

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TEKA-TEKI SILANG BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN IPS

Ni Putu Jati Dinar Wulan¹, Ignatius I Wayan Suwatra², I Nyoman Jampel³

^{1,2,3}Prodi Teknologi Pendidikan,
Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

E-mail: {dinarwulan765@gmail.com¹, ignatiusiwayan.suwatra@undiksha.ac.id²,
jampel@undiksha.ac.id³}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk menggambarkan rancang bangun pengembangan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan yang dikembangkan, (2) untuk mengetahui validitas pengembangan permainan edukatif berorientasi pendidikan karakter, (3) untuk mengetahui efektivitas pengembangan permainan edukatif berorientasi pendidikan karakter. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: (1) wawancara, dan (2) pencatatan dokumen, dan (3) metode kuisioner, dan (4) tes obyektif tipe pilihan ganda. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif dan statistik inferensial/induktif uji-t. (1) Rancang Bangun Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter meliputi 5 tahapan: tahap Analisis (*Analysis*), Tahap perancangan (*Design*), Tahap pengembangan (*development*), Tahap Implementasi (*implementation*), Tahap evaluasi (*evaluation*). (2) permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter valid dengan: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik (100%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik (96,92%), (c) hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik (91,66%), (d) hasil review uji coba perorangan menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik (92,58%), (e) hasil review uji coba kelompok kecil menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berpredikat sangat baik (94,31%), (f) hasil review uji coba lapangan menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik (93,33%). (3) permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar IPS ($t_{hitung} = 2,105$ untuk $db = 58$ dan taraf signifikan 5% $t_{tabel} = 1,67155$). Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter dengan rerata skor mengalami peningkatan hingga 39,85 %

Kata-kata kunci: Pendidikan Karakter, Permainan Edukatif, Teka-teki Silang

Abstract

This study aims to (1) to design the development of educational-oriented crossword puzzle games developed, (2) to find out the validity of the development of character education-oriented educational games, (3) to determine the effectiveness of the development of character education-oriented educational games. Data collection methods are used, namely: (1) interviews, and (2) document recording, and (3) questionnaire methods, and (4) multiple choice type objective tests. Data analysis used descriptive qualitative,

quantitative and inferential / inductive statistical t-test. (1) Design of Educational Character-Oriented Crossword Puzzle Games includes 5 stages: Analysis stage, Design stage, Development stage, Implementation Phase, Evaluation stage. (2) educative crossword-oriented games of valid character education with: (a) the results of reviews of subject matter experts show educational character-oriented crossword puzzle games are very good (100%), (b) results of reviews of learning design experts shows that educational education of character-oriented crosswords is very good (96,92%), (c) the results of reviews of instructional media experts show that educational games of character-oriented crossword puzzles are very good (91,66%), (d) results of review tests try individual shows that educational games with character-oriented crossword puzzles are very good (92,58%), (e) the results of a small group trial review show that the crossword educative game is very good (94,31%), (f) the results of the review review The field try shows that educational education of crossword-oriented characters is very good (93,33%). (3) the educated crossword-oriented character education game developed effectively improves social studies learning outcomes (t count = 2.105 for $db = 58$ and significant level 5% t table = 1.67155). This can be seen from the significant differences in student learning outcomes between before and after using media educative puzzle-oriented puzzle character education with average

Keywords: Character Education, Crosswords, Educational Games.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Pada dasarnya Pendidikan mendorong manusia agar dapat menggali potensi yang terdapat di dalam dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masalah Pendidikan perlu mendapatkan perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kualitas, relevansi, dan kuantitasnya. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan Pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa.

Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada seseorang. Perubahan tingkah laku tersebut yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Dalam proses

pembelajaran terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media pembelajaran. Dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif, tenaga pendidik didalam menyajikan materi pembelajaran harus memacu pada pola berpikir kritis siswa supaya pembelajaran tidak monoton atau membosankan yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar menjadi kurang optimal. Proses pembelajaran yang diterapkan menjadi efektif dan terlaksana dengan baik jika dikolaborasikan dengan media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan sebagai perantara guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Seels (dalam Yaumi. 2018:5) menyatakan bahwa media memiliki konotasi yang terlalu luas dan kompleks, kesulitan mendefinisikan media sangat terasa apalagi dikaitkan dengan beberapa istilah lain seperti sistem penyajian dan teknologi pembelajaran. Media (*Singular Medium*) berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.

Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk. 2003:6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan terbantu dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru pada setiap pertemuan. Serta dengan tersedianya media pembelajaran tenaga pendidik dapat menciptakan situasi kelas yang kondusif. Bahkan, media pembelajaran ini dapat membantu guru memberikan gambaran dunia luar ke dalam kelas yang tidak mungkin dijangkau oleh siswa misalnya pengenalan planet-planet, guru tidak mungkin mengajak siswanya untuk pergi keluar angkasa untuk melihat planet-planet tersebut, melainkan guru memberikan sebuah gambaran mengenai planet tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian materi yang diajarkan oleh guru sebagai pendidik yang sifatnya abstrak dan asing dapat menjadi kongkrit atau nyata, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Jika media ini dapat digunakan secara tepat dan proporsional, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif.

Masa anak-anak adalah masa bermain. Permainan yang menarik dapat membuat anak-anak merasa senang. Menciptakan sebuah permainan dengan beragam peraturan merupakan sikap anak-anak yang tidak perlu di khawatirkan. Belajar sambil bermain merupakan suatu hal yang digemari oleh anak-anak, mereka tidak hanya bermain dan bersenang-senang tetapi mereka juga mendapat ilmu dari sebuah permainan tersebut seperti misalnya permainan edukatif. Menurut Tedjasaputra (dalam Syamsuardi 2001 : 60) Alat permainan edukatif merupakan media dari sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur pengelompokan anak. alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan edukatif ini dapat membantu anak dalam belajar bekerja sama, karena dengan permainan edukatif seperti monopoli, teka-teki silang, dan lain-lain dapat membantu peserta didik dalam

memudahkan pemahaman materi dengan cepat.

Permainan teka-teki silang merupakan permainan yang mengisi jawaban pada kolom kotak dengan huruf-huruf sesuai dengan pertanyaan untuk dapat mengasah otak peserta didik. Menurut Khalilullah (2012 : 23) "Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang - ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk". Pengertian lain permainan teka-teki silang menurut Curren (2007 : 1) menyatakan *Crossword puzzles are games comprised of a set of clues and an $n \times n$ grid that contains answers to the clues. Answers in the grid are interlaced; they appear horizontally (across) and vertically (down), as in Figure 1, a very simple, completed puzzle. Realistic puzzles have a few blank squares to aid in creative puzzle construction*

Permainan teka-teki silang merupakan salah satu permainan edukatif, karena permainan ini dapat membantu peserta didik belajar bekerja sama, Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam permainan edukatif teka-teki silang ini tidak hanya berupa teks, namun terdapat gambar-gambar pendukung yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan terdemotivasi untuk belajar. Selain membantu peserta didik termotivasi dalam belajar, permainan edukatif teka-teki silang ini juga dapat membentuk karakter siswa dalam belajar disiplin, jujur, dan rasa ingin tahu.

Dalam pembelajaran, Pendidikan karakter sangat diperlukan. Setiawati (2017:348) berpendapat bahwa "Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membangun bangsa yang beradab dan bermartabat, baik di mata Tuhan, dunia internasional, dan manusia". Membuat peserta didik berakhlak adalah tugas pendidikan, yang esensinya adalah membangun manusia seutuhnya, yaitu manusia yang baik dan berakhlak. Pengertian baik dan berakhlak mengacu pada norma yang dianut, yaitu nilai-nilai luhur pancasila. Seluruh butir-butir pancasila sepenuhnya

terintegrasi ke dalam harkat dan martabat manusia (HMM). HMM terdiri atas tiga komponen, yaitu hakikat manusia, pancadaya kemanusiaan, dan dimensi kemanusiaan Alwis (dalam Setiawati 2017:349).

Adapun tujuan pendidikan karakter yang sesungguhnya jika dihubungkan dengan falsafah Negara Republik Indonesia adalah mengembangkan karakter peserta didik agar mampu mewujudkan nilai-nilai luhur Pancasila. Menurut Alwis (dalam Setiawati 2017:349) fungsi Pendidikan karakter sebagai berikut. Fungsi pendidikan karakter adalah sebagai berikut. 1. Pengembangan potensi dasar, agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik". 2. Perbaikan perilaku yang kurang baik dan penguatan perilaku yang sudah baik. 3. Penyaringan budaya yang kurang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Kemudian, ruang lingkup atau sasaran dari pendidikan karakter adalah: 1. Satuan pendidikan 2. Keluarga 3. Masyarakat

Kenyataan tentang penurunan moral inilah yang kemudian menempatkan pentingnya penyelenggaraan pendidikan karakter. Rujukan kita sebagai orang yang beragama terkait dengan problem moral dan pentingnya pendidikan karakter. Menurunnya kualitas moral dalam kehidupan manusia dewasa ini, terutama di kalangan siswa, dituntut diselenggarakannya pendidikan karakter. Sekolah dituntut untuk memainkan peran dan bertanggungjawab untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang baik dan membantu para siswa membentuk serta membangun karakter mereka dengan nilai yang baik. Pendidikan karakter diarahkan untuk memberikan tekanan pada nilai-nilai tertentu seperti rasa hormat, tanggungjawab, jujur, peduli, dan adil serta membantu siswa untuk memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka sendiri.

Karakteristik pada siswa dapat dilihat atau diperhatikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung serta keaktifannya dalam mencapai pembelajaran yang baik. Seiring dengan permasalahan-permasalahan yang terdapat disekolah tampak bahwa tingkah

moral dan perilaku anak zaman sekarang tidak mencerminkan perilaku yang sesuai dengan norma-norma karakter. Ketidaksesuaian tersebut tercermin dari anak sering tidak mengikuti pelajaran karena bosan, malas, anak cenderung lebih suka bermain bersama temannya. Hal ini terjadi ketika dalam proses pembelajaran siswa sangat sulit untuk disuruh membaca materi sekitar 5-10 menit, sebelum pembelajaran di mulai. Oleh karena itu siswa harus diberikan pendidikan karakter untuk membentuk sikap dan mental siswa agar menjadi sesuai dengan norma-norma karakter.

Berdasarkan pencatatan dokumen hasil belajar IPS yang dicapai siswa kelas VB pada semester ganjil 2018/2019 dengan siswa sebanyak 34 orang semuanya (100%) masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, ditemukan rata-rata murni masih belum memuaskan yaitu 70. Hal tersebut disebabkan oleh factor internal dan eksternal dari siswa itu sendiri.

Berdasarkan data wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V B telah terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam mata pelajaran IPS khususnya dalam hasil belajar siswa. Ditemukan permasalahan seperti rendahnya pemahaman teoritis yang dimiliki siswa. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran dengan materi yang terstruktur seperti media belajar teka-teki silang sebagai media belajar siswa dalam memahami materi IPS baik di sekolah maupun di luar sekolah. Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas V B bahwa siswa kurang kreatif dalam mencari materi karena menurut mereka materi digolongkan sulit. Selain kurang kreatif dalam mencari materi hal ini disebabkan oleh siswa yang malas untuk membaca. Rendahnya hasil pembelajaran siswa disebabkan oleh pembelajaran yang kurang berkualitas. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran IPS kelas V sebagai subjek penelitian adalah (1) sumber belajar hanya berpatokan pada buku paket yang diberikan oleh pemerintah., dan (2) keterbatasan media pembelajaran yang menarik pada pelajaran IPS. Dari kedua

permasalahan tersebut, poin kedua merupakan masalah yang menonjol. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah cenderung membuat proses pembelajaran berjalan tidak efektif. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih konvensional, seperti ceramah.

Berdasarkan paparan tersebut, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi Pendidikan karakter. Penggunaan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi Pendidikan karakter, diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan dalam pembelajaran kelas V SD Mutiara Singaraja khususnya dalam pembelajaran IPS. Media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi Pendidikan karakter, ini dirancang dan didesain untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi Pendidikan karakter dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping itu dengan media ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan Pemikiran tersebut, Penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas V SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019 "

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V B SD Mutiara Singaraja yang berjumlah 34 siswa. Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan yang dipilih. "Model Pengembangan ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*)".

Penelitian ini menggunakan empat metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai

rancang bangun pengembangan Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter. Hasil uji coba permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter serta efektivitas permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter yaitu metode pencatatan dokumen, kuesioner/angket, wawancara dan tes. (1) Metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan jalan mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis (Agung, 2014:106). (2) Metode kuesioner/angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/ Pernyataan-pernyataan kepada responden/subjek penelitian (Agung, 2014:99). (3) Metode wawancara (*interview*) adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya jawab sepihak Daryanto (2005:33). (4) Metode tes tertulis merupakan cara mengetahui pengetahuan, keterampilan, intelegensi atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa dengan menggunakan serentetan pertanyaan yang berupa tes objektif (Agung, 2014:240). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah (1) lembar pencatatan dokumen, (2) lembar kuesioner (angket), (3) pedoman wawancara dan (4) soal-soal tes pilihan ganda. Lembar pencatatan dokumen digunakan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen terkait dengan rancang bangun permainan edukatif teka-teki dan melakukan pencatatan secara sistematis.

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa Mutiara Singaraja di kelas VB sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan permainan edukatif teka-teki silang. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diujicobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi dengan bantuan

microsoft excel dan pemutakhiran hasil dengan perhitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN HASIL

Uji normalitas data dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Distribusi normal artinya data penelitian membentuk kurva norma (lonceng), Uji normalitas data dilakukan terhadap 30 siswa dari hasil belajar IPS siswa yang diperoleh dari dua tahap yaitu: (1) *Pretest* (hasil belajar IPS siswa yang

mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan Permainan edukatif teka-teki silang IPS berorientasi Pendidikan karakter) dan (2) *Posttest* (hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Permainan edukatif teka-teki silang IPS berorientasi Pendidikan Karakter). Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji *Liliefors* dengan bantuan *microsoft excel*. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria *Liliefors* nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Berikut disajikan tabel 0.1 .

Tabel 0.1
 Perbandingan Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No.	Hasil Belajar	L0	Lt	Keterangan
1.	<i>Pretest</i>	-0,1056	0,1590	Normal
2.	<i>Posttest</i>	-0,1227	0,1590	Normal

Tabel 0.1 menunjukkan bahwa hasil uji dari uji normalitas tersebut diperoleh $L_0 = -0,1056 < L_t = 0,1590$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* yang berdistribusi **normal**. sedangkan hasil uji *posttest* dari uji normalitas tersebut diperoleh $L_0 = -0,1227 < L_t = 0,1590$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* yang berdistribusi **normal**.

Uji homogenitas mencari kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Candiasa, 2010:192). Homogenitas dihitung dengan bantuan *microsoft excel*. Homogenitas data dianalisis dengan uji-F, dengan kriteria data homogen jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, dan data tidak homogen jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel homogen. Dari perhitungan yang dilakukan diperoleh F_{hitung} hasil belajar IPS siswa adalah 1,29 sedangkan F_{tabel} dengan db pembilang = 29, db penyebut = 29 dan taraf signifikan 5% adalah 1,86. Hal ini berarti F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,29 < 1,86$) sehingga variansi data hasil belajar IPS kedua kelompok adalah homogen.

Setelah diperoleh hasil dari uji prasyarat analisis data, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians* dengan kriteria H_0 tolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 terima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,105$ untuk db = 58 dan taraf signifikan 5% $t_{tabel} = 1,67155$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan kriteria pengujian, H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pada hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan Permainan edukatif teka-teki silang IPS berorientasi Pendidikan Karakter pada siswa kelas VB Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Mutiara Singaraja. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih baik atau bagus dibandingkan dengan nilai *pretest*. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa dengan menggunakan Permainan edukatif teka-teki silang IPS berorientasi Pendidikan Karakter dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

PEMBAHASAN

Rancangan bangun permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter,

Penelitian pengembangan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi Pendidikan Karakter pada materi peran ekonomi dalam usaha menyejahterakan kehidupan masyarakat untuk siswa kelas V B semester genap di SD Mutiara Singaraja. Langkah-langkah pengembangan permainan edukatif teka-teki silang sesuai dengan model ADDIE adalah: (1) Tahap *Analysis* (Analisis), (2) Tahap *Design* (Perancangan), (3) Tahap *Development* (Pengembangan), (4) Tahap *Implementation* (Implementasi), dan (5) Tahap *Evaluation* (Evaluasi). Permainan edukatif teka-teki silang berorientasi Pendidikan Karakter yang dikembangkan terdiri dari dua kegiatan belajar yang dikemas menjadi satu permainan edukatif, pada setiap kegiatan belajar dikemas dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter.

Permainan edukatif teka-teki silang yang dikembangkan memiliki format yang berbeda pada permainan teka-teki silang umumnya yaitu: (1) Sebelum mulai materi (judul, kata pengantar, daftar isi, indikator, tujuan pembelajaran, nilai-nilai pendidikan karakter, dan petunjuk permainan teka-teki silang), (2) Saat penyampaian materi (kompetensi dasar, materi pokok, uraian materi, dan latihan atau tugas) dan (3) Setelah penyampaian materi (tes mandiri, post test). Pada permainan edukatif teka-teki silang ini terdapat beberapa konten seperti teks dan gambar yang diperuntukkan untuk menunjang isi dari permainan edukatif teka-teki silang ini agar mudah dipahami oleh siswa dan menarik minat belajar siswa.

Teka-teki silang ini termasuk dalam kategori permainan edukatif karena didalam teka-teki silang ini terdapat unsur permainan edukatif seperti menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kotak-kotak yang didesain mendatar dan menurun, dan terdapat materi yang membahas permainan tersebut. Dalam mengembangkan permainan edukatif terdapat banyak manfaat menurut Suryadi

dalam Syamsuardi (2012:61) manfaat dari penggunaan media permainan edukatif ialah melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, dan melatih bahasa dan wawasan.

Pengembangan permainan edukatif teka-teki silang, terdapat unsur-unsur permainan edukatif teka-teki silang yang disesuaikan dengan desain pesan pembelajaran (Sudarma, dkk., 2015) yaitu: (1) Sampul/cover, pada cover ini dikembangkan sesuai dengan kajian analitis desain pesan buku teks diantaranya dalam pemilihan huruf, dipilih huruf yang mudah dibaca sesuai dengan karakter siswa pada permainan edukatif teka-teki silang digunakan font huruf jenis *comic san* karena merupakan kelompok huruf san serif. (2) Petunjuk penggunaan permainan edukatif teka-teki silang, pada permainan edukatif teka-teki silang disampaikan petunjuk penggunaan yang sistematis dan mudah dipahami oleh siswa. (3) Kompetensi yang akan dicapai, pada bagian ini disampaikan kompetensi inti dan kompetensi dasar. (4) Tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, disusun menggunakan formula ABCD (*audience, behavior, condition dan degree*). (5) Materi, pada bagian ini materi permainan edukatif teka-teki silang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan konten pada materi permainan edukatif teka-teki silang menggunakan unsur teks, dan gambar. (6) Tes formatif, sesuai dengan peran permainan edukatif teka-teki silang sebagai media pembelajaran digunakan kuis berupa pilihan ganda, untuk mengukur kompetensi siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. (7) Penilaian, pada bagian ini penilaian dilakukan secara manual untuk melatih kemampuan berpikir siswa dalam menjumlahkan nilai yang dihasilkan dari kuis yang mereka dapatkan. Dengan ini, permainan edukatif dapat mengoptimalkan peran siswa melalui

penilaian yang bersifat terbuka, jadi siswa mengetahui penilaian terhadap hasil yang dikerjakannya.

Validitas Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter, hasil validasi media

permainan edukatif teka-teki silang dari ahli isi mata pelajaran IPS, diketahui bahwa media yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 100%. Tercapainya kualifikasi sangat baik tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu: (1) dari segi materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator, (2) dari aspek kemudahan pemahaman materi mudah dipahami, (3) dari aspek gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi yang disajikan, (4) dari aspek bahasa, bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi jelas, dan (5) dari aspek evaluasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika direview ulang, hasil dari ahli isi mata pelajaran IPS melalui kuesioner skala 2 yang telah dinilai, dari tujuh belas kriteria semua kriteria sudah sesuai dengan isi mata pelajaran dan karakteristik siswa.

Hasil review dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa permainan edukatif teka-teki silang memperoleh persentase tingkat pencapaian 91,66% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Perolehan kualitas permainan edukatif teka-teki silang sangat baik dikarenakan salah satunya dalam desain pesan teks pada permainan edukatif teka-teki silang sudah memperhatikan prinsip desain pesan.

hasil review ahli desain pembelajaran oleh dosen di jurusan Teknologi Pendidikan, jika direview kembali terdapat tiga belas kriteria yang tersebar terdapat skor 2 (baik) pada dua kriteria, dan skor 5 (sangat baik) pada sebelas kriteria. Kualitas aspek desain pembelajaran terdapat kualifikasi sangat baik dengan persentase 96,92% yang kriteria penilaiannya meliputi: a) pengemasan; b) tampilan; c) penggunaan; dan d) penilaian.

validasi dalam uji coba perorangan mendapat persentase sebesar 92,58% dengan kualifikasi sangat baik. Validasi dalam uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 94,31% dengan kualifikasi sangat baik. Validasi dalam uji coba lapangan memperoleh

persentase sebesar 93,33% dengan kualifikasi sangat baik.

Efektivitas Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter, Efektivitas pengembangan permainan edukatif teka-teki silang yang dilakukan dengan metode tes pilihan ganda diukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang siswa kelas V B di SD Mutiara Singaraja melalui pretest dan posttest. Data skor pretest dan posttest 30 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata skor pretest siswa adalah 13,73 dan rata-rata skor posttest siswa adalah 15,33. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 2,105. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$. Harga t tabel untuk $db = 58$ dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,67155. Dengan demikian, harga t hitung $>$ t tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pada hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi Pendidikan Karakter pada siswa kelas V B Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Mutiara Singaraja dilihat dari konversi hasil belajar di kelas V B SD Mutiara Singaraja, skor rata-rata posttest peserta didik 15,33 berada pada kualifikasi sangat baik.

menggunakan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas, serta dengan media permainan edukatif teka-teki silang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dapat lebih maksimal diterima oleh siswa, dan dapat membantu siswa dalam proses belajar yang disampaikan melalui media permainan.

SIMPULAN

Rancang bangun media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter dilakukan melalui tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan

(*development*) , tahap implemetasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*)

Hasil pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang valid berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, media permainan edukatif teka-teki silang memperoleh persentase 96,92% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, media permainan edukatif teka-teki silang memperoleh persentase 91,66% dengan kategori sangat baik. Persentase yang diperoleh dari uji coba perorangan yaitu 92,58% dengan kategori sangat baik. Persentase yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil yaitu, 94,31% dengan kategori sangat baik. Dan persentase yang diperoleh dari uji coba lapangan yaitu, 93,33% dengan kategori sangat baik.

Penggunaan media permainan edukatif teka-teki silang efektif diterapkan dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SD Mutiara Singaraja. Hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,10$, sedangkan t_{tabel} dengan $db = (n_1 + n_2) - 2 = 58$ pada taraf signifikansi 5% = 1,67. Hasil ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. hal tersebut dapat dilihat dari hasil perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V sebelum dan setelah menggunakan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter ($t_{hitung} > t_{tabel} = 2,10 > 1,67$) dengan rerata skor setelah menggunakan media pembelajaran meningkat sebesar 39,85

DAFTAR RUJUKAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Departemen Pendidikan Nasional.
Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
Sadiman, Arief S., dkk. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatanya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Syamsuardi, 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Pemikiran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikab*, Volume 11 Nomor 1 (hlm 60-61) Tersedia pada <http://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1586/648>, . Diakses pada tanggal 14 januari 2019.

Khalilullah. 2012. Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, Volume 37, No 1. Tersedia pada ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/Anda/article/download/309/292. Diakses pada tanggal 11 Januari 2019.

Curren, Randal. 2017. *Why Character Education*, Volume 10. ISSN : 2048-4151 / 2048-416X. Tersedia pada <https://booksc.xyz/journal/9428>. Diakses pada tanggal 24 april 2019

Setiawati, N. A. 2017. Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa, Volume 1 Nomor 1 (hlm 350). Tersedia pada <http://semnastafis.unimed.ac.id/wpcontent/uploads/2017/11/27.-Nanda-Ayu-Setiawati.pdf>. Diakses pada tanggal 14 Januari 2019

Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.

Sudarma, I. K., & dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.