

Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Maftakhun

Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga, Indonesia

Corresponding Author ✉ maftakhun22@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the needs, form, and effectiveness of developing android learning media with crossword puzzles, which are carried out by (a) conducting preliminary research, (b) carrying out planning (defining abilities, formulating goals, determining materials and sequence of learning, (c) Develop learning media with gold proshow, (d) Material expert test and media expert test, (e) Small-scale initial and revised field testing, (f) Large-scale and final revision tests, (g) application in learning. This type of research used in this research is Research and Development (R&D). Research and development (R&D) is a research strategy or method. The subjects in this study were all grade IV students at MI SalamsariKeduTemanggung Regency, totaling 20 MI students. The results and objectives of this study were the average pre-test (before using the media) was 71.75, while the average post-test (after using the media) was 83. According to the calculation of the paired t-test test the result was $t_{count} (5,039) > t_{table} (2,093)$, it can be concluded that the learning media of crossword puzzles has a significant influence on Indonesian language learning outcomes for Grade IV MI Salamsari students. Increased learning outcomes prove if there are differences between Indonesian learning outcomes before and after using an Android-based learning media using crosswords.

Keywords: *Development Learning Media, Learning Teka Teki Silang, Learning Based-Android*

ARTICLE INFO

Article history:

Received

February 09,
2022

Revised

July 26, 2022

Accepted

August 02, 2022

How to cite

Maftakhun, M.,(2022).Pengembangan Media PembelajaranTekaTeki Silang berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(2). 229-240

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Aktivitas pengajaran bahasa Indonesia sebagai inti proses pendidikan(Huda et al., 2015) tidak berjalan sewajarnya. Guru, sebagai salah satu pemegang utama pengajaran bahasa, lebih banyak terpaku pada buku paket (*text book oriented*) (Tarigan, 1986). Selain itu, pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran masih sangat minim(Husna Nashihin, 2019b), seperti media pembelajaran, media permainan, dan lain sebagainya.

Proses belajar mengajar ada dua unsur(Sadiman, 2014) yang sangat penting, yaitu: 1) Metode pengajaran dan 2) Media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai(Husna Nashihin, 2019c), meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan, jenis,

tugas dan respon, yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran serta karakteristik siswa(Husna Nashihin, 2019a). Salah satu fungsi utama media pengajaran (Lu'um, 2017) adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi dan lingkungan belajar yang ditata rapi dan diciptakan oleh guru.

Perkembangan teknologi Seiring berjalannya waktu menjanjikan kemudahan-kemudahan dalam beraktifitas. Dunia pendidikan juga tak luput dari sentuhan kemajuan teknologi(Husna Nashihin, Anisatul Baroroh, et al., 2020). Segala informasi begitu cepat dan mudah didapatkan melalui layanan internet(Husna Nashihin, Rani Efendi, et al., 2020). Saat ini layanan internet tidak hanya diakses melalui komputer atau laptop(Wulandari et al., 2019). Internet juga dapat diakses menggunakan handphone, yang tentunya lebih memberikan kemudahan bagi pengguna.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi(Hafniati et al., 2021). Android saat ini merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan pada ponsel mulai dari kelas low end hingga high end(Gunawan et al., 2021). Ini dikarenakan kebijakan yang diterapkannya sehingga siapapun boleh menggunakannya untuk menjalankan ponsel mereka. Pada saat perilis perdana android, 5 November 2007, android bersama Open Handset Alliance(Husna Nashihin, Anisatul Baroroh, et al., 2020) menyatakan mendukung pengembangan open source pada perangkat mobile(Celusnak, 2016). Di lain pihak, google merilis kode-kode android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan open platform perangkat seluler.

Sejak saat itu android mulai diminati oleh banyak kalangan. Hal ini dikarenakan user atau pengguna Android juga dapat menjadi pengembang. Berbagai aplikasi dapat diperoleh melalui layanan Play Store(Husna Nashihin, Anisatul Baroroh, et al., 2020). Aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia sudah banyak disediakan dalam layanan tersebut(Ismanto & Cynthia, 2017). Aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia yang terdapat di Play Store, kebanyakan masih menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran bahasa Indonesia di MI sekecamatan Kedu. Peneliti telah melakukan pengamatan sementara di sekolah ini, diantara hasil pengamatan adalah 1) sekolah ini merupakan sekolah bercirikan agama islam yang tidak terlepas dari pembinaan keagamaan, 2) pelajaran bahasa Indonesia mendapatkan porsi 6 jam pelajaran.

Sebagai wujud dari upaya pemanfaatan smartphone berbasis android maka, perlu melakukan Research and Development (R&D)(Sugiyono, 2013) berupa bentuk pengembangan produk pengembangan. R&D sebenarnya bukan barang baru, masyarakat Indonesia mungkin lebih mengenal dengan istilah litbang, akronim dari penelitian dan pengembangan. Litbang ini bukan cuma dilakukan oleh lembaga pemerintah atau institusi perguruan tinggi. Selain itu juga bahwa MI sekecamatan Kedu termasuk MI Swasta yang sudah lama berdiri di Kabupaten Temanggung, sementara motivasi belajar siswa masih rendah berdasarkan informasi dari guru bidang studi yang bersangkutan, demikian juga input siswa yang heterogen baik dari segi prestasi maupun dari latar belakang sosialnya. Berdasarkan uraian diatas maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran teka teki silang berbasis Android pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia "

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D)(Sugiyono, 2013). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut(Mukhtazar, 2020). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk(Husna Nashihin et al., 2022) tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas(H Nashihin, 2019), maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bisa bersifat longitudinal(Sukardi, 2021) (bertahap bisa multi years).

Langkah-langkah R&D berdasarkan Borg an Gall(Nasrudin, 2019) adalah sebagai berikut; a) potensi Masalah, b) Mengumpulkan Informasi, c) Desain Produk, d) Pengujian Desain, e) Perbaiki Desain, f) Uji Coba Produk, g) Refisi Produk, h) Uji Coba Pemakaian, i) Pembuatan Produk dan diseminasi dengan ADDIE(Husna Nashihin, 2021). Sedangkan jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu dengan melihat dan terjun langsung ke lapangan dalam proses penelitian.

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI MI Salamsari di kecamatan Kedu. Adapun sumber data yang menjadi sumber penelitian ini adalah siswa kelas VI MI Salamsari Kedu, guru kelas ahli materi, ahli Media dan buku-buku yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

Data-data diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Untuk menghitung angket dengan menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban. Adapun skoring untuk pernyataan positif adalah jawaban sangat baik skornya 4, baik skornya 3, cukup skornya 2, dan kurang 1. Data ini untuk melihat kebermaknaan hasil produk pengembangan dan validitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Media PembelajaranTekaTeki Silang berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Perancangan materi untuk media pembelajaran berbasis android(Hamalik, 1977) pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

1. AnalisisKebutuhan

Tahapanalisiskebutuhaninibertujuanuntukmenelusuripermasalahan-permasalahan(Nurmadiyah, 2016) apa saja yang muncul dalam proses pembelajaran materi sistem pencernaan manusia. Hasil identifikasi tahap analisis kebutuhan pemakaian antara lain:

- a. Media pembelajaranharusmemilikitampilan yang menariksehinggadiharapkanmendapatmeningkatkanmotivasisiswauntukmempelajarimaterisistem pencernaanmanusia.
- b. Media pembelajaranharusmudahdigunakan oleh siapasaja yang inginmempelajarimaterisistem pencernaanmanusia.
- c. Media pembelajarandiharapkanmendapatmeningkatkanhasilbelajarsiswadiatasnilaiKetuntasan Belajar Minimal (KBM)(Husna Nashihin, 2017).

Analisis berikutnya adalah dengan melakukan penyesuaian antara materi yang ada pada buku kurikulum 2013 muatan pelajaran Bahasa Indonesia dengan

kemampuan membaca bahasa Indonesia yang akan disajikan dalam media pembelajaran.

2. Analisis Software yang Relevan

Saat ini telah berkembang berbagai macam aplikasi android (Sulasih et al., 2017) yang dapat diterapkan dalam berbagai macam aspek. Ada beberapa aplikasi android yang berkembang antara lain android studio dan masih banyak lagi. Penelitian ini akan menerapkan aplikasi teka teki silang sebagai aplikasi untuk media pembelajaran kemampuan membaca bahasa Indonesia. Pengembangan aplikasi teka teki silang ini memanfaatkan Android Studio dengan materi pembelajaran kemampuan membaca bahasa Indonesia. Dengan software itu diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia akan berjalan dengan baik.

Pemilihan software ini didasarkan atas pertimbangan kegunaan software dan kemudahan dalam menggunakannya. Software yang kedua adalah emulator android untuk menguji hasil software yang telah di buat.

Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Hasil pengembangan software media pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia berupa software media pembelajaran yang dikemas dalam APK untuk android. Beberapa tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran (Arifiyanti, F., Djudin T., dan Haratua, 2013) yaitu antara lain:

1. Desain Media

Rancangan media pembelajaran berupa diagram alur (flow chart) dan alur cerita (story board) dari media yang akan dikembangkan (Kholish et al., 2020). Diagram alur menggambarkan bagian-bagian media dan navigasi antar bagian media tersebut. Storyboard merupakan jalannya cerita yang menentukan urutan materi pembelajaran yang akan ditampilkan. Adapun flowchart media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

2. Fase Realisasi/Konstruksi

Pada tahap ini adalah tahap menterjemahkan desain ke dalam tampilan sebenarnya ke dalam komputer dengan menggunakan software android Studio. Program android studio digunakan untuk merancang media secara keseluruhan, sedangkan teka teki silang digunakan untuk membuat media pembelajaran kemampuan membaca bahasa Indonesia. Adapun fase realisasi ini meliputi:

- a. Antarmuka
- b. Pilih kategori kemampuan membaca
- c. Pilih kemampuan membaca sesuai tema
- d. Deskripsi atau info dari kemampuan membaca tersebut

3. Tahap Pengujian

Tahap pengujian dilakukan secara menyeluruh mulai dari halaman pertama hingga halaman evaluasi dan halaman keluar media. Pengujian ini juga meliputi pengujian aplikasi teka teki silang dengan android. Setelah pengujian selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah perbaikan dan selanjutnya dilakukan validasi media pembelajaran pada ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Desain Media Pembelajaran Teka Teki Silang berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Berikut desain produk media pembelajaran bahasa Indonesia dengan Teka Teki silang berbasis android sebagai berikut:

Gambar 1. Tampilan antarmuka di android Tampilan masuk ke aplikasi



Pembuatan media jika sudah selesai, selanjutnya media tersebut direview atau dievaluasi oleh ahli yang akan menilai kesesuaian isi dan kevalidan media. Ahli media pembelajaran adalah ahli media dan ahli materi. Masing-masing ahli mengisi angket evaluasi yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek (Husna Nashihin & Asih, 2019) yang telah ditentukan dan didiskusikan bersama dosen pembimbing. Selain angket perskoran komponen-komponen media, angket tersebut disediakan pula bagian isi untuk memberikan kritik dan saran.

Berdasarkan angket tersebut, maka selanjutnya dilakukan revisi dan perbaikan media pembelajaran. Ahli materi dalam penelitian adalah Ibu Ana Sofiyatul A, M.Pd. merupakan dosen dari Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama (STAINU) di Temanggung. Berikut ulasan kritik dan saran dari ahli materi Bahasa Indonesia dan ahli media:

Table 1. Kritik dan Saran Ahli Materi Bahasa Indonesia

| Aspek | Kritik dan saran |
|---|---|
| Kelengkapan dan kesesuaian materi bahan ajar | a. Lebih dipermudah dalam penyajian b. Ditambah hal yang menarik c. Keterangan materi memperhatikan (spasi, temporan dan tematis) |
| Kualitas tingkat efektifitas penyajian materi | a. Efektif b. Sudah baik |

Setelah produk direvisi kemudian dilakukan validasi atau review produk yang kedua. Review atau validasi kedua tidak ada saran untuk revisi. Materi dinyatakan sudah sesuai dengan pokok pembahasan dan kemampuan siswa serta kemudahan dalam penyajian informasi kosakata.

Ahli media dalam penelitian adalah bapak Faris Restu Aji, S.Kom merupakan pegawai BPKAD. Berikut ulasan kritik dan saran dari ahli materi bahasa Indonesia Kosakata bahasa Indonesia berbasis android:

Table 2.Kritik dan Saran Ahli Desain Media

| Aspek | Kritikan dan Saran |
|---|--|
| Tampilan dan Penggunaan Desain Media Pembelajaran | a. Perlu adanya perbaikan model font b. Merapikan tampilan petunjuk |

Tabel diatas menjelaskan bahwa perlu adanya perbaikan pada model huruf. Usahakan tidak menggunakan huruf yang memiliki ekor. Kemudian pada tampilan petunjuk untuk lebih dirapikan lagi, agar dalam penggunaan media pembelajaran ini tidak merasa kesulitan. Tampilan produk pertama dan kedua setelah direvisi:

Tabel 3.Kritik dan Saran Ahli Desain Media

| Aspek | Kritik dan saran |
|---|---|
| Tampilan dan Penggunaan Desain Media Pembelajaran | a. Sudah sesuai dengan karakter siswa b. Layak untuk diujicoba |

Berdasarkan masukan kritik dan saran dari para ahli, berikut hasil validasi pakar atau ahli tentang kelayakan media pembelajaran teka-teki silang berbasis android:

Tabel 4.Hasil Validasi Pakar dan Praktisi tentang Kelayakan Media Pembelajaran

| No. | Ahli Validasi | Nilai Validasi pertama | Rerata | Kategori | Nilai Validasi kedua | Rerata | Kategori |
|---------------|---------------|------------------------|--------|----------|----------------------|--------|----------|
| 1. | Ahli Materi | 53 | 5,3 | BL | 79 | 7,9 | SL |
| 2. | Ahli Media | 52 | 5,2 | BL | 74 | 7,4 | SL |
| 3. | Guru | 60 | 6,0 | BL | 76 | 7,6 | SL |
| Jumlah | | 165 | 16,5 | BL | 229 | 22,9 | SL |
| Rerata | | 55 | 5,5 | BL | 76,3 | 7.63 | SL |

Setelah melakukan tahap pengembangan, rencana pengembangan animasi pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi sebenarnya. Awalnya animasi ini diujicobakan kepada subjek uji coba perorangan setelah FGD, setelah proses revisi dan animasi dinilai layak oleh validator. Kemudian animasi pembelajaran diujicobakan kepada siswa subjek uji coba kelompok besar/ Lapangan setelah dinilai layak oleh siswa uji coba kelompok kecil. Berikut Hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok dan uji terbatas media animasi Bahasa Indonesia:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

| No. | Aspek | Rerata Skor | | | |
|--------------------|--|---------------------|-------------------|-------------------|-----------|
| | | Uji Coba Perorangan | Uji Coba Kelompok | Uji Coba Terbatas | Rata-rata |
| 1. | Strategi penggunaan media pembelajaran | 4,55 | 4,62 | 4,69 | 4,62 |
| 2. | Isi materi | 4,55 | 4,62 | 4,69 | 4,62 |
| 3. | Desain teknis | 4,55 | 4,62 | 4,69 | 4,62 |
| 4. | Komunikasi | 4,55 | 4,62 | 4,69 | 4,62 |
| 5. | Format kemasan | 4,55 | 4,62 | 4,69 | 4,62 |
| Jumlah | | 439 | 23,1 | 23,45 | 439 |
| Rerata Skor | | 4,55 | 4,62 | 4,69 | 4,62 |

Efektivitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang

Deskripsi data bertujuan untuk menggambarkan data penelitian yang telah dikumpulkan. Data yang diperoleh kemudian di analisis sehingga dapat di gunakan untuk mengetahui hasil dari suatu penelitian. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan pembelajaran dengan menggunakan Media android teka teki silang, dan dengan tidak menggunakan Media android teka teki silang. Perbedaan ini dapat dilihat dari minat dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penerapan produk android teka teki silang yaitu kelas IV MI Salamsari Kedu. Pertama-tama seluruh siswa diminta untuk pindah keruang yang lebih luas yang dimiliki oleh MI Salamsari Kedu. Siswa siswi di minta untuk mendengarkan ceramah dari guru mengenai materi Tema Pahlawanku yang diangkat sebagai topik yang diaplikasikan kedalam media. Guru mengajar menggunakan aplikasi teka teki silang yang ditampilkan di layar sebelum pelaksanaan pengambilan data pre-test. Selanjutnya siswa siswi mengerjakan soal pre-test yang telah dibuat peneliti.

Pada pembelajaran selanjutnya, guru memberi instruksi para siswa untuk mengoperasikan android yang sudah ada di masing-masing siswa. Setelah memperhatikan materi yang disajikan, siswa-siswi kemudian mengerjakan soal post-test yang tersedia di dalam media pembelajaran. Siswa diminta menuliskan hasil belajar di secarik yang telah dibagikan oleh guru, kemudian mengumpulkannya ke guru. Siswa

jugadimintamengisiangkettanggapanmengenai media pembelajaran yang barusajadigunakan. Berikuthasil pre-test dan post-test siswakelas IV:

Tabel 6. Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Kelas IV

| No. | Kode | Pre-test | Post-test |
|-----------------|------|----------|-----------|
| 1. | A1 | 80 | 85 |
| 2. | A2 | 70 | 85 |
| 3. | A3 | 75 | 90 |
| 4. | A3 | 70 | 85 |
| 5. | A4 | 65 | 75 |
| 6. | A5 | 70 | 75 |
| 7. | A6 | 75 | 80 |
| 8. | A7 | 60 | 85 |
| 9. | A8 | 100 | 100 |
| 10. | A9 | 75 | 90 |
| 11. | A10 | 65 | 85 |
| 12. | A11 | 80 | 75 |
| 13. | A13 | 50 | 65 |
| 14. | A14 | 85 | 80 |
| 15. | A15 | 70 | 75 |
| 16. | A16 | 50 | 80 |
| 17. | A17 | 70 | 80 |
| 18. | A18 | 75 | 100 |
| 19. | A19 | 60 | 80 |
| 20. | A20 | 90 | 90 |
| Jumlah | | 1435 | 1660 |
| Rata-rata | | 71,75 | 83 |
| Selisih | | | 11,25 |
| Nilai tertinggi | | 100 | 100 |
| Nilai terendah | | 50 | 65 |

Hasil pre-test dan post-test tersebut kemudian diuji kenormalannya dengan rumus Liliefors. Uji normalitas digunakan sebagai syarat perhitungan parametric untuk mencari hipotesis simpulan pada uji Paired t- test.

Uji normalitashasil pre-test.

Kriteriadalam uji normalitasiniadalahjikanilai sig. pada output > 0,05 (signifikansi(5%)), maka data berasalpopulasiberdistribusi normal. Berikutini output uji normalitasmenggunakan SPSS 16.0:

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|--------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| NilaiPretest | .145 | 20 | .200* | .962 | 20 | .592 |

Kesimpulan normalitas *Pre-test* adalah jika $Sig > \alpha$, maka H_0 diterima. Nilai signifikansi $\alpha 5\%$ adalah 0,05. Hasil signifikansi dari *pre-test* adalah 0,200. Kesimpulannya, data tersebut normal.

Uji normalitas hasil *post-test* dengan rumus *Liliefors*.

Kriteria dalam uji normalitas ini adalah jika nilai *sig.* pada output $> 0,05$ (signifikansi (5%)), maka data berasal dari populasi berdistribusi normal. Berikut ini *output* uji normalitas menggunakan SPSS 16.

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|---------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| NilaiPostTest | .157 | 20 | .200* | .941 | 20 | .256 |

Kesimpulan normalitas *Pre-test* adalah jika $Sig > \alpha$, maka H_0 diterima. Nilai signifikansi $\alpha 5\%$ adalah 0,05. Hasil signifikansi dari *pre-test* adalah 0,200. Kesimpulannya, data tersebut normal.

Analisis Data Akhir

Uji N-gain

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui keberhasilan pemahaman konsep siswa. Berikut hasil perhitungannya:

N-gain :0.39823

Kesimpulan :Sedang

Dikatakan sedang karena hasil perhitungan, yaitu 0,39823. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria keberhasilan pemahaman yang sedang.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji-t, yaitu apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka H_a ditolak. Jika t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} maka H_a diterima. Dalam penelitian ini, H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi teka teki silang. Adapun H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar

bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi teka teki silang.

Uji Paired t-Test

| | Paired Differences | | | | | T | Df | Sig. (2-tailed) |
|--------------------------------|--------------------|----------------|------------|---|--------|-------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair1 Posttest - Pretest | 11.250 | 9.984 | 2.232 | 6.578 | 15.922 | 5.039 | 19 | .000 |

Berdasarkan analisis di atas diketahui bahwa $t_{hitung} (5.039) > t_{tabel} (2.09302405)$ atau $p\text{ value} (0.00) < 0.05$ (95% kepercayaan).

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan Teka teki silang untuk siswa kelas IV MI Salamsari dan hasil sertapembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Kebutuhan pengembangan Media Pembelajaran TekaTeki silang berbasis Android pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Media pembelajaran harus memiliki tampilan yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari materi system pencernaan manusia. Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh siapapun yang ingin mempelajari materi system pencernaan manusia. Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis android dengan menggunakan teka teki silang telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model Waterfall, meliputi *analysis*(analisiskebutuhan), *design* (desain), *implementation* (implementasi), dan *testing* (pengujian). Berdasarkanhasil di kelas, rata-rata *pre-test* (sebelummenggunakan media) adalah 71,75, sedangkan rata-rata *post-test* (sesudah menggunakan media) adalah 83. Menurut perhitungan uji paired t-test dihasilkan $t_{hitung} (5.039) > t_{tabel} (2.093)$, hal tersebut dapat disimpulkan jika media pembelajaran teka teki silang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bahasai ndonesaisiwakelas IV MI Salamsari.

REFERENCES

Arifiyanti, F., Djudin T., dan Haratua, T. M. S. (2013). *Penggunaan model*. 2(10), 1-9.
 Celusnak, B. M. (2016). Teaching the iPhone with voiceover accessibility to people with visual impairments. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 110(5), 369-372. <https://doi.org/10.1177/0145482x1611000508>
 Gunawan, G., Damanik, M., Larasati, F. B., Zuhri, A. F., Solikhun, S., Watrianthos, R.,

- & Simarmata, J. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis.
- Hafniati, Sari, R., & Harahap, A. B. (2021). Application based Android as a Development of German Learning Media at Level A1 and its Effectiveness. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 13(2), 511-517. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V13I2.211087>
- Hamalik, O. (1977). *Media pendidikan*. Penerbit Alumni, Bandung. <https://books.google.co.id/books?id=aOojngAACAAJ>
- Huda, M., Kartanegara, M., Gamal, & Zakaria, N. (2015). The Effect of Learning Strategy of Reading Aloud on Students' Achievement in the Subject of Islamic Studies at Secondary School in Semarang, Indonesia. *International Journal of Education and Research*, 3(2), 577-588.
- Husna Nashihin. (2021). *Model Pendidikan Islam pada Lansia (Studi di Pondok Pesantren Sepuh Magelang, Taman Lansia Al-Jadid Fisabilillah Yogyakarta, dan Pesantren Lansia Permata Yogyakarta)*. Universitas Wahid Hasyim.
- Husna Nashihin, Anisatul Baroroh, & Aslam Ali. (2020). Implikasi hukum teknologi informasi dalam perkembangan teknologi pendidikan islam (Telaah atas Hukum Moore, Hukum Metcalfe, dan Hukum Coase). *At Turops: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 57-73. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i2.39>
- Husna Nashihin, Rani Efendi, & Suci Salmiyatun. (2020). Pemanfaatan facebook sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam pada masa pandemi covid-19. *At Turops: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 23-37. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i1.24>
- Ismanto, E., & Cynthia, E. P. (2017). Drill and Practice Model Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pembentukan Objek Primitif Sederhana Dua Dimensi. *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6341(Vol 1, No 01 (2017): November 2017), 18-23. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/view/1304>
- Kholish, A., Hidayatullah, S., & Nashihin, H. (2020). Character Education of Elderly Students Based on Pasan Tradition at Sepuh Islamic Boarding Shool Magelang. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2061>
- Lu'um. (2017). Learning Media Of Applications Design Based Android Mobile Smartphone. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(17), 6576-6585.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media. <https://books.google.co.id/books?id=iHHwDwAAQBAJ>
- Nashihin, H. (2019). *Analisis Wacana Kebijakan Pendidikan (Konsep dan Implementasi)*. CV. Pilar Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=SXcqEAAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pesantren*. Formaci. <https://books.google.co.id/books?id=X27IDwAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2019a). Konstruksi Budaya Sekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131-149.
- Nashihin, Husna. (2019b). Kontektualisasi strategi pembelajaran nabi (studi analisis hadist tentang kafarat puasa, amalan utama, DAN ZINA). *Al- Ghazali*, 2(1), 15.
- Nashihin, Husna. (2019c). Character Internalization Based School Culture of Karangmloko 2 Elementary School. *Abjadia*, 3(1), 81-90. <https://doi.org/10.18860/abj.v3i2.6031>
- Nashihin, Husna, & Asih, T. (2019). Pemanfaatan kantin kejujuran sebagai model evaluasi pendidikan karakter santri di pondok pesantren zuhriyah yogyakarta. *At Turops: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 54-81. <https://doi.org/10.51468/jpi.v1i2.10>

- Nashihin, Husna, Rachmank, Y. A., & Hermawati, T. (2022). *Pencegahan Stunting Melalui Kader Bina Keluarga Balita (BKB) di Dusun Ponoradan Desa Tanjungsari Kecamatan Tlogomulyok*. 1(1), 139–150.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=j-igDwAAQBAJ>
- Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Sadiman, A. S. (2014). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Pendalaman Kualitatif, dan R & D. In CV. Alfabeta. Alfabeta. <https://books.google.co.id/books?id=0xmCnQAACAAJ>
- Sukardi. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=gJo%5C_EAAAQBAJ
- Sulasih, B., Syamwil, R., & Wilonoyudho, S. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor Study Berbasis Keunggulan Lokal pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v2i1.11121>
- Tarigan, H. G. (1986). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Penerbit Angkasa Bandung.
- Wulandari, D. A., Wibawanto, H., Suryanto, A., & Murnomo, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(5), 577. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201965994>

Copyright Holder :

© Maftakhun, M., (2022).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

