lagu-lagu wajib nasional yang membantu peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.

Pengembangan media *Crossword Puzzle* modifikasi berbasis *Android* diharapkan diterima baik oleh guru maupun siswa, dapat meningkatkan daya ketertarikan peserta didik, serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajarannya sehingga mendapat hasil pembelajaran secara maksimal.

J. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan untuk siswa.
- b. Guru/Pendidik menjelaskan tentang Nama dan Tujuan Media.
- c. Guru/Pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membagi kelompok.
- d. Setelah selesai materi Guru/Pendidik melakukan evaluasi dengan menggunakan permainan *crossword Puzzle* modifikasi berbasis *Android*.
- e. Evaluasi dilakukan untuk melatih daya ingat peserta didik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin (*medium*) yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah prantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlack & Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹¹ Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* (perantara) yang artinya sarana komunikasi. Media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari sebuah sumber kepada sebuah penerima.¹² Penggunaan media dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan oleh pengajar. Artinya, jika guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran pun tidak dikatakan gagal, karena yang utama dalam proses pembelajaran adalah anak dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Media pembelajaran terdapat pada cara

¹¹Moh. Zaitul Rosyid, Halimatus Sa'diyah dan Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 3.

¹²Zaki Alfuad, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 1.

menggunakan suatu benda dan peristiwa untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Maksudnya, segala bentuk benda dan peristiwa yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran.¹³

Batasan lain telah dikemukakan pula oleh para ahli dan lembaga di antaranya berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹⁴ Definisi media pembelajaran atau *instructional media* yang dikemukakan oleh Heinich dkk, yaitu sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar. Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disebut dengan istilah media pembelajaran. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien.¹⁵ Menurut Flemming bahwa media sering juga disebut dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Menurut Bahri dalam Ahmad Susanto media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah untuk membantu pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik seperti buku, televisi, komputer, koran, foto, grafik, dan sebagainya.

¹³Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang: CV Graha Edu, 2021), h. 20.

¹⁴Zaki Alfuad, h. 2.

¹⁵Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Edisi Kedua*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), h. 15.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Briggs media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Menurut Kustandi dan Stjipto, media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa.¹⁶ Sehingga proses pembelajaran berjalan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ
 عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
 عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٤﴾

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia

¹⁶Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), h. 3-4.

dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS.Al-Alaq 1-5).

Ayat di atas membuktikan bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat kita lihat pada kata “ *bilqalam*” dalam ayat 4, yang artinya dengan perantara *qalam* (pena) maksud dari kata tersebut adalah Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan manusia dengan menggunakan pena (baca-tulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah sarana perantara atau alat yang digunakan seorang pendidik untuk mempermudah saat proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Levic & Lentz yang dikutip oleh Kustandi dan Sucipto adalah sebagai berikut.

1) Fungsi atensi

Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media dapat dilihat dari tingkat

kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹⁷

Sudjana dan Riva'i mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati,

¹⁷Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), h. 61-62.

melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.¹⁸

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan klasifikasi media pembelajaran menurut Taksonomi Leshin, dkk dalam Azhar Arsyad.

1) Media berbasis manusia

Media ini bertujuan untuk mengubah sikap atau memantau pembelajaran siswa dengan terlibat secara langsung.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetak yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.

4) Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk mediasinya. Salah satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan *storybord*.

¹⁸Ani cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 26.

5) Media berbasis komputer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI "*Computer Asisted Instruction*". CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi bukan penyampaian utama materi pembelajaran.¹⁹

Menurut Jamil Suprihatiningrum secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, sebagai berikut:

- 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar secara diam.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang menampilkan suara beserta gambar.

d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media menurut Ibrahim menyatakan beberapa pedoman yang dapat digunakan untuk memilih media pembelajaran antara lain.

- 1) Memilih media harus berdasarkan tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

¹⁹Moh. Zaitul Rosyid, Halimatus Sa'diyah dan Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), 10.

- 3) Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaannya dan penggunaannya.
- 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau waktu, tempat, dan situasi yang tepat.
- 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

2. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi berbasis *Android*

a. Pengertian *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Teka-teki silang pertama kali muncul pada 14 september 1890 di majalah italia. Teka-Teki sederhana ini dirancang oleh Gluseppe Airoldi dan diberi nama *Per Passare il Tempo* (untuk mengisi waktu). Teka-teki Airlordi berupa kotak 4x4 tanpa kotak hitam dan berisi petunjuk horizontal dan vertikal. Pada 21 Desember 1913, Arthur Wynne, seorang wartawan dari Liverpool, Inggris, menerbitkan sebuah teka-teki “*Word-Cross*” di surat kabar *New York World* edisi minggu. Teka-teki ini dianggap sebagai Teka-teki silang pertama didunia, dan Wynne sebagai penemunya. Teka-teki silang Wynne berbeda dengan teka-teki silang yang banyak dijumpai saat ini. Teka-teki silang ini tidak memiliki kotak-kotak hitam dan diatur dalam bentuk belah ketupat. Satu-satunya petunjuk dalam teka-teki silang ini adalah kata “FUN” yang menjadi pangkal dipecahkannya kata-kata lain sesuai petunjuk dalam beberapa kalimat bernomor dibawahnya. Oleh karena itu, teka-teki silang pertama kali di dunia milik Wynne ini lebih dikenal sebagai *Fub’s Word-Cross Puzzle*. Kemudian, berubah nama menjadi

“Crossword”.²⁰

Berdasarkan kamus bahasa Inggris-Indonesia pengertian Cross adalah persilangan, kemudian Word adalah kata dan Puzzle adalah teka-teki. Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah teka-teki silang. Teeka-teki ini dapat juga diartikan sebagai permainan, dimana permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa.

Teka-teki adalah menebak padanan kata sesuai jumlah kotak yang disediakan. Permainan ini berguna untuk olah pikir siswa dalam memahami sebuah istilah, dengan melacak kata demi kata yang sesuai dengan ungkapan dalam perintah teka-teki silang.²¹ *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, metode ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman (2012) pada *active learning* bagian empat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”. Teeka-teki silang merupakan bentuk teknik permainan kata yang dapat dipelajari dengan kosakata anak-anak, permainan ini sangat menyenangkan para siswa, mendorong mereka kreatif. Teeka-teki silang ialah sebuah permainan dengan cara bermain mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk suatu kata yang sesuai dengan petunjuk soal. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan bentuk permainan yang sering dijumpai/dimuat dimajalah dan koran. Teeka-teki silang yang semula hanya untuk mengisi waktu luang,

²⁰Danang Irawan S, *Utak Atik Otak TTS & Sudoku*, (Jakarta: Puspa Swara, 2015), hal. 2-4.

²¹Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), hal. 55.

dapat digunakan untuk media latihan soal bagi siswa. Teka-teki silang dapat dimainkan/diisi secara individu maupun berkelompok. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mengasah kemampuan berfikir secara cermat. Media ini juga sangat menyenangkan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran karena para peserta didik bisa berpartisipasi aktif sejak awal.²²

b. Kelebihan dan Kekurangan *Crossword Puzzle*

Kelebihan dari teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) adalah sebagai berikut.

- 1) Tidak membutuhkan media yang rumit dan mahal.
- 2) Melatih ketelitian peserta didik dalam menjawab dan menyusun kata.
- 3) Dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar.
- 4) Dapat bermanfaat untuk mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan ilmu pengetahuan kepada siswa.
- 5) Dapat mengembangkan kemandirian siswa.
- 6) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa.
- 7) Adanya persaingan sehat antar siswa.
- 8) Dapat memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan.
- 9) Dapat menghilangkan rasa bosan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

²²Isnu Hidayat, *50 Strategi Pembelajaran Populer*, (Yogyakarta: DIVA press, 2019), h. 70.

Di samping memiliki banyak kelebihan, *crossword puzzle* juga memiliki kelemahan yaitu 1) huruf-huruf tertentu pada setiap jawaban berkaitan dengan jawaban lain sehingga peserta didik akan merasa kesulitan ketika tidak mampu menjawab salah satu pertanyaan karena akan berpengaruh terhadap pertanyaan lain, 2) hanya bisa dipraktikkan di akhir pembelajaran sebagai evaluasi akhir pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.²³ Setiap jawaban pada *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) hurufnya ada yang berkesinambungan, sehingga siswa akan merasa bingung apabila tidak dapat menjawab salah satu soal. Hal tersebut akan berpengaruh pada jawaban dari soal yang lainnya. Selain itu, *Crossword Puzzle* memiliki kelemahan yaitu dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan dan minat partisipasi dalam kegiatan pembelajaran kurang, tugas siswa dapat dikerjakan orang lain

Manfaat dari pembelajaran dengan *Crossword Puzzle* antara lain:

a. Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilih-milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang anak.

b. Belajar klasifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, nama

²³*Ibid*, h. 72.

seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketika anak disodori teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

c. Mengembangkan kemampuan analisa

Hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan mana yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

d. Menghibur

Ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada.

e. Merangsang kreativitas

Secara tidak langsung anak akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, anak dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

Manfaat Mengisi *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) antara lain:

- 1) Memperoleh hadiah.
- 2) Mengetahui kosakata yang jarang muncul dalam keseharian.
- 3) Menambah kosa kata bahasa asing.
- 4) Menambah wawasan.
- 5) Melatih kemampuan problem solving.
- 6) Memopulerkan istilah-istilah baru.
- 7) Melatih daya kritis dan mengasah keingintahuan.²⁴

c. Definisi *Android*

Android adalah alat atau ponsel cerdas yang terus berkembang yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan atau aktivitas keseharian manusia dengan jangkauan yang tidak terbatas oleh wilayah. *Android* adalah nama dari salah satu varian sistem operasi yang berbasis *linux* yang khusus diperuntukkan untuk perangkat telepon seluler dengan fitur layar sentuh (*touchscreen*), contohnya seperti *smartphone* serta tablet.²⁵ *Android* adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang awalnya dikembangkan oleh Inc. *Android* terdiri dari system operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* adalah istilah dalam bahasa inggris yang berarti robot yang menyerupai manusia. Pada tahun 2005, Google secara resmi telah membeli *Android*, sehingga pengembangan *Android* sepenuhnya berada di tangan Google. Dalam proses pengembangan

²⁴Danang Irawan Sopyan, h. 8-9.

²⁵Madcoms, *Memfaatkan Aplikasi Pendukung Android Pada Sistem Operasi Windows*, (Yogyakarta: Andi, 2018), h. 2.

sistem *Android* , dibentuklah organisasi Open Hanset Alliance. Google merilis *software* open source untuk *Android* , sehingga dapat berkontribusi untuk mengembangkan *Android* .²⁶ Ionic dapat digunakan untuk membuat aplikasi untuk berbagai platform yaitu *Android* , *IOS* dan *Windows*. Untuk dapat mem-build aplikasi pada platform tertentu, harus menambahkan daftar platform ke aplikasi *Ionic*.²⁷ Sugeng Purwanto, Heni Rahmawati, dan Achmad Thermizi menyatakan bahwa *Android* merupakan suatu *Software* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi ini. *Android* merupakan suatu sistem operasi yang dapat diilustrasikan sebagai pengguna dapat berinteraksi dengan *deviceny*a dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device* tersebut.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Android*

Berikut beberapa kelebihan *Android* :

- 1) Sangat mudah mengoperasikan *Smartphone Android* .
- 2) Banyak Fitur
- 3) Dari segi tampilan, *Android* tidak kalah bagusnya dengan OS lain.
- 4) Operating system dibuat oper source untuk pengembangan.
- 5) Aplikasi yang gratis hingga berbayar, dan bisa di download di google play²⁸

²⁶Eko Budi Setiawan dan Angga try Ramdany, *Membuat Aplikasi Android , Web Dan Web Service*, (Bandung: Informatika Bandung, 2019), hal. 2.

²⁷Rohi Abdulloh, *Mudah Membuat Aplikasi Android Dengan Ionic 3*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018), h. 122

²⁸Eko budi Setiawan Dan Angga Try Ramdany, h. 3.

Android telah mengalami pembaharuan, hal ini dikarenakan untuk mengembangkan fitur *Android* sesuai dengan perkembangan zaman.

Selain memiliki kelebihan, *Android* juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan dari *Android* yaitu:

- 1) *Android* selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem *Android* sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
- 2) Banyaknya iklan yang terpampang di atas atau di bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan tersebut cukup mengganggu.
- 3) Baterai yang cepat habis.

e. ***Crossword Puzzle* Modifikasi Berbasis *Android***

Crossword Puzzle berbasis *Android* merupakan suatu media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *Android* dengan mengadaptasi *Crossword Puzzle* Modifikasi (teka-teki silang) untuk Kelas IV SDN 3 Margodadi Lampung Selatan. Media pembelajaran ini merupakan inovasi dari media pembelajaran yang bersifat praktis sehingga dapat digunakan oleh siswa di manapun dan kapan pun sebagai sumber belajar. *Crossword Puzzle* Modifikasi ini berisi materi tematik tema 2 tentang selalu berhemat energi dan berisi soal latihan dalam bentuk teka-teki silang.

Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi *Crossword Puzzle* tersebut dengan penambahan video dan lagu wajib nasional. Modifikasi merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru sebagai usaha dan upaya yang baik dengan tidak meninggalkan esensi dari topik pembelajaran yang disaratkan dalam kurikulum. Dalam penelitian ini media *Crossword Puzzle* Modifikasi merupakan

suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran tematik. Media *Crossword Puzzle* Modifikasi ini memiliki sifat yang mengoptimalkan belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada kurikulum 2013 pola tematik terpadu diterapkan di kelas satu hingga di kelas enam.

Tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menggunakannya. Sedangkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu. Menurut Poerwadarminta pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.²⁹ Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal.

Dari paparan di atas maka pembelajaran tematik adalah penggabungan dari beberapa mata pelajaran

²⁹Muhammad Shaleh Assingkily, Dkk, *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang Sd/Mi*, (Yogyakarta: K-Media, 2019). Hal. 7.

yang meliputi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Bahasa Indonesia, Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP), Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (PJOK).³⁰ Pada penelitian ini pembelajaran tematik yang akan diambil oleh peneliti yaitu kelas V tema 2.

b. Karakteristik pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Menurut prastowo ada 18 macam karakteristik yang perlu diketahui guru, yaitu:

- a. Adanya efisiensi atau ketepatan,
- b. Kontekstual,
- c. Berpusat pada peserta didik,
- d. Memberikan pengalaman langsung,
- e. Pemisahan mata pelajaran yang kabur,
- f. Holistik atau menyeluruh,
- g. Fleksibel,
- h. Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik,
- i. Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhanpeserta didik SD/MI,
- j. Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhanpeserta didik,
- k. Kegiatan belajar akan lebih bermakna,
- l. Mengembangkan keterampilan berpikir,
- m. Menyajikan kegiatan belajar yang sesuai dengan permasalahan,

³⁰Maulana Arafat Rubis & Nasran Azizam, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019). Hal. 94-95.

- n. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik,
- o. Aktif,
- p. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar,
- q. Mengembangkan komunikasi peserta didik,
- r. Lebih menekankan proses teimbang hasil.³¹

Selain itu, menurut Depdiknas pembelajaran tematik memiliki karakteristik:

- a. Berpusat pada siswa (*student centre*), sedangkan guru lebihbanyak berperan sebagai fasilitator.
- b. Memberikan pengalaman langsung, siswa dihadapkan padasesuatu yang nyata (konkret).
- c. Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan siswa.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, sehingga siswa mampu memahami konsep-konsep secara utuh.
- e. Bersifat fleksibel, guru dapat , mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya.
- f. Menggunakan pripsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAIKEM, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, fektif, dan menyenangkan.³²

c. Keunggulan pembelajaran tematik SD/MI

Menurut Rusman pembelajaran tematik memiliki keunggulan antara lain:

- a. Pengalaman kegiatan belajar sangat relavan dengan tingkatperkembngan dan kebutuhan peserta

³¹Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian)*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2018). Hal. 32.

³²Sulhan, Ahmad & Ahmad Khalakul Khairi, *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Mataram: CV. Sanabil, 2019). Hal. 15-17.

- didik sekolah dasar.
- b. Kegiatan yang dipilih dalam melaksanakan tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
 - c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
 - d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
 - e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis atau umum sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
 - f. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.³³

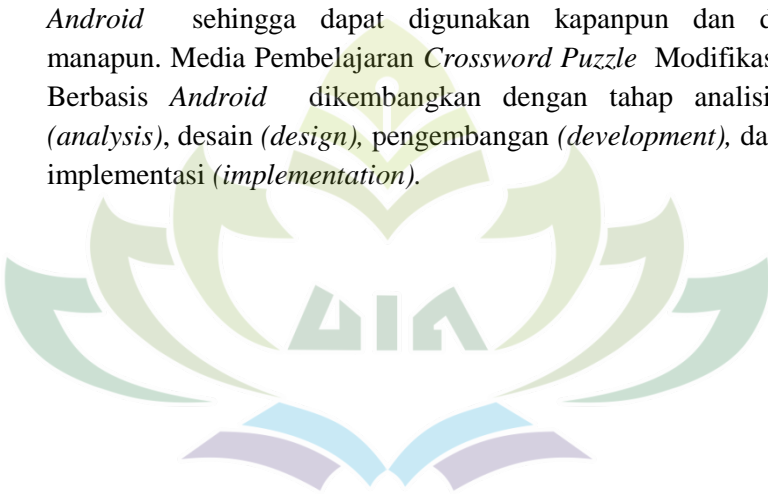
B. Kerangka Berpikir

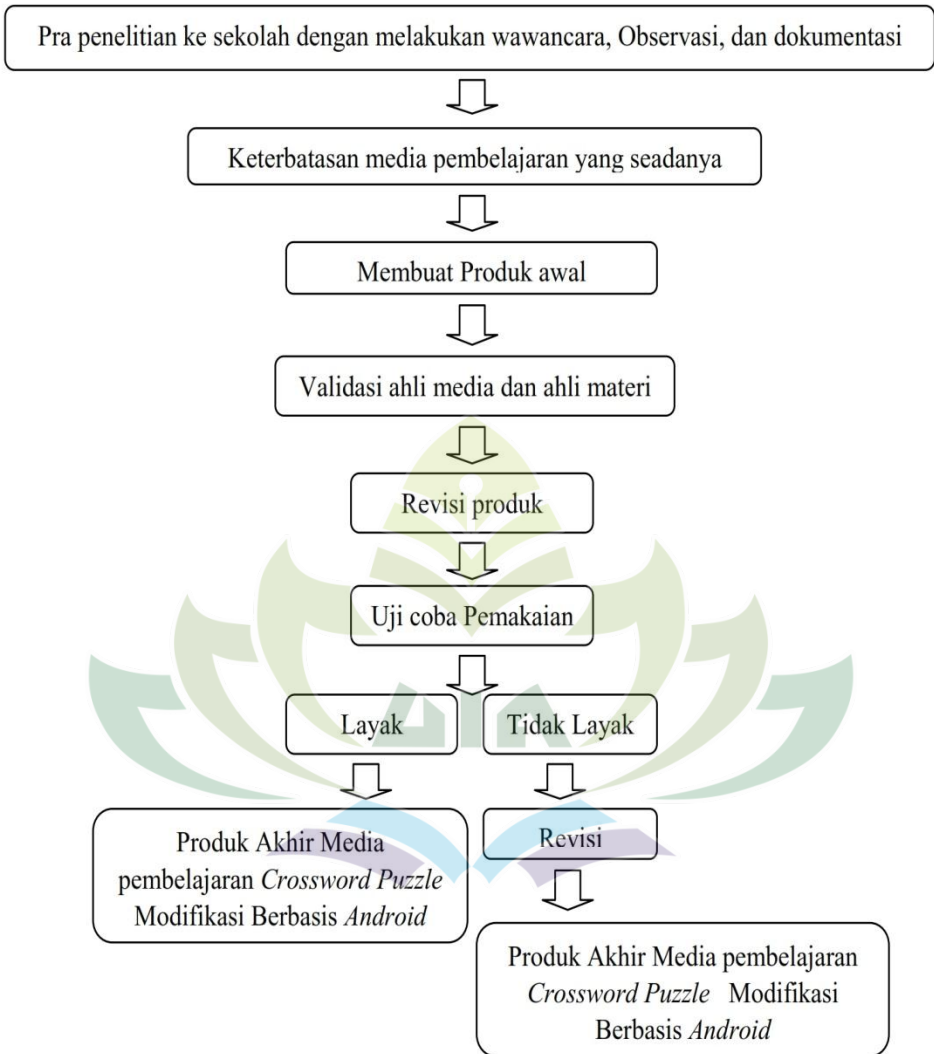
Media merupakan sarana atau suatu perantara yang dapat digunakan oleh guru sebagai pemberi pesan kepada siswa sebagai penerima pesan untuk mencapai suatu tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan media cetak berupa media gambar. Tetapi pembelajaran secara daring dimasa pandemi saat ini media dalam bentuk cetak masih sulit digunakan saat proses pembelajaran dan kurang efektif dalam penggunaannya. Media yang selama ini digunakan guru dinilai kurang praktis karena tidak dapat digunakan sewaktu-waktu oleh siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran yang inovatif sangat bervariasi untuk

³³Andi Pastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2016). Hal. 69.

dapat dikembangkan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *Android*. Media pembelajaran berbasis *Android* merupakan salah satu wujud pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Media berbasis *Android* ini dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar siswa. Media tersebut dapat dipadukan dengan sebuah permainan yang mendidik, salah satunya *Crossword Puzzle* Modifikasi (teka-teki silang). Teka-teki silang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan dan konsentrasi. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi Berbasis *Android* diharapkan mampu menjadi media alternatif yang dapat diterima baik oleh guru maupun siswa. media ini berbasis *Android* sehingga dapat digunakan kapanpun dan di manapun. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Modifikasi Berbasis *Android* dikembangkan dengan tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*).





Gambar 2.1
Gambar Kerangka Berpikir

